

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VII SMP N 14 KOTA PADANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fip Unp Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

VERDI ANRIKO

04044/08

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013
PERSETUJUAN SKRIPSI**

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VII SMP N 14 KOTA PADANG

Nama : verdi Anriko
NIM : 04044/2008
Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2013

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 198003 1 004

Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116198703 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim penguji skripsi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Judul : **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII SMP N 14 Kota Padang**

Nama : Verdi Anriko

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2013

Tim Penguji

1. Ketua	: Drs Azman, M.Si NIP. 19570919 198003 1 004	1. _____
2. Wakil	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	2. _____
3. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198602 2 001	3. _____
4. Anggota	: Drs. Syafril, M.pd NIP. 19600414 198403 1 004	4. _____
5. Anggota	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	5. _____

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum. Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahNya. Banyak nikmat yang telah kita terima, mulai dari yang terlihat sampai yang tak terlihat, mulai dari yang maya sampai ke yang nyata, yang kecil sampai nikmat yang begitu besar, nikmat yang tak putus walau terkadang kita lupa. Terima kasih Tuhanku yang Maha Pengasih lagi Penyayang, Penguasa alam semesta, Maha Agung, Maha Tahu, Maha Kaya, Maha bijaksana, Maha Segala-galanya.

Shalawat dan salam kepada Baginda Rasulullah SAW kita doakan, semoga selalu disampaikan kepadanya. Pembaharuan yang telah dibawanya menjadikan kita orang-orang yang berilmu, beliau telah merubah pola pikir manusia yang jahiliyah menjadi manusia yang berilmu pengetahuan. Semoga kita selalu menjadi orang-orang yang mendapat syafaatnya.

Kutuliskan halaman persembahan ini buat semua orang yang kucintai. Sebagai ucapan terima kasih atas kesediannya menerimaku dalam kehidupan ini.

Mamaku Tersayang.

Yang takkan Terbalas, Jasamu mama..Terimakasih Telah Melahirkanku dan Mendidiku Hingga Menjadi Seperti Ini..Mohon Maaf atas segala Kesalahan dan perbuatan anakmu ini yang kerap melukai perasaan dan membuatmu meneteskan air mata..Ananda akan selalu mengingat petuahmu dan memberikan yang terbaik Untukmu Mamaku tersayang...

Papaku Tersayang.

Yang takkan terbalas jasamu papa, terimakasih selama ini telah mendidikku menjadi seorang laki-laki yang tegar yang mengajarku betapa kerasnya kehidupan ini, papa adalah contohku dalam mengarungi kehidupan ini. Ananda minta maaf yang sebesar-besarnya kepada papa, karna selama ini telah banyak melakukan dosa. Ananda akan memberikan yang terbaik untukmu papaku tersayang...

Adik-adikku (aldino putra n semuanya)

Terima kasih ya dek telah membantu dan mendukung abg mu dalam pengerjaan skripsi ini, mudah-mudahan kamu bisa di terima di perguruan tinggi yang kamu inginkan. Dan dapat menggapai cita-cita yang kamu impikan. ingatlah selalu hormat dan berbakti kepada orang tua dan buatlah bangga orang-orang yang ada di sekitar mu.

Buat keluarga besarku

Terima kasih atas dukungan keluarga besarku semua tanpa didikan dan kasih sayang yang kalian berikan aq tidak akan bisa seperti ini, semua senyuman kalian adalah semangatku. Dan untuk adik-adik ku agar rajin belajar dan patuh kepada orang tua, dan ingat perjalanan kalian masih panjang, mudah-mudahan kalian semua bisa wisuda seperti abg dan melanjutkan ke tingkat selanjutnya, sehingga dapat membahagiakan orang tua.

Buat Kawanku

Buwat the best friend Thanks ya atas supportnya jempol buat kalian semua.....Tetap semangat jangan putus asa, selalu berdo'a dan tak lupa .buat kawan-kawan sepejuangan Angkatan 2008 (TPNR08) yang tidak bisa di sebutkan namanya satu persatu, makasih atas semuanya dan kebersamaannya selama ini.

Bapak Drs. Asman M.Si dan Ibuk Drs. Eldarni. M.Pd

Terima kasih kepada bapak dan iBuk, dengan penuh Kesabaran dan rasa tanggung jawab memberiku bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ku. Serta terima kasih untuk Bapak/Ibu Dosen beserta staf KTP FIP UNP.

Sebelum persembahan ini ku akhiri, banyak hal yang terngiang di ingatanku. Perjalananku masih panjang, banyak harapan yang belum terkabulkan. Ku menyadari bahwa ini adalah awal kehidupanku yang sebenarnya. Saatnya kumenjalani kehidupanku sendiri, mengempakkan sayapku sendiri, mengarungi samudera kehidupan yang luas. Menggapai cita-cita setinggi langit yang dulu ku impikan.

