PENGARUH PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GROUP TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMAS PSM Bukittinggi

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh :

ISWANDY
NIM. 2512.130

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER (PTIK)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

2016 M / 1437 H

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Group Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMAS PSM Bukittinggi"**, yang disusun oleh **ISWANDY, NIM : 2512.130** Telah memenuhi syarat ilmiah dan telah disetujui untuk sidang Munaqashah.

Bukittinggi, 2 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Darul Ilmi, M.Pd	**Riri Okra, M.Kom**
NIP. 19700710 200112 1 004	**NIP. 19791017 2011011 010**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Group Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAS PSM Bukittinggi**", yang telah di uji dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, hari Senin Tanggal 15 Agustus 2016 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Bukittinggi, Agustus 2016

Tim Penguji

Ketua	**Sekretaris**
Dra. Irna Andriati, M.Pd	**Merry Prima Dewi, M.Pd**
NIP.19570512 198503 2 003	**NIP. 19840315 20150 3 003**

Anggota

Dr. Darul Ilmi, M.Pd	**Riri Okra, M.Kom**
NIP. 19700710 200112 1 004	**NIP. 19791017 201101 1 010**
Dra. Irna Andriati, M.Pd	**Muhiddinur Kamal, S.Ag. M.Pd**
NIP.19570512 198503 2 003	**NIP.19740210 200501 1 007**

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Bukittinggi

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama / NIM	:	ISWANDY/ 2512.130
Tempat / Tanggal Lahir	:	Bukittinggi / 05 Januari 1993
Fakultas / Jurusan	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK)
Judul Skripsi	:	**Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Group Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAS PSM Bukittinggi**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) penulis dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Agustus 2016

Yang Menyatakan

ISWANDY
NIM. 2512.130

ABSTRAK

Iswandy, NIM 2512.130 : Skripsi, Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Group Tournamnet* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAS PSM Bukittinggi. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang masih menggunakan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan dipahami oleh siswa. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang sering dialami oleh guru. Pembelajaran tidak memenuhi kebutuhan siswa baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Hal ini akan berdampak kurang baik pada hasil belajar siswa jika terus diterapkan. Maka perlu diadakan pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah dengan penerapan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Group Tournamnet (TGT)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar TIK siswa yang diberi perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Group Tournamnet (TGT)* lebih baik daripada hasil belajar TIK siswa yang diberi perlakuan menggunakan strategi pembelajaran konvensional.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *None-equivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMAS PSM Bukittinggi yang terdaftar pada tahun ajaran 2016/2017. Sampel ditentukan dengan teknik total sampling yaitu kelas XII IPS^{1} berjumlah 25 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan XII IPS ^{3} berjumlah 25 orang siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berupa soal objektif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Adapun teknik analisis data yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji -t) dan uji determinasi.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata hasil tes akhir siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Group Tournamnet (TGT)* 83,8 lebih tinggi daripada pembelajaran biasa 67,2. Setelah dilakukan uji t pada taraf siginifikan, didapat t_{hitung} = 7,53 dan t_{tabel} = 1,708 serta dk = 48. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel,}$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Teams Group Tournamnet (TGT)* lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Kemudian berdasarkan perhitungan uji determinasi diperoleh nilai koefisien korelasi (r) = 0,58, berarti terdapat hubungan positif antara variable X dan variable Y. Kriteria korelasi bernilai tinggi, sedangkan koefisien determinasi (r^2) = 0,33, ini dapat diartikan bahwa besar pe ngaruh sekitar 33%.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum W.W

Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Srata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukitttinggi. Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka tidak berlebihan kiranya bila pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :.

1. Rektor, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.

2. Bapak Dr. Darul Ilmi,M.Pd, selaku pembimbing I, dan Bapak Riri Okra, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.
3. Bapak Drs. Khairuddin, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/ti IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
5. Ibu Dra.Hj. Eva Buslina.MM selaku Kepala SMAS PSM Bukittinggi serta Bapak dan Ibu guru karyawan/ti yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Okta Silviana, S.Kom selaku guru mata pelajaran TIK kelas XII di SMAS PSM Bukittinggi
7. Majelis guru, serta karyawan dan karyawati SMAS PSM Bukittinggi
8. Semua siswa kelas XII SMAS PSM Bukittinggi.

Teristimewa Ibunda dan Ayahanda tercinta dan adik – adik tersayang yang sedang mengandung buah cinta kami, amanah dari Allah SWT. Yang selalu

menemani dalam merangkai kata demi kata menjadi kalimat sehingga menjadi karya ilmiah/skripsi pada saat ini. Serta kepada kakak-kakak atas do'a dan dorongan yang diberikan, baik secara moril maupun materil, serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Dan Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2012, Khususnya kawan-kawan seperjuangan yang telah banyak memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapakan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Bukittinggi, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSEMBAHAN
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI
HALAMAN PERNYATAAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penjelasan Judul 8
H. Sistematika penulisan 11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model *Cooperative Learning* 13
B. Team Games Tournament (TGT) 18
C. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Hasil Belajar 31
D. Pengertian Belajar 33
E. Hipotesis Penelitian 41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian 43
B. Jenis Penelitian 43
C. Rancangan Penelitian 44
D. Populasi dan Sampel 45
1. Populasi 45
2. Sampel 46
E. Data dan Sumber Data 47
1. Data 47
2. Sumber Data 48
F. Desain Perlakuan 48
G. Variabel Penelitian 50
1. Variable Bebas 51
2. Variable Terikat 51
H. Teknik Pengumpulan Data 51
I. Instrumen Penelitian 52
1. Penyusunan Tes 52
2. Uji coba Tes 52
3. Analisis Item 52
J. Teknik Analisis Data 58
1. Uji Normalitas 58
2. Uji Homogenitas 59
3. Uji Hipotesis (Uji-t) 60
4. Uji Determinasi 61

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data 62
B. Analisis Data 68
C. Pembahasan 74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 78

B. Saran 79

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
1.1 : Persentasi Nilai Ujian Semester TP 2015/2016	3
2.1 : Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif	17
2.2 : Lembaran Skor Permainan	26
2.3 : Perhitungan Poin Permainan Untuk Dua Orang Pemain	26
2.4 : Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Orang Pemain	27
2.5 : Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Orang Pemain	27
3.1 : Rancangan Penelitian	45
3.2 : Jumlah Siswa Kelas XII SMAS PSM Bukittinngi TP 2016/2017	46
3.3 : Pola Desain Perlakuan	48
4.1 : Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen	63
4.2 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen	64
4.3 : Ketuntasan Siswa Kelas Kelas Kontrol	65
4.4 : Distribusi Frekuensi Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol	66
4.5 : Perhitungan Rata-rata, Standar Deviasi, Varians	67
4.6 : Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Eksperimen	68
4.7 : Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Control	69
4.8 : Hasil Pehitungan Uji Normalitas	69
4.9 : Uji Homogentas Untuk Tes Akhir	72
4.10: Hasil perhitungan Uji Hipotesis	76

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR HALAMAN

2.1 : Model Pembeajaran Tipe TGT 20

2.2 : Aturan Permanian 24

4.1 : Diagram Batang Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 64

4.2 : Diagram Batang Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN		Halaman
I	: Silabus Pembelajaran	81
II	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	84
III	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	90
IV	: Daftar Nilai Ujian Semester 1TP 2015/2016	93
V	: Kisi-kisi Soal Uji Coba	97
VI	: Soal Uji Coba	99
VII	: Kunci Jawaban Soal Uji Coba	103
VIII	: Validitas Soal Uji Coba	104
IX	: Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	105
X	: Perhitungan Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	106
XI	: Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji coba	108
XII	: Tabel Analisis Butir Soal	112
XIII	: Tabel Hasil Analisis Tes Uji Coba	113
XIV	: Soal Tes Hasil Belajar	115
XV	: Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar	118
XVI	: Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	119
XVII	: Uji Normalitas Kelas Eksperimen	121
XVIII	: Uji Normalitas Kelas Kontrol	122
XIX	: Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	123
XX	: Uji Hipotesis	124
XXI	: Uji Determinasi	127
XXII	: Tabel Distribusi Normal	129
XXIII	: Daftar Nilai Kritis L untuk Uji *Lilliefors*	130
XXIV	: Nilai Kritik Sebaran F	131
XXV	: Koefisien Korelasi Product Moment	133
XXVI	: Nilai Kritik Sebaran t	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh sang khaliq dibekali dengan akal dan pikiran. Dengan akal dan pikiran, manusia dapat berpikir dan membedakan antara yang baik dan buruk, yang hak dan bathil, serta antara yang halal dan haram.Sehingga memang sudah semestinya manusia mengambil hikmah dan pelajaran dari setiap apa yang mereka lihat dan mereka kerjakan.

Ilmu Allah tidak terhitung jumlahnya. Oleh karena itu, kewajiban menuntut ilmu merupakan suatu perintah yang tidak dapat dielakkan lagi bagi seluruh umat manusia. Ilmu Allah luas sekali, sedangkan manusia hanya memiliki sedikit saja dari ilmu Allah tersebut. Seperti dijelaskan dalam hadist berikut:

قُل لَّوۡ كَانَ ٱلۡبَحۡرُ مِدَادٗا لِّكَلِمَٰتِ رَبِّي لَنَفِدَ ٱلۡبَحۡرُ قَبۡلَ أَن تَنفَدَ كَلِمَٰتُ رَبِّي وَلَوۡ جِئۡنَا بِمِثۡلِهِۦ مَدَدٗا ١٠٩

"Katakanlah: sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)". (Q.S Al-Kahfi :109)

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang di harapkan. Tujuan pendidikan nasional yaitu mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan-perubahan

keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas penilaian yang logis, kritis, cermat, kreatif, efektif dan inovatif. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka guru harus menguasai materi pelajaran, mempunyai kemampuan untuk memilih dan menggunakan metode serta media sebagai alat bantu mengajar dan mempunyai strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Strategi jika dihubungkan dengan proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai rencana dan cara – cara guru membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat di capai secara efektif.[1] Kemampuan guru menerapkan strategi dan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memotivasi siswa dan menciptakan proses belajar mengajar yang baik. Dengan cara tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai output dari proses pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pendidikan selalu menjadi sorotan utama karena hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[2] Hasil belajar memiliki setidaknya tiga macam fungsi pokok yaitu:

---

[1] W. Gulo. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Gramedia Widiasara Indonesia

[2] Nana Sudjana. 2005. Penilain Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo h.22

(1) mengukur kemajuan

(2) menunjang penyusunan rencana

(3) memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali.

SMAS PSM Bukittinggi yang memiliki dua jurusan yaitu : jurusan jurusan IPA dan jurusan IPS

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran TIK SMAS PSM BUKITTINGGI di peroleh bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada semester I tahun pelajaran 2015/2016 yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Siswa dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sesuai yang tercantum dalam Permendiknas No. 20 tahun 2007. Adapun data hasil belajar mid siswa SMAS PSM BUKITTINGGI, kelas XII tahun ajaran 2015/2016 dalam mata pelajaran TIK dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 1.1
Presentasi Nilai Ujian Semester I TP 2015/2016

Kelas	Jumlah siswa	Nilai ≥ dari 75	Nilai < dari 75
XII	86 orang	40 orang	46 orang
Presentase	100%	47%	53%

Sumber : Guru Bidang Studi

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa 86 orang, siswa yang tuntas hanya 40 orang dengan persentasi sekitar 47 % dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 orang dengan presentasi sekitar 53%. Hal ini

menunjukkan sebagian siswa tidak tuntas pada kompetensi dasar menggunakan perangkat lunak pembuat desain grafis (CorelDraw).

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya karena pembelajaran yang cenderung teoritis, materi pelajaran yang terlalu padat dan waktu pembelajaran yang singkat, penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan tidak mencapai sasaran, serta materi pelajaran yang kurang dikaitkan dengan situasi kehidupan nyata, akibatnya siswa sulit memahami materi yang diberikan guru. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman terhadap proses belajar mengajar yang berlangsung di SMAS PSM BUKITTINGGI diperkirakan salah satu faktor yang dominan mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang cocok dengan kondisi belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan di SMAS PSM BUKITTINGGI adalah model pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dan diskusi yang masih bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh serta bersikap pasif sehingga menimbulkan suasana belajar yang kurang menarik dan komunikatif. Metode diskusi yang dilaksanakan secara berkelompok yang diterapkan juga tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Pada pembelajaran kelompok ini guru membentuk kelompok heterogen dan kelompok yang dibentuk guru berdasarkan kemampuan akademis siswa yang terdiri dari siswa berkemampuan akademis rendah, tinggi dan sedang. Tetapi kenyataan pada saat pembelajaran di kelas, anggota masing-masing kelompok

mengerjakan sendiri tugas yang diberikan, banyak siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi tidak mau bekerjasama dengan siswa yang kemampuan akademisnya rendah. Selain itu siswa yang tidak mengerti pun jarang bertanya kepada siswa yang mengerti dan selama proses diskusi berlangsung didominasi oleh siswa yang itu – itu saja. Jadi dalam proses pembelajaran tersebut kurang adanya interaksi antara siswa dengan siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK dasar perlu adanya suatu strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas XII SMAS PSM BUKITTINGGI.

Model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berkelompok, bermain dan bertanding. Dengan *team* membuat siswa menjadi lebih mudah untuk berinteraksi dengan teman-temannya.[3] *Games* membuat siswa merasa menikmati pembelajaran dan berinteraksi dengan sains. *Tournament* membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **”Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar TIK di SMAS PSM Bukittinggi”.**

[3] Slavin, R.E.(2009). Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.14

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belaar sebagian besar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih belum maksimal.
2. Masih kurangnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan.
3. Guru belum optimal untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan indentifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada Pengaruh Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar TIK di SMAS PSM Bukittinggi Tahun ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi dan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut : Seberapa besar Pengaruh Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar TIK di SMAS PSM Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : Untuk membuktikan seberapa besar Pengaruh Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar TIK di SMAS PSM Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam upaya pengembangan profesional pada proses belajar mengajar dan penulisan karya ilmiah dan untuk mengembangkan diri atau melakukan penelitian sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Pd pada IAIN Bukittinggi.
2. Bagi siswa, pendekatan pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi, melatih dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, memberi masukan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat melatih meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi SMAS PSM Bukittinggi, yaitu sebagai salah satu solusi untuk bisa meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa SMAS PSM Bukittinggi.

G. Penjelasan Judul

1. Pengaruh

   Pengaruh adalah segala sesuatu yang menyebabkan gangguan yang datang dari luar diri individu itu sendiri, baik positif maupun negatif.[4] Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda dan sebagainya) yang berkuasa atau yang berkekuatan.[5]

2. Pembelajaran

   Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan menciptakan situasi dan kondisi belajar yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai[6]. Oleh karena tujuan yang hendak dicapai itu beraneka ragam, maka situasi pembelajaran pun beraneka ragam pula. Jika tujuan pembelajaran hanya menghendaki siswa mengetahui sesuatu, tentu proses pembelajaran pun sederhana. Jika tujuan menghendaki agar siswa tidak hanya sekedar mengetahui, tetapi memiliki kemampuan yang lebih jauh, seperti memahami, mampu menerapkan suatu konsep dalam berbagai keadaan, disesuaikan dengan tuntutan pencapaian tujuan tersebut.

---

[4] Fitri, Karnella, Pengertian Pengaruh, (*online), (http://www.google.co.id/pengertian konsep pengaruh,), diakses 4 Maret 2014*

[5] W.J.S. Poerdawaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*,(Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976), Cet. Ke-5, h.731

[6] . Dra. Sumiati. *Metode Pembelajaran,* (Bandung: Cv Wacana Prima, 2012), hal. 1

3. *Cooperative Learning*

Cooperative Learning merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. *Cooperative learning* merupakan "suatu sikap atau prilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan diri setiap anggota kelompok itu sendiri"[7]. Model pembelajaran kelompok merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. melalui pembelajaran kooperatif siswa akan belajar bagaimana menerima perbedaan dalam kelompok dan juga menghargai keragaman terhadap individu, sehingga siswa dapat terampil dalam bekerja dan berkolaborasi dengan orang lain. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran tidak hanya beroriantasi pada suatu aspek saja, tetapi seimbang anrtara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

4. Tipe TGT

[7] . Solihatin Etin. 2007. *Cooperative Learning: Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.Hal. 4

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model yang terdiri dari sistem belajar kelompok dan evaluasi yang terdiri dari permainan dan pertandingan oleh masing-masing siswa dalam kelompok.

5. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa. Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dilakukan usaha untuk menilai hasil belajar. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari dan ditetapkan. Penilaian yang diselenggarakan oleh guru mempunyai banyak kegunaan, baik bagi siswa, sekolah, ataupun bagi guru sendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar adalah suatu yang diadakan (dibuat,

dijadikan) oleh usaha. Sedangkan belajar adalah berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Dalam pengertian lain belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang[8]. Hasil belajar dapat ditunjang dari penerapan model pembelajaran yang tepat, inovatif dan mempunyai efisiensi disegala bidang. Dengan demikian jika pencapaian hasil belajar itu tinggi, dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar itu berhasil.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran dari masing-masing bab yang akan dibahas, maka dalam sistematika penulisan skripsi ini dapat dibagi menjadi lima bab, yaitu :

a. Pada bab I pendahuluan. Pada bab ini penulis akan mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.
b. Pada bab II meliputi tentang landasan teoritis yang didalamnya mencakup pengertian belajar dan pembelajaran, *FlipBook*, dan hasil belajar.
c. Pada bab III berisikan tentang metedologi penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, metode dan desain penelitian, populasi penelitian, sample penelitian, jenis dan sumber data, defenisi

[8]. Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Mengajar* ,(Bandung: Sinar Baru Algensindo,2009) , Cet:10, hal. 28

operasional, desain perlakuan, instrument penelitian dan teknik pengumpulan data.

d. Pada bab IV berisikan tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, analisis data dan pembahasan.

e. Pada bab V berisikan tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran *Cooperative Learning*

1. Pengertian Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah *cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang siswanya belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang, dengan struktur kelompok yang heterogen[1].

Cooperative learning merupakan "suatu sikap atau prilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan diri setiap anggota kelompok itu sendiri"[2]. Model pembelajaran cooperative adalah model pembelajaran dengan menggunakan satu sampai enam orang yang pengelompokkan atau tim kecil, yaitu empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda[3]. Model pembelajaran kelompok merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam

---

[1]. Robert.E.Slavin, 2007, *Cooperative Learning : Teori, Riset, dan Praktek*.alih bahasa oleh Narulita Yusron. Bandung:Nusa Media

[2]. Solihatin Etin. 2007. *Cooperative Learning: Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.Hal. 4

[3]. Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 202

kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK), yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai[4].

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dalam pelaksanaanya dapat mengkondisikan siswa untuk belajar dan bekarjasama dalam kelompok-kelompok kecil. Hal ini dapat melatih siswa lain dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Hal ini dapat melatih siswa lain bertanggung jawab terhadap diri sendiri, juga bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif learning ini, belajar belum dapat dikatakan tuntas jika salah satu anggota dalam kelompok belum menguasai materi yang dibahas.

2. Tujuan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:[5]

a. Untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Model struktur

[4]. Dr. Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Media Group, 2008), cet. 5

[5] Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional h.6-8

penghargaan kooperatif juga telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

b. Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas social, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantungan satu sama atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk mneghargai satu sama lain.

c. Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial**.**

Sistem pengajaran pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai system kerja/belajar kelompok yang terstruktur. ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu :[6]

1. Saling ketergantungan Positif. : Ketergantungan positif berlangsung ketika anggota-anggota kelompok merasakan bahwa mereka berhubungan dengan satu sama lainnya dan tidak dapat bekerja sendiri kecuali bekerja sama.

[6] Anita Lie. (2004). *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang* Kelas. Jakarta: Grasindo h.31-35

2. Tanggung jawab perseorangan : unsur ini akibat langsung dari unsure pertama, jika tugas dan pola penilaian di buat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan berusaha melakukan yang terbaik dan akan melaksanakan tanggung jawab mereka masing-masing.

3. Tatap muka : Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan ini akan memberikan para siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota, karena hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya dari pada hasil pemikiran satu kepala saja. Maksud dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan.

4. Komunikasi antar anggota : unsure ini menekankan agar siswa dibekali dengan berbagi keterampilan berkomunikasi. Karena tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengar dan berbicara, keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kedian para anggota kelompok kengutarakan pendapat mereka.

5. Evaluasi proses kelompok : Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerja sama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau masyarakat. Tanpa kerjasama keseimbangan lingkungan hidup akan terancam punah. Dalam penilaian siswa mendapat nilai pribadinya dan nilai kelompok.

Siswa bekerja sama dengan metode pembelajaran kooperatif kereka saling membantu dalam mempersiapkan diri.

Pembelajaran kooperatif terdiri dari enam tahap pembelajaran yang diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan diakhiri dengan memberikan penghargan kelompok. Keenam tahap tersebut disajikan dalam Tabel berikut ini.[7]

Tabel 2.1

Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Fase – fase	**Tingkah Laku Guru**
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa beajar
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan inormasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok – kelom belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan trasnsisi secara efisien
Fase 4	Guru membimbing kelompok –

[7] Agus Suprijono.(2010). *Coopeative Learnin.Teori dan Apklikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar h.65

Membimgbing kelompok bekerja dan belajar	kelompok beljar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya mauoun hasil belajar individu dan kelompok

Berdasarkan dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman, kemampuan dan sikap yang didasari dengan kehidupan nyata di masyarakat, untuk bekarja sama diantara sesama anggota kelompok agar dapat meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

B. Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model yang terdiri dari sistem belajar kelompok dan evaluasi yang terdiri dari permainan dan pertandingan oleh masing-masing siswa dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berkelompok, bermain dan bertanding. Dengan *team* membuat siswa menjadi lebih mudah untuk berinteraksi dengan teman-temannya. *Games* membuat siswa merasa menikmati pembelajaran dan berinteraksi dengan sains. *Tournament* membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.[8]

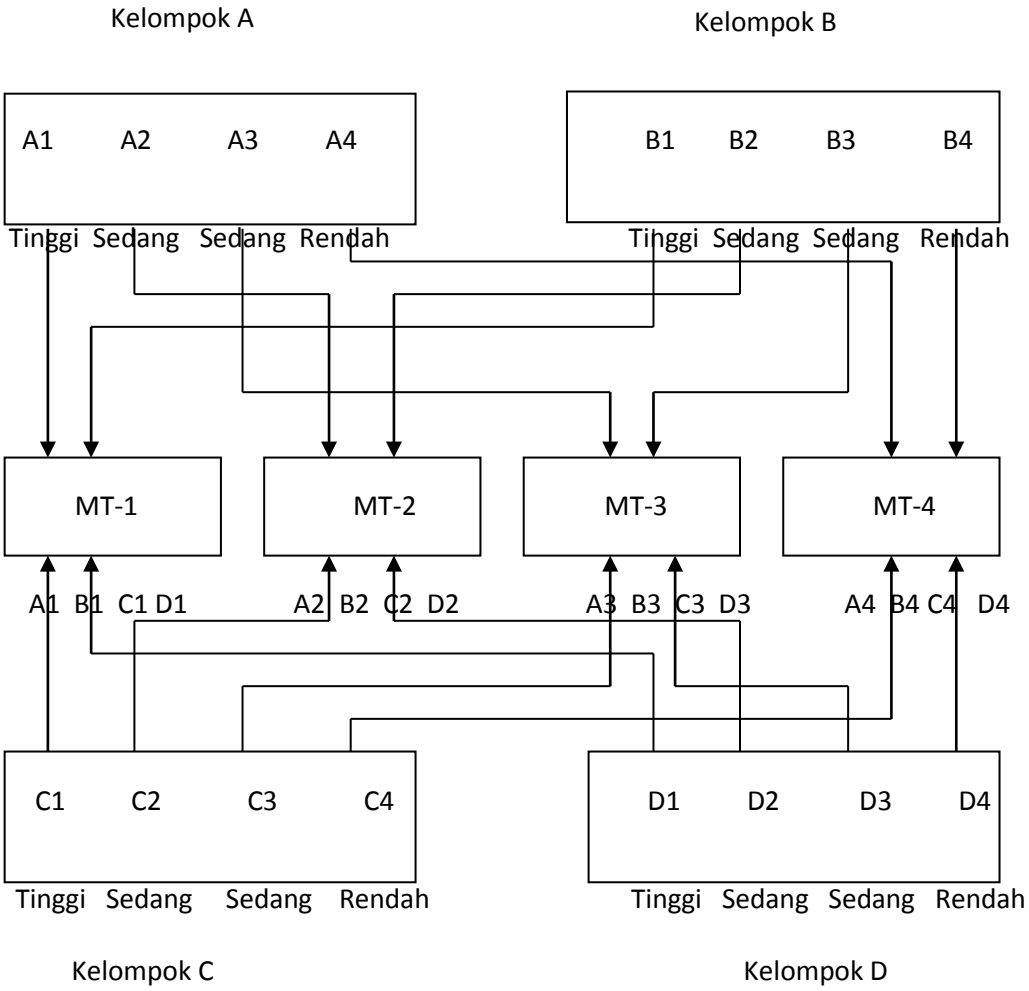
Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa.[9]

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT diadakan pertandingan permainan akademik yang diwakili oleh masing-masing anggota kelompok untuk maju kemeja pertandingan dengan kemampuan serba sama atau homogen".[10] Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diilustrasikan melalui gambar berikut :

[8] Slavin, R.E.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.14

[9] Nur Asma. (2006). Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional h.24

[10] Slavin, R.E.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.163



Gambar 2.1. Model Pembelajaran Tipe TGT

Keterangan :

A1 = Rangking 1 kelompok A B1 = Rangking 1 kelompok B

A2 = Rangking 2 kelompok A B2 = Rangking 2 kelompok B

A3 = Rangking 3 kelompok A B3 = Rangking 3 kelompok B

A4 = Rangking 4 kelompok A B4 = Rangking 4 kelompok B

C1 = Rangking 1 kelompok C D1 = Rangking 1 kelompok D

C2 = Rangking 2 kelompok C D2 = Rangking 2 kelompok D

C3 = Rangking 3 kelompok C D3 = Rangking 3 kelompok D

C4 = Rangking 4 kelompok C D4 = Rangking 4 kelompok D

MT = Meja Turnamen

2. Langkah – langkah Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan melalui tahapan persiapan, penyajian kelas, kegiatan kelompok, pertandingan dan permainan, penghargaan kelompok dan pemindahan siswa.

1. Persiapan

   Pada tahap ini dipersiapkan :

   a. Memahami konsep dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
   b. Menetapkan kelas penelitian dan menetapkan pokok bahasan yang tepat dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
   c. Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti Silabus, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta lembar soal TGT.
   d. Menyiapkan perangkat turnamen seperti kartu soal, kartu jawaban, nomor meja turnamen dan lembaran skor permainan untuk games dan tournament.

Kartu jawaban diberikan kepada siswa yang dapat menjawab soal. Kartu jawaban tersebut dikumpul dan digunakan sebagai jumlah poin yang akan diperoleh

e. Membentuk kelompok belajar terdiri dari tiga, empat atau lima anggota secara heterogen yang disusun menurut nilai ulangan siswa.
f. Membentuk kelompok meja turnemen terdiri dari tiga atau empat anggota, dari empat kelompok belajar diadakan empat meja turnamen. Perangkat meja turnamen terdiri dari : lembaran soal dan kunci (dikemas dalam amplop), satu set kartu bernomor, lembaran penskoran di meja turnamen.

2. Penyajian Kelas

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai dengan pendahuluan yang berisikan motivasi dan persepsi. Kemudian dilanjutkan dengan presentasi kelas, pengembangan, penerapan, merupakan kegiatan kelompok dan penutup yang terdiri kesimpulan dan pemberian tugas.

3. Kegiatan Kelompok

Selama kegiatan kelompok berlangsung, guru bertindak sebagai fasilisator yang mengamati dan memperhatikan setiap kegiatan kelompok. Untuk kerja kelompok, guru memberikan lembaran kerja siswa sebagai bahan yang akan dipelajari siswa. Dalam menyelesaikan tugas kelompok-kelompok siswa bekerja secara mandiri atau berpasangan selanjutnya saling mencocokkan jawaban dengan teman sekelompok. Jika ada anggota

yang belum memahami, maka kelompok dua bertanggung jawab untuk menjelaskan kepada anggota yang belum mengerti tersebut.

4. Pertandingan dan permainanan

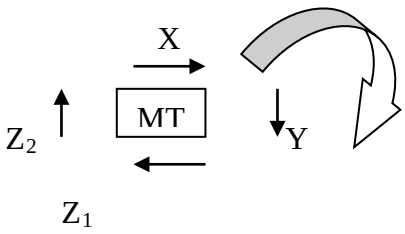
Permainan dan pertandingan ini dilakukan untuk menguji pengetahuan dari penyajian kelas dan latihan kelompok. Soal-soal yang diberikan merupakan pertanyaan yang relevan dengan materi yang diberikan. Masing-masing kelompok diwakili oleh satu orang siswa, sehingga dalam satu meja pertandingan terdiri dari siswa-siswa dengan kemampuan setara. Kegiatan pokok dalam pertandingan akademik ini adalah kompetisi antar wakil-wakil kelompok untuk mengumpulkan kartu yang sebanyak-banyaknya agar menjadi pemenang dalam pertandingan tersebut. Adanya persaingan setara ini memungkinkan siswa untuk semua tingkatan kemampuan awal menyumbangkan nilai maksimum bagi kelompoknya. Sebelum pertandingan dimulai biasanya guru terlebih dahulu mengumumkan penetapan meja pertandingan untuk setiap wakil kelompok sesuai dengan tingkatannya dan menjelaskan aturan permainan dan perolehan skor.

Sediakan sampel perangkat turnamen disetiap meja turnamen. Ketentuan perolehan skor:

a. Untuk yang wajib menjawab, bila benar dapat kartu jawaban 1 dan salah kartu jawaban tidak diambil (tidak diberi sanksi)

b. Jika yang wajib menjawab salah, kesempatan berpindah ke penantang lain. Untuk penantang bila benar akan mendapat kartu jawaban. Dan bila salah akan diberi sanksi (kartu jawaban yang ada diambil).

Permainan diteruskan searah jarum jam. Aturan permainan :



Keterangan:

M = Meja Turnamen

X = Juri

Y = Pembaca

Z_1 dan Z_2 = Penantang 1 dan 2

Gambar 2.2. Aturan permainan

1) Siswa menempati meja turnamen dan memulai permainan sesuai aturan permainan diatas. Di setiap meja turnamen pembaca soal mengambil secara acak kartu soal, setelah itu soal dibacakan. Kesempatan pertama yang menjawab soal yaitu siswa yang membaca soal itu sendiri. Jika pembaca soal itu dapat menjawab maka kartu jawaban diberikan kepada siswa tersebut. Jika tidak dapat menjawab (pas) maka kesempatan menjawab berpindah ke penantang 1 dan pembaca tersebut tidak dikurangi poinnya (kartu jawaban tidak diambil), jika penantang 1 tidak dapat menjawab juga maka berpindah ke penantang 2 dan begitu seterusnya. Dan jika penantang

menjawab tapi salah maka poin/kartu jawaban diambil satu. Ini merupakan ronde 1.

2) Untuk ronde ke-2, semua siswa bergeser tempat duduk sesuai dengan arah perputaran jarum jam (bergeser ke sebelah kiri). Pertandingan akan berlangsung terus sampai semua nomor mendapat giliran membaca soal.
3) Setelah semua mendapat giliran menjadi pembaca maka game dan pertandingan selesai. Dan hasil yang diperoleh dicatat pada lembaran skor permainan.
4) Setelah turnamen selesai, selanjutnya guru memberi poin pertandingan berdasarkan banyak kartu yang diperoleh siswa untuk sejumlah pertandingan hari itu.
5) Aturan dasar pemberian poin pertandingan menurut Slavin sebagai berikut : Misalkan pada satu meja pertandingan terdiri tiga siswa yang tidak seri dalam pengumpulan kartu maka pengumpul kartu terbanyak mendapat poin 60, pengumpul kartu sedang banyaknya mendapat poin 40 dan pengumpul kartu tersedikit mendapat poin 20 (tabel 2 dan 4).[11]

[11] Slavin, R.E.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.1

Tabel 2.2

Lembaran Skor Permainan

Pemain	Kelompok Belajar	Game -1	Game -2	Game -3	Jumlah Kartu	Poin Pertan-dingan
A	1	14	10	-	24	60
B	2	11	12	-	23	40
C	3	5	7	-	12	20

Tabel 2.3

Perhitungan Poin Pertandingan untuk Dua Orang Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri84
A	60	40
B	20	40

Tabel 2.4

Perhitungan Poin Pertandingan untuk Tiga Orang Pemain

Pemain	Tidak seri	Seri untuk jumlah kartu terbanyak	Seri untuk jumlah kartu tersedikit	Seri untuk ketiga-tiganya
A	60	50	60	40
B	40	50	30	40
C	20	20	30	40

Tabel 2.5

Perhitungan Poin Pertandingan untuk Empat Orang Pemain

Pemain	Tidak seri	Seri terbanyak	Seri sedang	Seri tersedikit
A	60	50	60	60
B	40	50	40	40
C	30	30	40	30
D	20	20	20	30
Tiga seri terbanyak		Tiga seri sedang	Seri untuk banyak dan sedikit	Empat seri

50	60	50	40
50	30	50	40
50	30	30	40
20	30	30	40

5. Penghargaan Kelompok

Untuk menentukan bentuk penghargaan kelompok langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Menghitung skor individu

Perhitungan skor tes individu ditujukan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih perolehan skor terdahulu dengan skor tes terakhir. Dengan cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya.[12]

Tabel 2.6

Nilai Perkembangan Individu

Skor Kuis	Nilai Perkembangan
Lebih 10 poin di bawah skor dasar	5
10 poin sampai 1 poin di bawah skor dasar	10

[12] Slavin, R.E.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.159

Sampai 10 poin di atas skor dasar	20
Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30
Hasil sempurna	30

b. Memberi penghargaan kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan oleh anggota kelompok. Berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang telah diperoleh terdapat tiga tingkatan kriteria penghargaan yang diberikan untuk penghargaan kelompok yaitu:[13]

1) Kelompok dengan rata-rata skor 15 sebagai kelompok baik.
2) Kelompok dengan rata-rata skor 16 sebagai kelompok sangat baik.
3) Kelompok dengan rata-rata skor 17 sebagai kelompok super.

Mengubah kriteria sebagai berikut[14]:

1) Nilai≥46: Kriteria/ penghargaannya *Super Team* (Kelompok Super)
2) 33≤Nilai<46: Kriteria/ penghargaannya *Great Team* (Kelompok Hebat)

[13] Slavin, R.E.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.160

[14] Slavin, R.E.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.160

3) 20≤Nilai<33 : Kriteria / penghargaannya *Good Team* (Kelompok Baik)

4) Pemindahan siswa

Pemindahan siswa pada meja turnamen perlu dilakukan untuk persiapan pertandingan pada siklus berikutnya. Pemindahan tersebut berdasarkan poin yang diperoleh siswa pada pertandingan yang lalu.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggeseran ini adalah :

1. Berdasarkan lembar pencatatan skor diidentifikasi peraih poin tertinggi dan terendah untuk setiap meja pertandingan. Pada lembar penunjukkan meja pertandingan diberi tanda “+” pada nomor meja pertandingan untuk semua siswa yang meraih skor tertinggi. Jika terdapat skor yang seri untuk skor tertinggi pada meja manapun, maka lemparkan sebuah koin untuk memutuskan nomor mana yang berputar. Tidak dibenarkan memberi tanda “+” lebih dari satu nomor untuk setiap meja.
2. Nomor meja siswa yang mendapat skor terendah diberi nilai “-“. Sekali lagi jika terdapat seri untuk memutuskan mana yang diberi tanda “-“ dengan melemparkan koin. Tidak dibenarkan memberi tanda “-“ lebih dari satu nomor untuk tiap meja.
3. Biarkan semua daftar sebagaimana mereka adanya termasuk siswa yang absen

4. Pada kolom untuk pertandingan berikutnya, pemindahan nomor dilakukan sebagai berikut : Untuk menentukan kelompok yang baru, jika nomor tersebut diberi tanda “+” maka kurangi dulu nomor mejanya (misalkan 4 menjadi 3) ini berarti pemenang pada meja 4 akan bersaing pada meja 3 pada minggu berikutnya, dimana persaingan akan semakin sulit. Pengecualian adalah bahwa pemenang pada meja 1 tetap pada meja 1 karena meja 1 adalah yang tertinggi dan yang mendapat skor terendah pada meja dengan nomor terakhir tetap pada meja dengan nomor terakhir tersebut.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT didalam diri siswa akan tertanam rasa tanggung jawab yang mendalam baik dalam berfikir untuk kegiatan belajar secara individu maupun secara kelompok dan menciptakan suasana belajar baru yang menyenangkan serta siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

C. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Hasil Belajar

Pada uraian tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT , dikemukakan bahwa ada tiga konsep utama yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu : penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Dari ketiga konsep utama ini terlihat bahwa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong semua siswa

sebagai anggota kelompok berusaha mempelajari materi ajar dan memotivasi siswa mengembangkan tingkah laku kelompok yang meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan keunggulan dan tuntutannya, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang termotivasi hasil belajarnya jauh lebih baik dari siswa yang tidak termotivasi.

Dalam pembelajaran kooperatife khususnya tipe TGT, penghargaan kelompok sangat diutamakan. Dengan adanya penghargaan kelompok tersebut dapat memicu siswa lebih termotivasi untuk saling menjadi yang terbaik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang berujung pada peningkatan hasil belajar.[15] Hasil penelitian ini mendapatkan bahwa hasil belajar individu terus meningkat, jika pembelajaran memberikan penghargaan kelompok berdasarkan hasil belajar individu dari anggotanya.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti penerapan model pembelajaran koopretif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa, karena siswa lebih termotivasi untuk bersaing, terlibat secara aktif dalam pemmbelajaran dan menjadi yang terbaik dalam kelompok yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa.

---

[15] Slavin, R.E.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers h.34

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduannya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.[16]

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang baik dalam bersikap maupun berpikir.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar adalah suatu pencapaian tujuan pengajaran dan peningkatan kemampuan mental siswa.[17]

---

[16] http://www.sarjanaku.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html/ diakses 05 Desember 2014, jam 11.30

[17] Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), cet.ke-2, hal.4

Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[18] Disamping itu, keterampilan nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar juga termasuk penilaian hasil belajar.

Menurut Bloom dalam menjelaskan tiga tingkat kemampuan yang dapat dikuasai oleh siswa antara lain [19]:

a. Kemampuan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek intelektual. Kawasan ini terdiri dari Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis dan Evaluasi.
b. Kemampuan afektif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek emosional. Kawasan ini meliputi kemampuan menerima, sambuan, pengahrgaan, perngorganisasian, karakteristik nilai.
c. Kemampuan psikomotor adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek keterampilan. Kawasan ini meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing dan kreatifitas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek – aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah

[18] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1999), Cet. Ke-6, h.22

[19] Nana Sudjana, …..h.22

dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan..

Dalam penilitian hasil belajar mengajar yang dimaksudkan adalah hasil belajr pada hakekatnya adalah kemampuan perubahan tingkah laku yang mencakup tiga kemampuan diatas, namun pada penilitian ini penulis hanya melihat hasil belajar melalui kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar dapat dilihat dengan mengadakan test hasil belajar.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu :[20]

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis, evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Di bawah ini dapat dilihat Kata Kerja Operasional untuk ranah kognitif yang diuraikan dalam bentuk tabel berikut ini:

[20] Mudjijo, *Tes Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), cet. Ke-1, h.101-106

Pengetahuan (C1)	Mengetahui, mengutip, menerima, mengingat, menyerap, menyimpan, menggambar, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indek, memasangkan, menamai, menandai, menyadari, menghafal, mencatat, mengulang, meninjau, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.
Pemahaman (C2)	Memahami, memperkirakan, menjelaskan, mencirikan, mengasosiasikan, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menjalin, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, mereproduksi.
Penerapan (C3)	Menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, membilang, menghitung, membangun, mengurutkan, membiasakan, mencegah, menentukan, menggambarkan, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, mentabulasi, menyusun, memproses, meramalkan, dan membaca.
Analisis (C4)	Menganalisis, mengaudit, memecah, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, merinci, menominasikan,

	mendiagramkan, megorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagankan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, menstranfer, mengidentifkasi, menjabarkan, mengkategorikan, dan menguraikan.
Sintesis (C5)	Mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, menggabungkan, memadukan, membatas, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum dan merekonstruksi.
Penilaian (C6)	Membandingkan, menyimpulkan, mengarahkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, mendukung, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, memproyeksi, dan memilih.

2) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Di bawah ini dapat dilihat Kata Kerja Operasional untuk ranah afektif yang diuraikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Menerima (A1)	Memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, dan meminati.
Menanggapi (A2)	Menjawab, membantu, mengajukan, mengompromikan, menyenanghi, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, dan menolak.
Menilai (A3)	Mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengimani, mengundang, menggabungkan, memperjelas, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang.
Pengorganisasian (A4)	Menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan, mengombinasikan, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasi, dan merembuk.
Pengalaman (A5)	Mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan, dan memecahkan.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotor, yakni : a) gerakan refleks; b) keterampilan gerakan dasar; c) kemampuan perseptual; d) keharmonisan dan ketepatan, e) gerakan keterampilan kompleks; dan f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Di bawah ini dapat dilihat Kata Kerja Operasional untuk ranah psikomotor yang diuraikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Peniruan (P1)	Mengaktifkan, Menyesuaikan, Menggabungkan, Melamar, Mengatur, Mengumpulkan, Menimbang, Memperkecil, Membangun, Mengubah, Membersihkan, Memposisikan, Mengkontruksi
Manipulasi (P2)	Mengoreksi, Mendemonstrasika, Merancang, Memilah, Melatih, Memperbaiki, Mengidentifikasika, Mengisi, Menempatkan, Membuat, Memanipulasi, Mereparasi, Mencampur
Ketepatan Gerak (P3)	Mengetik, Melakukan, Memperbaiki
Artikulasi (P4)	Mengalihkan, Mempertajam, Membentuk, Memadankan, Menggunakan, Memulai, Menyetir, Menjeniskan, Menempel, Menseketsa, Memadankan, Melonggarkan, Menimbang
Pengalamiahan (P5)	Mengalihkan, Menggantikan, Memutar, Mengirim, Memindahkan, Mendorong, Menarik, Memproduksi, Mencampur, Mengoperasikan,

	Mencampur, Mengemas, Membungkus

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tidak akan tercapai jika tidak adanya unsur atau faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi anatara berbagai faktor yang memperngaruhinya, baik dari dalam (intern) maupun dari luar (ekstern).[21]

a. Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri inidividu yang sedang belajar, terdiri dari:[22]

1) Aspeki Fisiologi (Jasmaniah)

Kondisi jasmani dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi yang lemah dapat menurunkan ranah kognintif sehingga materi yang dipelajari tidak berbekas. Kondisi organ – organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihatan sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan.

2) Aspek Psikologis (Rohaniah)

Setiap manusia dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memilki kondisi psikologis yang berbeda – beda,

[21] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar,* (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), Cet. Ke – 1 , hal.121

[22] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004), Cet. Ke – 3, hal. 145-152

tentunya hal ini turu mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor eksternal

1) Faktor keluarga : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah. Keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
2) Faktor sekolah : metode mengajar dan belajar, kurikulum, relasi guru dengan sisiwa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan tugas rumah.
3) Faktor masyarakat : kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbujti melalui data yang terkumpul[23]. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

[23]. Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*.Jakarta : Rineka Cipta. Hal. 71

H_0 : Hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* sama dengan hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada kelas XII di SMAS PSM Bukitinggi.

H_1 : Hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe* TGT lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada kelas XII di SMAS PSM Bukittinggi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan hasil penelitian yang telah diperoleh selama pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAS PSM Bukittinggi.

A. Deskripsi Data

Pengolahan dan analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Hal itu akan menentukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah Variabel bebas (X) Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)*, dan variabel terikat (Y) Hasil Belajar TIK di SMAS PSM Bukittinggi.

Data yang diperoleh terdiri dari dua kelas yaitu pembelajaran dengan cara konvensional sebagai kelompok kontrol dan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* sebagai kelompok eksperimen pada mata pelajaran TIK di kelas XII. Tes yang diberikan pada saat posttest adalah berupa soal objektif *(multiple choise)* sebanyak 20 butir soal pada 25 orang siswa di kelas eksperimen dan 25 orang siswa di kelas kontrol.

1. Hasil belajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas eksperimen dengan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT*.

Dari kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* diperoleh hasil belajar siswa *kelas* XII IPS_1 di SMAS PSM Bukittinggi. Data tersebut diperoleh dari hasil *posttest* setelah dilakukan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* pada pokok bahasan mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis (CorelDraw) dengan jumlah siswa 25 orang.

Berdasarkan tes yang dilakukan, nilai yang tertinggi diperoleh nilai siswa adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 70. Dari skor yang diperoleh siswa diketahui bahwa jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan adalah sebanyak 21 orang siswa dengan persentase 84%, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 4 orang siswa dengan persentase 16%. Dimana kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan adalah 75, nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen

NO	JUMLAH SISWA	TUNTAS	TIDAK TUNTAS	KET
1	25	21	4	

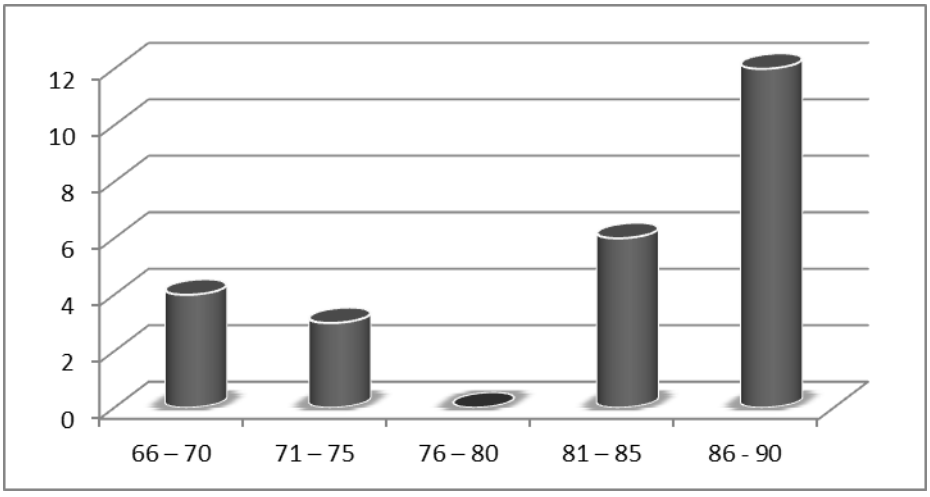
Berdasarkan hasil nilai posttest kelas eksperimen, dijelaskan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen adalah 21 orang dengan persentase 84 % dan siswa yang tidak tuntas 4 orang dengan persentase 16%. Dapat dilihat pada lampiran XVI halaman 141. Berikut penulis gambarkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi seperti di bawah ini.

Tabel 4.2.
Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
66 – 70	4	16%
71 – 75	3	12%
76 – 80	0	0%
81 – 85	6	24%
86 - 90	12	48%
Total	25	100%

Untuk lebih memperjelas hasil dari tabel distribusi frekuensi kelas eksperimen di atas, maka penulis gambarkan dalam bentuk diagram seperti berikut ini.

Diagram 4.1
Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperimen



Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa nilai siswa berkisar antara 65 sampai dengan 90, yang mana nilai terbanyak diperoleh pada rentangan 86 sampai dengan 90 yaitu 48%.

2. Hasil belajar TIK kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional

Dari kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran konvensional diperoleh hasil belajar siswa kelas XII IPS_3 di *SMAS PSM Bukittinggi*. Data tersebut diperoleh dari hasil *posttest* setelah dilakukan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada pokok bahasan mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis (CorelDraw) dengan jumlah siswa 25 orang.

Berdasarkan tes yang dilakukan, nilai yang tertinggi diperoleh nilai siswa adalah 85 sedangkan nilai terendah adalah 50. Dari skor yang diperoleh siswa diketahui bahwa jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan adalah sebanyak 4 orang siswa, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 21 orang dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 4.3
Ketuntasan Siswa Kelas Kontrol

NO	JUMLAH SISWA	TUNTAS	TIDAK TUNTAS	KET
1	25	4	21	

Berdasarkan hasil nilai posttest kelas kontrol di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada kelas kontrol adalah 4 orang dengan persentase 16 % dan siswa yang tidak tuntas 21 orang dengan persentase 84%. Dapat dilihat pada lampiran XVI halaman 142.

Untuk memperjelas hasil dari data tersebut, penulis gambarkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi seperti berikut ini.

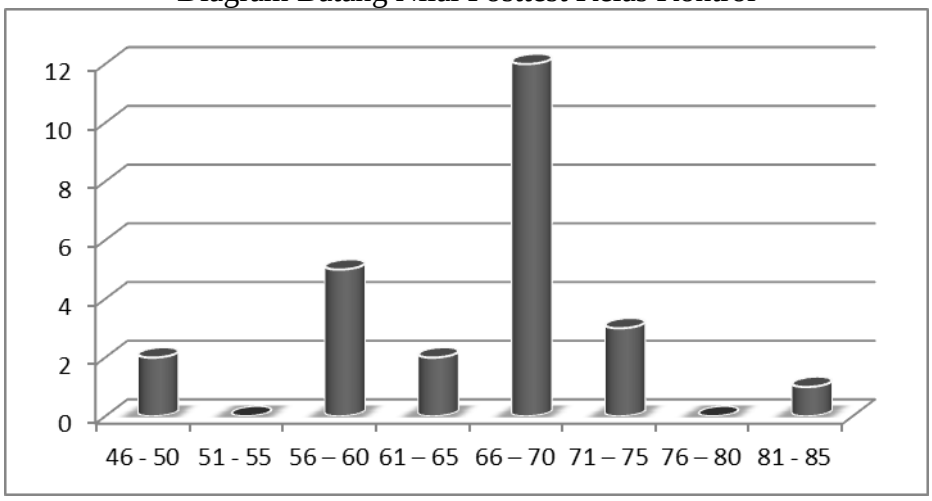
Tabel 4.4.

Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Kontrol

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
46 - 50	2	8 %
51 - 55	0	0 %
56 – 60	5	20 %
61 – 65	2	8 %
66 – 70	12	48 %
71 – 75	3	24 %
76 – 80	0	0 %
81 - 85	1	4 %
Total	25	100%

Untuk lebih memperjelas hasil dari tabel distribusi frekuensi kelas kontrol di atas, maka penulis gambarkan dalam bentuk diagram berikut.

Diagram 4.2
Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Kontrol



Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa nilai siswa berkisar antara 46 sampai dengan 85, yang mana nilai terbanyak diperoleh pada rentangan 66 sampai dengan 70 yaitu 48%.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data tes akhir yang diperoleh melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians dari nilai siswa *kelas* XII_2 dan $VIII_3$ di *SMAS PSM Bukittinggi*. Untuk hasil perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians tes akhir dari dua kelas sampel dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel. 4.5
Perhitungan Rata-Rata, Standar Deviasi Varians Tes Akhir

No	Kelas Sampel	$\bar{x}$	SD	S^2
1	Eksperimen	83,8	7,81	61
2	Kontrol	67,2	7,78	60,58

Keterangan :

$\bar{x}$ = Rata-rata nilai siswa

SD = Standar deviasi

S^2 = Varians

Dari perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians tes akhir pada tabel di atas maka dapat dilihat Standar Deviasi kelas Eksperimen yaitu 7,81 dengan rata-rata nilai siswa 83,8. Sedangkan pada kelas kontrol standar deviasinya yaitu 7,78 dan rata-rata nilai siswa 67,2.

B. Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, ada persyaratan yang dibutuhkan yaitu kenormalan data dan homogenitas data. Agar kesimpulan yang diambil benar dan akurat, maka dilakukanlah Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen dan diperoleh harga L_0 dan L_{tabel} yang didapat pada taraf nyata 0,05 seperti tabel berikut:

Table 4.6
Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Eksperiment

x_i	f	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$\|F(Z_i)-S(Z_i)\|$
70	4	-1,76691	0,0392	0,16	0,1208
75	3	-1,12672	0,1314	0,28	0,1486
85	6	0,15364	0,5793	0,52	0,0593
90	12	0,79383	0,7852	1	**0,2148**

Untuk melihat normalitas maka digunakanlah uji lilliefors. Berdasarkan uji liliefors pada kelas eksperimen yang terdapat pada tabel di atas diperoleh $L_0 = 0,2148$ dan $L_{tabel} = 0,381$.

Data dikatakan berdistribusi normalpada taraf kepercayaan 0,05 apabila $L_{tabel} > L_0$ dan jika $L_{tabel} < L_0$ maka data berdistribusi tidak normal. Karena $L_{tabel} > L_0$ (0,381>0,2148), maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Table 4.7
Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Kontrol

x_i	f	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$\|F(Z_i)-S(Z_i)\|$
50	2	-2,20979	0,0139	0,08	0,0661
60	5	-0,92503	0,1788	0,28	0,1012
65	2	-0,28265	0,3897	0,36	0,0297
70	12	0,359734	0,6368	0,84	**0,2032**
75	3	1,002116	0,8413	0,96	0,1187
80	1	2,28688	0,9887	1	0,0113

Untuk melihat normalitas maka digunakanlah uji lilliefors. Berdasarkan uji liliefors pada kelas kontrol yang terdapat pada tabel di atas diperoleh L_0 = 0,2032 dan L_{tabel} = 0,319.

Data dikatakan berdistribusi normalpada taraf kepercayaan 0,05 apabila $L_{tabel} > L_0$ dan jika $L_{tabel} < L_0$ maka data berdistribusi tidak normal. Karena $L_{tabel} > L_0$ (0,319> 0,2032), maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.8
Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Data	**L_0**	**L_{tabel}**	**Kesimpulan**	**Keterangan**
Eksperimen	0,278	0,337	$L_{tabel} > L_0$	Normal
Kontrol	0,1636	0,337	$L_{tabel} > L_0$	Normal

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji normalitas di atas dapat terlihat bahwa pada kelas eksperimen memperoleh $L_{tabel} > L_0$, yaitu 0,337 > 0,278, begitu juga dengan kelas kontrol yang memperoleh $L_{tabel} > L_0$ yaitu

0,337> 0,1636. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal.Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varians yang homogeny atau tidak, dengan menggunakan uji F yaitu dengan melakukan pembagian antara varians terbesar dengan varians terkecil dari kedua kelas sampel:

$$F = \frac{S_1^{\,2}}{S_2^{\,2}}$$

Keterangan: S_1^2= Varians besar

F = uji F S_2^2= Varians kecil

Hasil uji homogenitas variabel penelitian dapat dilihat pada perhitungan berikut:

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
n_1= 25	n_2 = 25
S_1^2= 61	S_2^2 = 60,58

$$f = \frac{VariansiBesar}{VariansiKecil}$$

$$= \frac{61}{60,58}$$

= 1,00

n_2 = jumlah Siswa kelas kontrol

s_1^2 = variansi kelas eksperimen

s_2^2 = variansi kelas control

Hasil Uji Hipotesis dapat dilihat pada perhitungan berikut:

Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
n = 25	n =25
$\overline{X_1}$ = 83,8	$\overline{X_2}$ = 67,2
S_1^2 = 61	S_2^2 = 60,58

Dari Tabel Uji Normalitas dan Homogenitas Varians, ternyata sampel berdistribusi Normal dan mempunyai Varians yang Homogen maka pengujian Hipotesis menggunakan rumus t, sebelumnya dicari S gabungan;

$$S^2 = \frac{(n_1-1){S_1}^2 + (n_2-1){S_2}^2}{(n_1+n_2)-2}$$

$$S^2 = \frac{(25-1)61 + (25-1)60{,}58}{(25+25)-2}$$

S^2 = 60,79

$S = \sqrt{60{,}79}$

S = 7,80

Sehingga harga t adalah:

$$t = \frac{83{,}8-67{,}2}{7{,}80\sqrt{\frac{1}{25}+\frac{1}{25}}}$$

= **7,53**

Langkah – langkah Pengujian Hipotesis

a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

b. $H_1 : \mu_1 > \mu_2$

c. Kriteria pengolahan H_0

H_0diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

dengan dk = $(n_1 + n_2) - 2$

dk = (25+25) – 2 = 48 = 1,708

d. Kesimpulan

$t_{hitung} > t_{tabel}$

7,53 > 1,708

H_0 :Hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* sama dengan hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada *kelas XII* di *SMAS PSM Bukittinggi*.

H_1 :Hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada *kelas XII* di *SMAS PSM Bukittinggi*.

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh t_{hitung} = 7,53 dan harga t_{tabel} = 1,708 pada taraf nyata 0,05 dan derajat kebebasan dk = 52. Ternyata harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (7,53 > 1,708) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* lebih baik dari pada

hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada *kelas XII* di *SMAS PSM Bukittinggi*. Jadi, hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* lebih baik daripada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Artinya terdapat perbedaan yang *signifikan* diantara hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT*, dengan pembelajaran konvensional.Dengan demikian dalam penelitian ini H_0 ditolak, dan H_1diterima.

Tabel 4.10
Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Data	**t_{hitung}**	**t_{tabel}**	**Kesimpulan**	**Keterangan**
Posttest (Tes Akhir)	7,53	1,078	$t_{hitung} > t_{tabel}$	ada perbedaan

Dari tabel di atas terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 7,53 > 1,078, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada *kelas XII* di *SMAS PSM Bukittinggi*.

1. Uji Determinasi

Dari perhitungan koefisien korelasi dan koefisien determinasi dihasilkan nilai koefisien korelasi (r) = 0,58, berarti terdapat hubungan yang positif antara variabel X dan variabel Y. kriteria korelasi bernilai tinggi, sedangkan koefisien determinasi (r^2) = 0,33, ini dapat diartikan bahwa besar pengaruh sekitar 33%.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisa penulis hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Group Tournament* memang lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional, hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 83,8, sementara rata-rata kelas kontrol hanya 67,2. Tidak hanya ini saja, berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian, secara umum siswa *kelas* XII IPS_1 TIK sebagai kelas eksperimen saat diberi *treatmen* dengan Stategi Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* nampak terlihat semakin bersemangat dalam belajar. Siswa berusaha untuk memahami materi pelajaran TIK pada pokok bahasan mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis (CorelDraw).

Guru (peneliti) meminta siswa untuk mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat pada Microsoft Word serta meminta siswa untuk

menjelaskan fungsi dari menu dan ikon tersebut. Setelah diberi pengarahan oleh guru (peneliti) maka siswa dengan masing-masing kelompoknya mulai mendiskusikan permasalahan yang muncul.

Pada saat berdiskusi siswa dengan kelompoknya masing-masing mereka terlihat antusias dan bersemangat dalam berdiskusi , hal ini mungkin karena ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang telah mereka pahami dan permasalahan yang dibahasnya. Semangat mereka lebih nampak lagi pada saat satu kelompok dari mereka mulai menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti dan kelompok lain mulai menanggapi pertanyaan kelompok tersebut.

Siswa jadi lebih paham dan lebih mengerti dan lebih antusias lagi ketika guru (peneliti) menghadirkan “model” sebagai contoh pembelajaran dimana guru mulai membantu mengaitkan pembelajaran dengan situasi yang lebih nyata bagi siswa sebagai anggota masyarakat, sehingga siswa lebih bisa mengingat pembelajaran yang diberikan oleh guru (peneliti) tanpa mereka harus menghafal pelajarannya.

Saat guru (peneliti) melakukan refleksi di akhir pertemuan, terlihat bahwa siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru (peneliti), dan sangat terlihat bahwa siswa lebih paham dan lebih mengerti dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru (peneliti).

Saat guru melakukan penilaian dengan memberikan siswa tes akhir (posttest) terlihat bahwa ada peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen ini (XII IPS_1).

Dibandingkan dengan kelas kontrol (XII IPS_3) yang hanya diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengoptimalkan potensinya. Guru lebih menekankan pada upaya bagaimana peserta didik dapat menguasai materi yang dipelajari. Pembelajaran konvensional yang monoton membuat peserta didik menjadi kurang tertarik, bosan, tidak terfokus perhatiannya dan tidak termotivasi untuk belajar.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kelas kontrol tidak banyak mengajukan pertanyaan, hal ini bukan jaminan bahwa peserta didik telah memahami materi tetapi dapat menjadi suatu tanda bahwa peserta didik tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru yang hanya menggunakan materi ceramah dan tanya jawab. Peserta didik tidak menemukan hal baru yang dapat didiskusikan dengan guru maupun teman.

Lebih rendahnya nilai kelas kontrol bila dibandingkan dengan kelas eksperimen juga dapat disebabkan karena pada kelas kontrol peserta didik kurang menggali informasi melalui alat atau sumber lain. Peserta didik merasa informasi yang didapatkan dari guru sudah cukup. Peserta didik

menjadi bosan akibatnya konsentrasi peserta didik dapat terpecah sehingga hanya sedikit peserta didik yang berkonsentrasi pada pelajaran dan mencatat penjelasan guru dengan lengkap.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik kelas kontrol kurang termotivasi untuk belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu lebih rendah daripada kelas eksperimen. Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah di simpulkan di atas maka memang terbukti bahwa hasil belajar TIK siswa yang diberi perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang diberi perlakuan menggunakan strategi pembelajaran konvensional, serta berdasarkan uji Determinasi yang telah dilakukan bahwa perhitungan koefisien korelasi dan koefisien determinasi dihasilkan nilai koefisien korelasi (r) = 0,58, berarti terdapat hubungan yang positif antara variabel X dan variabel Y.

