

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TI&K
DI KELAS VII SMP NEGERI 1 PANCUNG SOAL**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan memperoleh
gelar sarjana Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (S.Pd) pada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**RIANA ANDAYANI
NIM. 93878**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas VII SMP Negeri 1 Pancung Soal

Nama : RIANA ANDAYANI

NIM/BP : 93878/2009

Program Studi : Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

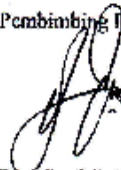
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Dra. Fitri Yeni J., M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Informasi &
Komunikasi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas VII SMP Negeri 1 Pancung Soal

Nama : Riana Andayani

NIM : 93878

Program Studi : Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1004	1.
2. Sekretaris : Dra. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	2.
3. Anggota : Dr. Darmansyah, ST, M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	3.
4. Anggota : Dra. Zuliani NIP. 19590727 198503 2 001	4.
5. Anggota : Dra. Ida Murni Saun, M.Pd NIP. 19510401 197903 3 001	5.

ABSTRAK

Riana Andayani : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas VII SMP Negeri 1 Pancung Soal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP N 1 Pancung Soal, terlihat proses belajar masih kurang memuaskan. Siswa pasif dalam pembelajaran, hasil belajar siswa rendah, sementara KKM 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMPN 1 Pancung Soal pada siswa kelas VII.2. Dengan melibatkan peneliti dan kolaborator. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk melihat aktivitas siswa pada siklus 1 dan siklus 2 serta melalui pemberian tes untuk melihat hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dari 8 aspek aktivitas yang diamati tingkat aktivitas siswa, diperoleh 50,34% sementara yang diharapkan minimal 85% siswa aktif berarti belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 58,70% dan sebanyak 63% belum tuntas sedangkan yang diharapkan ketuntasan minimal 70%, untuk itu penelitian dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2 dari 8 aspek aktivitas yang diamati aktivitas siswa mencapai 94,32%, diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa 79,87% dengan ketuntasan 85%. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.2 di SMP Negeri 1 Pancung Soal Inderapura Kabupaten Pesisir Selatan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VII SMPN 1 Pancung Soal Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Selain itu, penulisan skripsi merupakan tambahan wawasan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian dan membuat laporan penelitian.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd, selaku Pembimbing I atas ketulusan hati dan kesabarannya dalam membimbing, mendukung dan mengarahkan penulis.
2. Ibu Dra. Fetri Yeni J., M.Pd, Pembimbing II atas bimbingan, dukungan dan arahnya penulis selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, Ibu Dra. Zuliarni, dan Ibu Dra. Ida Murni Saan, M. Pd, Tim Penguji atas masukan dan saran.
4. Bapak Drs. Zellhendri Zen, M.Pd, Selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd, Selaku Sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan I FIP UNP yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

7. Bapak Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberikan izin mengumpulkan data dan mengadakan penelitian.
8. Bapak Ridwan, M.Pd, selaku Kepala Sekolah, Ibu Asmawati, S.Pd yang telah menjadi Kolaborator bagi penulis dalam penelitian serta Bapak dan Ibu Staf pengajar SMPN 1 Pancung Soal yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan data dalam penelitian
9. Siswa kelas VII.2 SMP Negeri 1 Pancung Soal Tahun Pelajaran 2013/2014 yang telah mengikuti pelajaran dengan baik.
10. Keluarga tercinta yang telah banyak membantu penulis dari segi moril maupun materil.
11. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan saran dalam penulisan penelitian ini
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan dan bantuan yang Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan dapat menjadi amal kebaikan dan memperoleh balasan yang sesuai dari Allah SWT.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, 22 Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	11
B. Hakekat Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)	17
C. Model Kooperatif Model Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	23
D. Aktivitas Siswa	25
E. Hasil Belajar	27
F. Kerangka Konseptual	30
G. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Setting dan Karakteristik Penelitian	35
C. Siklus Penelitian	36
D. Jenis dan Sumber Data	39
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	39
F. Indikator Keberhasilan	40
G. Teknik Analisis Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Peneltian	42
1. Hasil Peneltian Siklus I.	42
2. Hasil Peneltian Siklus II.	57
B. Pembahasan	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 . Nilai Rata-rata siswa pada mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	7
2. Kriteria Penghargaan Kelompok.....	24
3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I	47
4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas VII.2 pada Siklus I	49
5. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I	52
6. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II	60
7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas VII.2 pada Siklus II.....	62
8. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II	65
9. Perbandingan Aktivitas Guru, Siswa Serta Hasil Belajar Siswa.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Siklus Penelitian	38
2. Grafik Grafik Histogram Nilai Hasil Belajar siklus I.....	50
3. Grafik Histogram Nilai Hasil Belajar Siklus II	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	73
2. Materi Pelajaran.....	78
3. Hand out	91
4. Soal Tes Siklus I dan Siklus II.....	111
5. Nilai Tes Hasil Siklus I dan Nilai Tes Siklus II	118
6. Dokumen Lingkungan Sekolah dan Dokumen Belajar	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan sekolah menjadi salah satu wadah penting tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai komponen, bersifat timbal balik, dan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya baik tidaknya pembelajaran yang berlangsung sangat menentukan perolehan hasil belajar, yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa yang rendah juga terjadi di SMPN 1 Pancung Soal. Hal ini terlihat dari sebagian besar nilai Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Kondisi ini hendaknya menjadi perhatian guru karena guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar, sebagaimana yang dinyatakan dalam Depdiknas (2003: 2) yaitu “guru hendaknya menyadari bahwa kemajuan belajar siswa adalah salah satu indikator keberhasilan dalam memberikan pengajaran. Apabila sebahagian besar siswa gagal dalam belajar berarti pula merupakan suatu kegagalan bagi guru itu sendiri”.

Rendahnya hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya kerjasama antara siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan guru. Kondisi ini terlihat pada saat siswa mengerjakan latihan. Selama

mengerjakan latihan siswa yang berkemampuan tinggi tidak mau bekerjasama dengan siswa yang berkemampuan rendah. Mereka merasa terganggu jika siswa lain melihat latihan mereka. Padahal siswa akan lebih memahami materi yang masih diragukan jika siswa tersebut mau menerangkan kembali materi tersebut pada teman yang belum mengerti. Selain itu, siswa yang berkemampuan rendah juga malas bertanya pada siswa lain yang lebih mengerti. Sehingga mereka malas mengerjakan latihan dan pada akhirnya mereka tidak memahami materi yang telah diberikan. Ketika guru memberikan kesempatan bertanya, siswa tersebut juga memilih diam. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah. Ketika guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan tersebut di papan tulis siswa yang mau selalu siswa yang sama. Jika tidak ada siswa yang mau, guru cenderung meminta siswa yang sudah sering tampil untuk mengerjakan latihan tersebut di papan tulis.

Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa. (Kosasih, 1996: 2)

Beraneka ragam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, masing-masing model mempunyai keunggulan. Salah satu model mengajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah model pembelajaran kooperatif atau disebut juga *cooperative learning*.

Model *cooperative learning* mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Model ini lebih mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2006: 239) mengatakan:

Pembelajaran kooperatif learning merupakan metode kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara kelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dengan penerapan model *cooperative learning* dapat mendidik siswa mampu bekerja sama dengan teman lain dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama dalam tugas akademis, dan sangat efektif sekali dalam mengajarkan keterampilan, kolaboratif dan sosial, juga meningkatkan kreativitas serta mengaktifkan kecerdasan dan pengamalan yang dimiliki siswa.

Model Pembelajaran Cooperative Learning (MPCL) menurut Slavin (dalam Etin, 2007:5) mengatakan:

Beranjak dari dasar pemikiran *getting better together* yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa guna memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya dimasyarakat. Melalui MPCL, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Bermacam model *cooperative learning* yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, salah satunya

adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut dapat bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain, di mana nantinya setiap siswa memiliki tanggung jawab yang sama dalam memenangkan turnamen atau permainan yang dilakukan. Pada model pembelajaran ini siswa merasa tertantang dalam hal permainan, karena nantinya kelompok yang menang dalam games yang dilakukan akan diberikan penghargaan kelompok. Dengan demikian, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*, ini diharapkan siswa dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar dalam kelompoknya.

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*, dapat menemukan dan memahami konsep yang terdapat dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang disajikan oleh guru, dia juga dapat belajar dari siswa lainnya serta mempunyai kesempatan pula untuk membelajarkan siswa yang lain. Dengan kerjasama yang baik setiap siswa dalam kelompok untuk memperoleh dan memberikan informasi yang diperlukan dalam menemukan dan memahami konsep yang dipelajari dan mendapatkan nilai yang baik atas pekerjaannya, merupakan keberhasilan dari model Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Hal ini dapat mewujudkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Sehingga menghilangkan kejenuhan siswa terhadap pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Dengan demikian menurut Etin, (2007: 5) bahwa *cooperative learning* model *Team Games Tournament (TGT)* Lebih tepat digunakan

oleh guru dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sebab membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman, nilai dan sikap dalam masyarakat, bekerjasama dalam kelompok, dan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif ini adalah meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada orang lain yaitu anggota kelompoknya yang lain. Keunggulan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini adalah adanya kerja sama dalam kelompok dan menentukan keberhasilan kelompok tergantung keberhasilan individu. Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran mencapai prestasi yang maksimal. Hubungan antar teman sebaya di dalam kelas tidaklah dapat dipandang remeh. Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* yang dibentuk di dalam kelas dapat memanfaatkan pengaruh teman sebaya itu untuk tujuan-tujuan positif dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Dalam kenyataannya, anak belajar dari anak-anak lain yang memiliki status dan umur yang sama, kematangan, harga diri yang tidak jauh berbeda. Anak bebas mencari hubungan yang bersifat pribadi dan bebas pula menguji dirinya dengan teman-teman yang lain.

Mengingat akan pentingnya hasil belajar ini dalam kegiatan belajar mengajar, maka sudah seharusnya berbagai pihak yang terkait dengan bidang

pendidikan menaruh perhatian sebaik-baiknya. Berbicara tentang mutu pendidikan yang rendah salah satunya disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam diri siswa untuk belajar karena rendahnya daya serap atau prestasi belajar, atau belum terwujudnya keterampilan proses dan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif peserta didik. Inti persoalannya adalah pada masalah “Ketuntasan belajar” yakni pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan bagi setiap kompetensi secara perorangan. Masalah ketuntasan belajar merupakan masalah yang penting, sebab menyangkut masa depan peserta didik, terutama mereka yang mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan pengamatan penulis yang dilakukan di SMP Negeri 1 Pancung Soal terlihat kurangnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu dari dalam diri siswa yang bosan dengan pembelajaran yang bersifat model konvensional yang dipakai guru. Guru umumnya menggunakan metode demonstrasi, praktek, dan penugasan kepada siswa sehingga siswa akan bosan dengan kondisi pembelajaran seperti itu. Dengan adanya kondisi seperti itu siswa yang bosan akan membuat kelas menjadi ribut dengan kebosanan yang dirasakannya dan akan mengganggu teman-temannya yang lain sehingga kelas akan gaduh.

Kondisi ini tentu akan membuat proses pembelajaran akan terganggu sehingga tujuan materi tidak akan tersampaikan dengan baik dan akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Permasalahan yang dialami siswa dalam belajar pelajaran teknologi informasi dan komunikasi tahun pelajaran 2012/2013 semester 2 Kelas VII sangat rendah, Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Kelas	KKM Yang di harapkan
1	VII A	27	65	72
2	VII B	27	55	70
3	VII C	28	54	70
4	VII D	29	59	70
5	VII E	29	60	70
6	VII F	29	60	70

Sumber: Buku nilai Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMPN 1 Pancung Soal

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga merangsang siswa untuk aktif dalam belajar. Proses pembelajaran secara aktif memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan guru serta antara siswa dengan siswa yang lainnya.

Bertolak dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, perlu di lakukan perubahan dan perbaikan proses pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa, melalui Penelitian Tindakan Kelas PTK Tentang: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP Negeri 1 Pancung Soal”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi sebagai berikut:

1. Pada umumnya siswa kurang tertarik pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi
2. Sebagian siswa kurang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru
3. Guru kurang peduli terhadap perbedaan individual siswa
4. Kurangnya kerjasama antar siswa dalam memahami materi yang diberikan
5. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah
6. Hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VII SMPN 1 Pancung Soal rendah,
7. Nilai rata-rata siswa 55, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi belum tercapai (70).

C. Batasan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di Kelas VII SMP Negeri 1 Pancung Soal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* agar dapat Meningkatkan Aktivitas siswa dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII semester 1 di SMPN 1 Pancung Soal?
2. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* agar dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII semester 1 di SMPN 1 Pancung Soal?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMPN 1 Pancung Soal.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMPN 1 Pancung Soal.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu bagi:

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam mengajarkan konsep-konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

2. Bagi siswa, memudahkan dalam memahami konsep pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, menimbulkan kegairahan belajar, karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar
3. Bagi guru, dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam mencapai ketuntasan belajar.