Jadilah Diri Sendiri, Cari Jati Diri, dan Dapatkan Hidup Yang Mandiri Optimis, Karena Hidup Terus Mengalir Dan Kehidupan Terus Berputar Sesekali Liat Ke Belakang Untuk Melanjutkan Perjalanan Yang Tiada Berujung

Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

Terima kasih semua.....!!!!!!!
Wassalamualaikum Wr. Wb

By:

VERDI ANRIKO S.Pd

SURAT PERNYATAAN

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

Yang Menyatakan

Padang, Juni 2013

Verdi Anriko

ABSTRAK

VERDI ANRIKO (2013) : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas Vii Smp N 14 Kota Padang

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 14 Padang, terlihat bahwa pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) masih berlangsung satu arah. Pembelajaran cenderung terpusat pada guru, sehingga mengakibatkan berkurangnya aktivitas dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK yang bersifat apresiatif (pengenalan dan perluasan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) kelas VII SMPN 14 Padang.

Jenis Penelitian ini adalah *Quasy Eksperimen* Populasi siswa kelas VII SMPN 14 Padang, sebanyak 6 kelas yang berjumlah 196 orang. Yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *Purposive Sampling*. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII₁ sebagai kelas eksperimen dan kelas VII₃ sebagai kelas kontrol. Sebelum data dianalisis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan t-test.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative laearning* tipe TGT adalah 79,69 dengan standar deviasi yang diperoleh 8,426 dan nilai rata-rata kelas kontrol 72,95 dengan standar deviasi yang diperoleh 8,135 . berdasar perhitungan uji-t (*t-tes*) di peroleh t_{hitung} 3,256 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan t_{tabel} 2,00 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperatif learning* tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII N 14 Kota Padang. 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. Azman, M.Si selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Pembimbing II dan juga sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.pd selaku ketua Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Ibu Kepala Sekolah, Guru TIK kelas VII, dan majelis guru SMP N 14 Padang yang telah memberikan izin.
6. Rekan-rekan seperjuangan 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 kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini ada manfaat bagi pembaca, namun penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi lebih baiknya skripsi ini. Atas kritik dan saran dari pembaca penulis ucapkan terima kasih.

Padang, januari 2013

Penulis

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	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Hakekat Belajar	9
B. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	10
C. Model Pembelajaran Kooperatif	13
D. Bahan Ajar Interaktif.....	26

	E. Kerangka Konseptual.....	27
	F. Hipotesis.....	28
BAB III	METODE PENELITIAN	30
	A. Jenis Penelitian.....	30
	B. Populasi Dan Sampel	30
	C. Desain penelitian.....	33
	D. Jenis Dan Sumber Data	33
	E. Teknik Dan Alat Pengumpul Data.....	34
	F. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
	A. Deskripsi Data.....	39
	B. Analisis Data	43
	C. Pembahasan.....	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
	A. Kesimpulan	49
	B. Saran.....	50
	DAFTAR PUSTAKA.....	51
	LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	16
2. Populasi Dan Sampel Penelitian	31
3. Desain Penelitian.....	33
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....	37
5. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VIII1 (Kelas ekperimen).....	40
6. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VII3 (Kelas kontrol)	41
7. Hasil Belajar TIK siswa	42
8. Hasil Perhitungan Uji Liliefors	43
9. Hasil uji homogenitas kelas ekperimen dan kontrol	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	28
2. Grafik dan Nilai Kelas Eksperimen	40
3. Grafik dan Nilai Kelas Kontrol	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	53
2. RPP Kelas Eksperimen	57
3. RPP Kelas Kontrol	63
4. Bahan Ajar	74
5. Kisi-Kisi Soal Tes	84
6. Lembar Soal Tes	85
7. Kunci Jawaban Soal Tes	89
8. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	90
9. Hasil Belajar Kelas Kontrol	90
10. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TI&K Kelas Eksperimen	91
11. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TI&K Kelas Kontrol.....	92
12. Uji Normalitas Kelas Ekperimen	95
13. Uji Normalitas Kelas Kontrol	97
14. Uji Homogenitas	99
15. Tabel Nilai Z	101
16. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefor	104
17. Tabel Nilai Chi Kuadrat	105

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang, yang giat membangun negaranya. Untuk itu perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan dengan berbagai cara, salah satunya adalah berusaha untuk memahami bagaimana peserta didik, dan bagaimana informasi yang diperoleh dapat diproses dalam pikiran mereka. Perlu disadari bahwa peserta didik merupakan sumber daya manusia sebagai aset bangsa yang sangat berharga. Oleh sebab itu perlu diupayakan penerapan strategi pembelajaran yang tepat agar menghasilkan lulusan yang benar-benar kreatif dan inovatif, sehingga potensi yang ada pada diri peserta didik dapat berkembang secara utuh dan optimal. Seperti yang terdapat dalam UURI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional (2008: 2) yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 tersebut, maka dunia pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi manusia. Proses pengembangan potensi manusia itu melalui proses pembelajaran. Menurut UURI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2008: 5) menyatakan “pembelajaran adalah

proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Didalam proses pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dibimbing untuk mandiri dalam mempelajari semua mata pelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K).

Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 7) menyatakan bahwa “ Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu”.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi perlu dikenalkan, dipraktekkan dan dikuasai oleh siswa agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan pada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri.

Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat teknologi informasi dan komunikasi secara umum seperti komputer dan memahami informasi. Materi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bersifat *apresiatif* (pengenalan dan perluasaan),

aplikatif (pemanfaatan dan penggunaan), *produktif* (membuat, mencipta sesuatu), *analitis* dan *evaluatif* (aspek pemeriksaan, menilai dan menguji).

Materi pembelajaran yang bersifat *apresiatif* yaitu berupa teori-teori yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa, sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang dikuasai dengan baik dan maksimal. Tidak semua materi pembelajaran yang bersifat *apresiatif* ini mudah dipahami dan dikuasai oleh peserta didik, hal ini disebabkan sampai sekarang ini masih banyak guru bagaikan sebuah cerek yang mengucurkan air kepada peserta didik. Sering kali peserta didik menerima materi pelajaran hanya dari penjelasan dari guru, guru jarang menggunakan strategi-strategi yang bervariasi. Adapun disaat guru menggunakan strategi yang bervariasi, guru relatif menggunakan strategi yang telah biasa dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kejenuhan pada siswa, terkadang guru menyampaikan materi pelajaran sama persis dengan apa yang ada dalam buku yang telah siswa pelajari dirumah, kosenterasi siswa terhadap pelajaran menjadi berkurang, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan hasil pembelajaran yang diharapkan tidak dapat dicapai dengan baik.

Oleh sebab itu komunikasi dua arah secara timbal balik sangat diharapkan dalam proses belajar mengajar, demi tercapainya interaksi belajar yang optimal, yang pada akhirnya membawa kepada pencapaian sasaran hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai kondisi yang demikian maka perlu adanya fasilitator yaitu guru, yang memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa secara aktif sekaligus membangun

motivasi siswa. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan pembelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yaitu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran yang dipilih haruslah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan. Strategi pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pelajaran teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kepada siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya, menghargai pendapat teman, berdiskusi dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lebih lemah.

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif pada penelitian ini diharapkan tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) dapat tercapai, yang antara lain berupaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, berpikir kritis, dan pada saat yang sama dapat meningkatkan prestasi akademiknya.

Pembelajaran yang akan digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menghubungkan kerjasama kelompok dan unsur permainan akademik dengan pembelajaran yang menghubungkan kerjasama kelompok dan unsur permainan akademik dengan pembelajaran. Dari hasil telaah yang dilakukan oleh Slavin dari tahun 1972 sampai dengan 1986, 45 buah hasil penelitian mengenai pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa, menunjukkan hasil belajar akademik kelas kooperatif signifikan tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil diperoleh observasi praktek lapangan kependidikan di SMP N 14 Padang dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di peroleh keterangan bahwa strategi yang sering digunakan dalam penyampaian materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah strategi ceramah yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran.guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) yang tidak menggunakan metode atau strategi pembelajaran khusus dalam pembelajaran.

Jika guru sudah menggunakan metode dan strategi yang tepat, dengan sendirinya motivasi untuk belajar meningkat dan dapat mengiringi aktivitas mereka dalam belajar, yang muaranya dapat meningkatkan hasil belajar yang mereka peroleh.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti memberi judul penelitian ini **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII SMP N 14 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Dalam Penelitian ini yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi TIK yang bersifat apresiatif
2. Siswa memiliki motivasi yang rendah untuk materi TIK.
3. Hasil belajar siswa untuk materi TIK yang bersifat apresiatif masih rendah.
4. Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah penggunaan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas VII SMP N 14 Padang?”

D. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini di batasi pada permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) .
2. Hasil belajar dengan menggunakan strategi konvensional.
3. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII SMP N 14 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) dan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K)
2. Mengetahui Pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP N 14 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Sebagai bahan masukan untuk Sekolah SMP N 14 Padang .

2. Bagi penulis sendiri sebagai pengembangan dari ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.
3. Bagi siswa, menambah wawasan dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP N 14 Kota Padang
4. Sebagai persyaratan dalam menyelesaikan program studi (S1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan.