

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TGT (TEAMS
GAME TOURNAMENT) BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TIK KELASVII DI SMP N 1 X KOTO,
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan jurusan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang



Oleh

**WELMA ASTUTY
00033 / 2008**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams
Game Tournament) Berbasis Multimedia Terhadap Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII di
SMP N 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar

Nama : Welma Astuty
NIM : 00033
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2012

Tim Penguji

Tanda Tangan

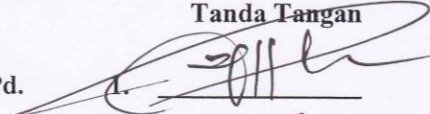
1. Ketua : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.

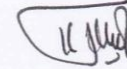
2. Sekretaris : Dra. Fetri Yeni J, M.Pd

3. Anggota : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd

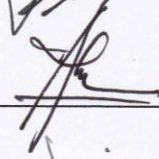
4. Anggota : Drs. Azman, M.Si

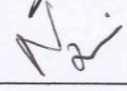
5. Anggota : Nofri Hendri, S.Pd

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

ABSTRAK

Welma Astuty 00033/2008 : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Game Tournament) Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK kelas VII di SMP N 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar

Penelitian ini memiliki latar belakang tentang pembelajaran TIK kelas VII yang memakai pendekatan *teacher center*, dimana guru yang menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran sedangkan siswa bersifat pasif. Selain itu pembelajaran hanya menggunakan media yang sederhana seperti gambar yang dibuat di papan tulis sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar mengingat materi pembelajaran TIK yang harus mengenal dan menggunakan berbagai perangkat dalam bentuk yang jelas. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Game Tournament) dan multimedia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan quasi eksperimen untuk melihat pengaruh pembelajaran kooperatif model TGT (teams game tournament) berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP N 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar. Penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan alat pengumpul data berupa tes soal. Pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan T-test.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif model TGT (teams game tournament) berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP N 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar, yaitu dari analisis data uji T-test yang telah dilakukan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan HidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Game Tournament) Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK kelas VII di SMP N 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar.”

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini, dari awal hingga pada pencapaian ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan sekaligus sebagai dosen pembimbing 1 yang telah banyak memberikan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 dan penasehat akademik yang telah banyak memberikan perhatian, dukungan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Prof. Dr.H Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Tanah Datar.
5. Bapak Syafrizal, S.Pd, MM yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Ibu Guru TIK khususnya Ibu Aprillia Tania Hayati, S.Pd yang telah membantu dan berkolaborasi dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Orang Tua Papa dan Ibu tercinta (Irwan Amran dan Ernayati), adik tersayang (Thiansi Irmatika) yang dengan tulus menyayangi, mendo'akan, memberi

semangat dan motivasi moril dan materil pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Inilah persembahan terbaik penulis untuk orangtua tercinta.

8. Keluarga besar Angku dan Ibuk (Ir. Zulkarnain Dj dan Erdani Hasan, S.Pd), Om dan Ayang (Nopensrimen, SP dan Yulni) serta adik-adik (Oktaria penny, Dwigita Yulia Penny, Peri Pratama Putra) yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan yang tergabung dalam Himpunan Mahasiswa TP FIP UNP, khususnya kepengurusan 2007/2008 yang telah memberi banyak pengalaman, cerita dan kebersamaan.
10. Seluruh pihak yang telah ikut mendukung dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Allah SWT. Amin. Akhirnya penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini, sehingga perlu kritikan dan saran yang membangun bagi penulis di masa yang akan datang. Penulis mengharapkan agar skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua, dan mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan. Terima kasih.

Padang, 28 Juni 2012
Penulis

Welma Astuty

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran	8
B. Pembelajaran Kooperatif.....	9
C. Teams Game Tournament (TGT).....	12
D. Media dan Multimedia	14
E. Macromedia Director	15
F. Materi Pembelajaran	15
G. Kerangka Konseptual	16
H. Hipotesis.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Populasi dan Sampel	22
C. Desain Penelitian.....	25
D. Jenis dan Sumber Data	26
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data	26

F. Prosedur Penelitian.....	28
G. Teknik Analisis Data.....	30
H. Keterbatasan Penelitian.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	35
B. Analisis Data	39
C. Pembahasan.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Data nilai rata-rata siswa kelas VII SMP N 1 X Koto	3
2. Populasi dan Sampel	25
3. Gambaran penggunaan model dan media	26
4. Langkah persiapan uji Barlett	33
5. Nilai kelas Eksperimen kelas VII.2.....	37
6. Nilai kelas Kontrol kelas VII.4	38
7. Jumlah nilai maks, min, rata-rata, SD dan varian	38
8. Perhitungan Liliefors kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	40
9. Perhitungan Barlett kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	41
10. Perhitungan uji beda T-test	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Kerangka Konseptual	18
2. Histogram Distribusi Nilai Kelas Eksperimen	36
3. Histogram Distribusi Nilai Kelas Kontrol	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Silabus kelas VII semester II.....	49
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas Eksperimen	52
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas Kontrol.....	60
4. Materi Pembelajaran	68
5. Flowchart	72
6. Storyboard.....	73
7. Kisi-kisi instrumen tes	76
8. Soal tes akhir	77
9. Kisi soal pembelajaran	80
10. Soal pembelajaran	81
11. Lembar Jawaban.....	82
12. Daftar nilai kelas eksperimen.....	83
13. Daftar nilai kelas kontrol.....	84
14. Perhitungan mean dan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol...	85
15. Uji Normalitas (Liliefors) kelas eksperimen.....	86
16. Uji Normalitas (Liliefors) kelas kontrol.....	88
17. Uji Homogenitas (Barlett).....	90
18. Uji T-tes	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, sebuah tujuan merupakan poros utama dimana semua proses yang dilaksanakan dalam pendidikan akan mengacu pada tujuan pendidikan tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut banyak jalan yang ditempuh yang terangkum dalam sebuah proses pendidikan dan pembelajaran. Nantinya dalam proses akan terdapat jalan-jalan yang akan ditempuh sesuai dengan kondisi dari pembelajaran tersebut, baik dari aspek siswa maupun sarana yang ada.

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.

Lembaga pendidikan (sekolah) merupakan wadah para siswa dalam menggali ilmu pengetahuan, salah satu factor penting yang dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa. Adanya motivasi belajar yang kuat membuat siswa belajar dengan tekun yang pada akhirnya terwujud dalam hasil belajar siswa tersebut. Oleh karena itulah motivasi belajar hendaknya ditanamkan pada diri siswa agar dengan demikian ia akan dengan senang hati akan mengikuti materi pelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah. Dengan adanya motivasi belajar siswa, maka diharapkan akan meningkatkan hasil

belajar siswa. Perlu ditanamkan pada diri siswa bahwa dengan belajarlah akan mendapatkan pengetahuan yang baik. Siswa akan mempunyai bekal menjalani kehidupannya di kemudian hari.

Hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat timbul dari dirinya sendiri, lingkungan sekolah maupun dari lingkungan keluarga. Dari lingkungan sekolah misalnya guru di samping mengajar juga hendaknya menanamkan motivasi belajar kepada siswa yang diajarnya. Banyak siswa yang tidak termotivasi belajar mengakibatkan hasil belajarnya menurun. Oleh karena itulah sekolah hendaknya mengkondisikan lingkungannya sedemikian rupa dengan demikian siswa akan termotivasi untuk belajar.

Mengingat akan pentingnya motivasi 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 yang dilakukan di SMP N 1 X Koto pada bulan Agustus-Januari 2012 terlihat kurangnya motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran TIK sehingga hasil belajar siswa pun menurun yang dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran TIK dalam tabel berikut :

Tabel 1. Data nilai rata-rata siswa kelas VII SMP N 1 X Koto

KELAS	RATA-RATA KELAS
VII.1	68
VII.2	72
VII.3	68
VII.4	71

Sumber : Guru TIK SMP N 1 X Koto

Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu dari dalam diri siswa yang bosan dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Teacher Center*, dimana guru yang menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran sedangkan siswa bersifat pasif. Selain itu pembelajaran hanya menggunakan media yang sederhana seperti gambar yang dibuat di papan tulis sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar mengingat materi pembelajaran TIK yang harus mengenal berbagai perangkat dalam bentuk yang jelas. Guru umumnya menggunakan metode yang membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Ketika guru memberikan materi, siswa hanya fokus pada guru yang bercerita didepan kelas dengan media yang sederhana. Dengan adanya kondisi seperti itu kelas menjadi ribut dan mengganggu teman-temannya yang lain sehingga kelas akan gaduh. Kondisi ini tentu membuat proses pembelajaran terganggu sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam permasalahan ini diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu guru mengatasi keadaan di atas. Salah satu model yang dapat digunakan adalah kooperatif model TGT (Teams Game Tournament) dimana model ini menekan pada kerja sama dalam kelompok dan mengacu pada pendekatan *Student Center*, dimana siswa sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa bisa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang nantinya akan dibagi dalam beberapa kelompok akan berlomba untuk memenangkan kelompoknya dalam bentuk cerdas cermat setelah siswa diberikan materi esensial oleh guru. Untuk mendukung dan memotivasi siswa dalam pembelajaran, diperlukan media pembelajaran berupa multimedia yang dibuat berupa soal-soal cerdas cermat dilengkapi dengan gambar, suara dan animasi-animasi menarik. Media ini digunakan untuk mendukung kegiatan cerdas cermat. Soal-soal cerdas cermat yang diberikan tersebut adalah materi-materi penting yang nantinya akan diberikan pada tes akhir pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Game Tournament) Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK kelas VII di SMP N 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif .
2. Media yang digunakan sederhana.
3. Pembelajaran berorientasi pada guru saja, sehingga siswa pasif.
4. Rendahnya motivasi belajar siswa.
5. Rendahnya hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan penulis maka penelitian dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

1. Penggunaan media dalam bentuk multimedia yang dibuat menggunakan program Macromedia Director. Media ini dibuat untuk mendukung penyampaian materi tentang *Perangkat Keras (Hardware) dan Lunak (Software) Komputer* yang merupakan materi mata pelajaran TIK SMP kelas VII.
2. Penggunaan pembelajaran kooperatif model TGT. Pada penelitian ini, penulis membuat materi yang akan dipelajari siswa dan kemudian siswa mempelajari materi tersebut dengan bimbingan dari guru. Setelah siswa paham dengan materi tersebut, selanjutnya dilakukan permainan secara berkelompok berupa kegiatan cerdas cermat dengan model pembelajaran kooperatif berupa TGT (Teams Game Tournament).
3. Melakukan tes dengan menggunakan lembaran soal untuk melihat hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Setelah melihat penjabaran latar belakang, maka permasalahan yang menjadi dasar melakukan penelitian ini adalah ***“Bagaimanakah Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Game Tournament) Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK kelas VII di SMP N 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar?”***

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Game Tournament) dan multimedia.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media yang menunjang kegiatan pembelajaran berupa multimedia yang berisi soal-soal pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa akan termotivasi dalam belajar dan akan berdampak pada hasil belajar yang lebih meningkat.
2. Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Game Tournament) pada mata pelajaran TIK kelas VII, dimana siswa akan dibagi dalam kelompok dan mengikuti kegiatan cerdas cermat dengan bantuan multimedia yang telah disediakan.