

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR TIK YANG MENERAPKAN STRATEGI
PEMBELAJARAN TIPE LEARNING TOURNAMENT DENGAN TIPE
GROUP TO GROUP DI SMP NEGERI 3 RANAH PESISIR**

SKRIPSI

***Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan***



Oleh :
FEBRI AZHARI
NIM : 93899

**KONSENTRASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN JURUSAN
KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Perbandingan Hasil Belajar TIK Yang Menerapkan Strategi Pembelajaran Tipe Learning Tournament Dengan Tipe Group To Group di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir

Nama : FEBRI AZHARI

NIM/BP : 93899/2009

Program Studi : Teknologi Pendidikan Konsentrasi TIK

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

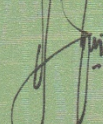
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



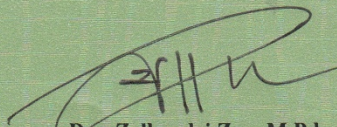
Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
Nip. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II,



Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Jurusan



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP.19590716 198602 1 001

PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Febri Azhari
NIM : 93899/2009

*Dinyatakan Lulus setelah mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan judul*

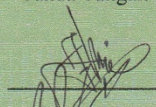
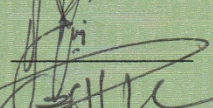
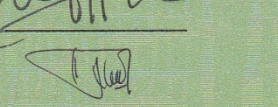
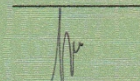
**Perbandingan Hasil Belajar TIK Yang Menerapkan Strategi
Pembelajaran Tipe Learning Tournament Dengan Tipe
Group To Group di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir**

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

Tanda Tangan

- | | | |
|---------------|---|---------------------------|
| 1. Ketua | : | Dra. Ida Murni Saan, M.Pd |
| 2. Sekretaris | : | Drs. Syafril, M.Pd |
| 3. Anggota | : | Drs. Zelhendri Zen, M.Pd |
| 4. Anggota | : | Dra. Fetri Yeni J., M.Pd |
| 5. Anggota | : | Novrianti, M.Pd |

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2014

Yang menyatakan,



Febri Azhari

ABSTRAK

Perbandingan Hasil Belajar TIK Yang Menerapkan Strategi Pembelajaran Tipe Learning Tournament Dengan Tipe Group To Group di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir

Leh : Febri Azhari/2014

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP N 3 Ranah Pesisir, terlihat proses belajar mengajar masih kurang memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya variasi dalam menyampaikan materi pelajaran pada mata pelajaran TIK yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk itu perlu diujicobakan suatu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament* dengan tipe *group to group*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament* dan tipe *group to group*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasy experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Ranah Pesisir pada tahun ajaran 2013/2014. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling*, yaitu yang menjadi sampel adalah siswa kelas VII 3 (kelas Eksperimen I) dan siswa kelas VII 4 (kelas Eksperimen II). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar dan alat pengumpul data yaitu lembar soal tes. Setelah diperoleh data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian barulah dianalisis dengan menggunakan t-tes.

Dari hasil penelitian rata-rata nilai siswa dari pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament* (76,4) lebih tinggi dari pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *group to group* (70,3). Nilai hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi α 0,05, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar TIK. Penggunaan tipe *learning tournament* lebih efektif jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *group to group*.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis aturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Perbandingan hasil belajar TIK yang menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament* dengan tipe *group to group* di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 3 Ranah Pesisir yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian.
6. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemulian di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal ‘Alamin.

Padang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL	
DAN HIPOTESIS	9
A. Proses Belajar Mengajar	9
B. Teknologi Informasi dan Kominikasi	13
1. Defenisi Teknologi Informasi dan Komunikasi	13
2. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	15
C. Strategi Pembelajaran Aktif	17
1. Pembelajaran Aktif.....	17
2. Tipe Learning Tournament.....	20
3. Tipe Group To Group.....	24
4. Pembentukkan Kelompok	25
D. Hasil Belajar.....	28
E. Kerangka Konseptual	31
F. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	36
C. Desain Penelitian	37
D. Jenis dan Sumber Data.....	38

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
1. Uji Normalitas.....	40
2. Uji Homogenitas	42
3. Uji Hipotesis	43
G. Prosedur Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Data	48
B. Analisis Data.....	52
C. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

	Gambar	Halaman
1.	Kerangka Konseptual	33
2.	Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen I	49
3.	Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen II	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun pelajaran 2012/ 2013 (SKBM TIK 65)	2
2. Prosedur pengelompokkan heterogenitas berdasarkan kemampuan akademik.....	27
3. Populasi dan sampel dalam penelitian.....	37
4. Desain penelitian	38
5. Perhitungan (dk) $\log S^2$	42
6. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II	44
7. Data Distribusi Frekuensi Nilai Hasil belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen I.....	49
8. Data Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen II	50
9. Rangkuman Perhitungan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II.....	52
10. Hasil Perhitungan Pengujian Lilifors Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II.....	53
11. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
1. Silabus mata Pelajaram TIK kelas VII	61
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen I	64
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen II	72
4. Kisi- kisi Soal	78
5. Soal tes.....	79
6. Contoh lembaran jawaban	84
7. Kunci Jawaban	85
8. Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen I	86
9. Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen II.....	87
10. Perhitungan Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Eksperimen I.....	88
11. Perhitungan Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Eksperimen II.....	90
12. Persiapan perhitungan Uji Homogenitas	92
13. Perhitungan Nilai Mean dan Varian Kelas Eksperimen I.....	94
14. Perhitungan Nilai Mean dan Varian Kelas Eksperimen II	95
15. Persiapan Perhitungan t-test untuk Uji Hipotesis	96
16. Surat Penugasan Dosen Pembimbing	97
17. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	98
18. Surat Izin Penelitian Dinas Kabupaten.....	99
19. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh umat manusia. Pendidikan bertujuan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik segi fisik, mental dan emosional. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU NO. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta pendapatan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, serta berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Siswa dinyatakan telah belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku yang dikehendaki sebagai hasil belajar mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif berkenaan dengan penguasaan pengetahuan baru atau pengembangan pengetahuan yang telah ada, aspek afektif berkenaan dengan pengembangan sikap dan minat baru untuk menyempurnakan sikap dan minat yang telah dimiliki, sedangkan aspek psikomotorik berhubungan erat dengan penguasaan keterampilan baru atau penyempurnaan keterampilan yang telah dimiliki.

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan yang mencakup tiga aspek di atas, aspek kognitif,

aspek afektif, aspek psikomotorik, sehingga dapat mengikuti bahkan menjadi pelopor perubahan dalam pendidikan.

Dari Fenomena di lapangan, khususnya kelas VII SMP Negeri 3 Ranah Pesisir hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK masih rendah seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun pelajaran 2012/ 2013 (SKBM TIK 65)

No	Kelas	Rata- Rata
1.	VII 1	65,55
2.	VII 2	64,56
3.	VII 3	62,15
4.	VII 4	62,20
5.	VII 5	62,00

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 3 Ranah Pesisir

Dari Tabel 1 di atas dapat dilihat nilai ulangan harian 1 mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi siswa kelas VII SMP N 3 Ranah Pesisir selalu relatif rendah jika dibandingkan dengan SKBM mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII yaitu sebesar 65. Hal ini disebabkan karena penggunaan strategi pelajaran belum sesuai dengan kebutuhan, selain itu pembelajaran TIK merupakan pembelajaran yang sukar dipelajari karena bidang study ini membutuhkan ketelitian dan keterampilan menggunakan sehingga diperlukan latihan ataupun tugas yang dapat membantu siswa melatih keterampilan dan ketelitian.

Strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap peserta didik, ini semua dilihat dari fungsi dan tujuan penggunaan strategi tersebut. Salah satunya untuk merancang cara penyampaian materi

pembelajaran agar dapat mencapai tingkat tertinggi dari sebuah kualitas pembelajaran

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah strategi pembelajaran dan evaluasi. Dari beberapa komponen tersebut, ada satu komponen yang sangat menentukan dalam proses belajar mengajar yaitu strategi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), pada umumnya guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional seperti pembelajaran ekspositori, dengan strategi ini guru dituntut untuk menceritakan apa yang akan disampaikan pada siswa sedetil-detilnya. Sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan guru secara menyeluruh, sehingga tidak jarang ditemui siswa terkesan pasif. Akibatnya, pembelajaran semacam ini kurang memberikan kesempatan untuk mengembangkan keaktifan dan daya nalar pikirnya untuk membangun pengetahuan dan pemakaiannya secara individu.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Keberhasilan proses belajar mengajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) tidak terlepas dari persiapan siswa dan persiapan guru. Siswa yang siap belajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) akan merasa senang dan dengan penuh perhatian mengikuti pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang menekankan kepada keaktifan siswa secara maksimal adalah strategi pembelajaran aktif.

Dalam proses pendidikan Strategi mempunyai kedudukan yang tinggi dan sangat penting untuk pencapaian tujuan. Karena Strategi menjadi sarana yang menunjang untuk materi pembelajaran sehingga pelajaran dapat dipahami dan diserap oleh siswa.

Proses belajar siswa dan proses mengajar guru, merupakan keterpaduan yang memerlukan pengaturan dan perencanaan yang seksama sehingga menimbulkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa akan dapat tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilaksanakan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan strategi pembelajaran dan pemberian tugas secara teratur.

Keefektifan strategi mengajar yang digunakan akan mengetahui hasil belajar siswa bukan untuk mengukur guru. Rata-rata skor yang dicapai oleh siswa kemudian diambil sebagai suatu ukuran keefektifan pengajaran. Hal ini dikonsolidasikan untuk memberi data keefektifan guru di sekolah, baik sekolah di tingkat kabupaten, desa atau yang sesuai dengan kategori itu. Hasil observasi

awal dan wawancara dengan guru dan siswa kelas VII diperoleh pembelajaran yang ada cenderung monoton, sehingga proses pembelajaran hanya berjalan satu arah. Hal ini menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Hasil belajar akan dapat dicapai dengan sangat memuaskan apabila proses belajar mengajar yang dilakukan saling berinteraksi antara guru dan Peserta didik. Pentingnya strategi pembelajaran yang akan mengarahkan hasil belajarsesuai dengan tuntutan tujuan pendidikan, namun jika materi yang telah dikemas dengan baik tidak dibarengi dengan strategi yang baik pula, maka akan mengalami hal yang cacat pada penyampaian materi. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa keberhasilan proses belajar mengajar tergantung pada strategi pembelajaran dan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa, di samping ada faktor lain yang turut menentukan di dalamnya yaitu:

1. Guru yang mengajar
2. Anak didik
3. Metode yang diterapkan
4. Penguasaan materi
5. Lingkungan baik dari dalam maupun dari luar
6. Sarana dan fasilitas yang tersedia

Demikian juga dengan mata pelajaran TIK yang sangat membutuhkan strategi pembelajaran yang baik agar siswa dapat menyerap materi pelajarannya. Mata pelajaran TIK membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu memberikan

pemahaman yang konkrit bagi siswa, sehingga materi pelajaran TIK yang rumit dapat menjadi lebih mudah untuk dipahami.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Cooperative Learning*. Banyak tipe dari model ini yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini akan dibandingkan strategi pembelajaran yang menggunakan tipe *Learning Tournament* dengan *Group to Group* pada pembelajaran TIK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, yaitu :

1. Sebagian besar hasil belajar siswa masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum,
2. Siswa masih terbiasa belajar dengan pola ceramah, yaitu hanya menerima dari guru saja, akibatnya anak tidak berpikir kritis.
3. Strategi yang digunakan guru dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) belum tepat sehingga hasil belajar siswa rendah.
4. Siswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
5. Siswa kurang berani bertanya kepada guru dan mengeluarkan gagasan yang mereka miliki.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, agar lebih terarah / terfokus penelitian ini akan dibatasi pada **“Perbandingan Hasil Belajar TIK Yang Menerapkan Strategi Pembelajaran Tipe *Learning Tournament* Dengan Tipe *Group To Group* di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir”**

Karena Penerapan strategi belajar aktif dapat membantu siswa mempergunakan nalar mereka, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah *Apakah hasil belajar siswa antara yang menerapkan Strategi Pembelajaran Tipe *Learning Tournament* Lebih Tinggi Dibandingkan Dengan Tipe *Group To Group* di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir?.*

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui *Perbandingan Hasil Belajar TIK Yang Menerapkan Strategi Pembelajaran Tipe *Learning Tournament* Dengan Tipe *Group To Group* di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir.*

2. Mengetahui Peningkatan yang terjadi setelah penerapan Strategi Pembelajaran Tipe *Learning Tournament* atau Tipe *Group To Group* di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir
3. Mengetahui terdapat atau tidaknya perbedaan hasil belajar TIK siswa menggunakan strategi pembelajaran tipe *learning tournament* dan tipe *group to group*

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa dapat meningkatkan pemahamannya dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif dalam proses mengajar TIK.
3. Mengetahui strategi yang paling cocok digunakan agar sitem belajar mengajar menemukan titik tertinggi dari sebuah pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan di dalam BAB IV, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Hasil temuan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* (1605,00) dengan nilai rata-rata 76,43 lebih tinggi dari pada strategi pembelajaran aktif tipe *Group To Group* (1547,50) dengan nilai rata-rata 70,34.
2. Berdasarkan analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} (4,4718) > t_{tabel} (2,021)$ pada taraf signifikansi $\alpha 0,05$, ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan, perbedaan yang berarti antara pembelajaran aktif tipe *learning tournament* dengan pembelajaran aktif tipe *group to group*.
3. Hal ini menunjukkan penggunaan pembelajaran aktif tipe *learning tournament* lebih baik dari pada pembelajaran aktif tipe *group to group*.

B. Saran

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka penelitian ini mengemukakan beberapa saran yaitu :

1. Hendaknya Guru TIK penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament* sebagai variasi pembelajaran TIK guna mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.
2. Hendaknya penerapan strategi pembelajaran aktif tipe mempertimbangkan situasi dan kondisi belajar peserta didik.

3. Strategi Pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* hendaknya dapat dilakukan penelitian lanjutan pada materi pelajaran lainnya yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alfabeta, Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ayu Aryani, Sekar, 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Depdiknas. 2001. *Penyusunan Butir Soal dan Instrumen Penilaian*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Pelajaran TI&K*. Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperatif Learning mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Rogers, Everett. M. 1986. *Communication Technology*, New York : Free Press
- Silberman, Mel. 2009. *Aktif Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Media.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Bandung : Fokus Media.