Kriteria korelasi bernilai tinggi, sedangkan koefisien determinasi (r^2) = 0,58, ini dapat diartikan bahwa besar pengaruh sekitar 33 % maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H_0 ditolak, dan H_1 diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dengan rata-rata kelas eksperimen yaitu 83,8 dengan standar deviasi (SD) 7,81 dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 67,2 dengan standar deviasi (SD) 7,78. Kemudian berdasarkan perhitungan uji determinasi diperoleh nilai koefisien korelasi (r) = 0,58, berarti terdapat hubungan yang positif antara variabel X dan variabel Y. Kriteria korelasi bernilai tinggi, sedangkan koefisien determinasi (r^2) = 0,33, ini dapat diartikan bahwa besar pengaruh sekitar 33 %.

Maka dengan hal tersebut dapat disimpulakan bahwa hipotesis nol (H_0) yang berbunyi “Hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* sama dengan hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada kelas VIII di SMAS PSM Bukittinggi hasilnya tidak terbukti”, yang berarti hipotesis nol tidak diterima, sedangkan hipotesis satu (H_1) yang berbunyi “Hasil belajar TIK siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan

strategi pembelajaran konvensional pada kelas VIII di SMAS PSM Bukittinggi hasilnya terbukti atau dapat diterima".

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan hasil belajar menjadi meningkat lebih baik.
2. Diharapkan kepada SMAS PSM Bukittinggi dapat melaksanakan *Cooperaive Learning* tipe TPS sebagai salah satu alternatif pengembangan pembelajaran serta kebijakan pada pembelajaran yang lebih optimal sehingga dapat memajukan pendidikan dan pembelajaran di sekolah yang efektif dan efisien.
3. Hasil penelitian ini hendaknya dapat digunakan oleh guru TIK dalam melaksanakan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan *Cooperative Learning Tipe TGT* sebagai salah satu model pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini hendaknya dapat dilaksanakan bagi peneliti apabila kelak telah mengabdikan diri di dunia pendidikan.

5. Bagi peneliti lain yang berminat melanjutkan penelitian ini diharapkan dilakukan pada tempat, kelas, tingkat dan materi pembelajaran yang berbeda.
6. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), Cet. Ke – 1.

Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Bumi Aksara.

Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), cet.ke-2

E,Slavin Robert. 2007, *Cooperative Learning : Teori, Riset, dan Praktek*. alih bahasa

Etin, Solihatin. 2007. *Cooperative Learning: Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Grafindo Persada.

Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasara Indonesia..

Hadeli.(2001).*Metode Penelitian Pendidikan*.Padang:Baitul Hikmah

Press.http://www.sarjanaku.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html/ diakses 05 Desember 2014

Isjoni.(2010). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.

Lie, Anita. (2004). *Cooperative Learning*. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

M.A, Nasution.(2009)). *Kurikulum Pengajaran*, Jakarta, Bumi Aksara.

Mudjijo, *Tes Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), cet. Ke-1.

Nasional. oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media

Purwanto, Ngalim . Rosda Karya.(2002).*Prinsip – prinsip dan Teknik evaluasi Pengajaran*.Jakarta:Remaja rosda Karya.

Purwanto, Ngalim.(2002).*Prinsip – prinsip dan Teknik evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Remaja.

R.E, Slavin.(2009). *Cooperating Learning Theory Research and Practice Second Edition*, Massachutsetts, Boston Allyn and Bacon Publishers.

Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika.* Bandung : Alfabeta.

Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru,(Jakarta : PT Raja

Sanjaya, Dr. Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: : Kencana Media Group, 2008),

Sudjana, Nana. 2005. *Penilain Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono.(2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*.Jakarta :

Rineka Cipta

Suprijono,Agus.(2010). *Coopeative Learnin.Teori dan Apklikasi PAIKEM.*

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar,* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004), Cet. Ke

– 3

Wahab, Abdul, Azis.(2007).*Metode dan Model – Model Mengajar*.Bandung:



"Sesungguhnya atas karunia-Mu semu ini terwujud, tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan-MU" (Q-.S AL-kahfi : 39)

Sujud syukurku sebagai ungkapan bahagia atas nikmat dan karunia-Mu yang tak terhingga ini. Yaa Allah yang Maha Pengasih, dengan Kasih Sayang-Mu Hamba dapat menyelesaikan karya kecil ini. Semoga dengan bertambahnya ilmu ini bertambah pula Iman Hamba. Yaa Allah, Hamba mohon jadikanlah hamba ini termasuk orang yang selalu bersyukur kepada-Mu.

Alhamdulillah, berkat Ridho-Mu yaa Allah, karena do'a yang tiada putus dari Ayah dan Ibu karena harapan yang begitu besar dari orang-orang yang menyayangiku, akhirnya kuraih satu dari cita-citaku, sehingga ku gapai sebuah asa.

Sesungguhnya kata lelah itu selalu menanti.. selalu menghadangku ketika pulang .. lelah seiring memintaku menyerah (***ALUN LAI CEK DEN***).. terlalu dini bagi ku untuk menyerah begitu saja. Karna ku tau "Bersama kesulitan akan ada kemudahan".

Sembah sujud ya Allah .. maha sempurna lagi maha agung menciptakan makhluk-Mu ini. Dengan segala kekuatan yang engkau titipkan, hingga hamba Mu ini mampu menyelesaikan tulisan ini.

Teruntuk malaikat yang melaluinya aku hadir kedunia ini , alunan nada haru tak cukup kuat untuk bertahan. Getaran parau tak mampu disembunyikan. Rasa bahagia membuncah dalam binar mata. Olah kata tak bermain dalam imaji. Ejaan semu tak lagi membayangi. Kini aku sampai pada waktuku.

Membawa kado kecil ini pulang, sebagai bukti kasih ku padamu.. rangkaian kata didalamnya. Tak akan pernah cukup untuk mengucapkan terimakasih atas segala jerih payahmu. terimakasih atas do'a , bimbinganmu dan kasih sayang mu selama ini...
Terimakasih papa tercinta (**SYAHRIAL**), dan mama tersayang (**YENNI NOVIA**)

MAAF MAMA .. PAPA

Terkadang tingkah ku ini menambah gurat diwajahmu... terimakasih atas segala usahamu untuk mengantarkan ku pada titik ini.

Semoga kado kecil ini akan menjadi pengobat lelahmu selama ini,
DAD, MOM, YOU MUST KNOW HOW BLESS I'M THAT HAVING YOU IN MY LIFE
"WE LOVE YOU EVER AND AFTER"

Untuk adik" ku tercinta yg sehat", **PUTRI ANDINY** dan **M.FADIL AKBAR** . terimakasih untuk semua canda tawanya dan perselisihan kita yg tiap hari selalu terjadi, yang menjadi penyemangat abang mu ini ketika lelah terhadap kuliah ini. Sekali lagi abang ucapkan TERIMAKASIH ya ({}).

Special untuk sepupu ku WINDA RESMONA, yang tak henti tak lelah menemaniku untuk menyemangatiku dalam pembuatan tulisan ini. Berkat dirimu tulisan ini akhirnya terselesaikan dengan lancar.

For my friend genk **BERUKS, Beruk gendut(VANNY). Beruk keputihan (OM YUDH). Beruk senpai (JAMAL). Beruk pamulang (NISSA), Beruk yg dahulunya kesayagan, kini indak lai (KAKA).**

For my friend **CAFE CERIA** . **D'TOM dan pacarnya Suik(AYU).RISKI MARIANGIK dan pacarnya SI NDUT (CA). IBRAHIM dan pacarnya TARI. HANAFI CUBAN dan pacarnya TOYOK (AMI) . ABDUH. BETHA (IRWAN JATMAN). SI MENAN (ADE SATRIA). CUNIL (HUSNIL FAUZIAH). SINUR (NORSALINA) . JIMMY. NAN MIRIP JO BUK ULFA (NOVA SAFITRI). SI MANTAN (MUTIARA ANISA). Genk KARUANG(DILA, PUTRI, TATA). ERIK DAN CUPIT.BUK KANTIN. DANI.REHAN. RERENATA NONA.**

For my friend **ABDI**, Teman tk (**AMI**) , dan sahabatku **PUTRI AIKHA AULIA**, yang dulu pernah membantuku dalam perkuliahan. Terimakasih atas bimbingan dan bantuan dari kalian.

For my clan **MINANG REVIVAL** , terimakasih atas bantuan nya , berkat clan ini saya ada teman dalam pembuatan tulisan ini. For my team sapamainan **DOTA**, terimakasih atas bantuan dan support nya. Mungkin kata ini yang sering terucap ketika main bersama kalian, **SO EZ , NOOB , FAIL MID , PUTANG INA MO , BOBO , LOL.**

Untuk PTIK 2012 dari lokal A-H, terimakasih atas bantuan dan dorongan nya dalam masa" perkuliahan. Untuk Almamater ku tercinta .. Kepada Seluruh Dosenku, terimakasih atas ilmu yang engkau salurkan.

THE LAST NOT LEAST .. untuk smua orang yg pernah dekat dan mengisi hari ku di kampus.
TERIMAKASIH UNTUK WARNA YANG TELAH KAU BUAT.
TERIMAKASIH UNTUK SEMUA BANTUAN DAN PERJUANGAN KITA.
SEMOGA ILMU YANG KITA MENJADI BERKAH… AMIIIN.

BY:ISWANDY GUCIANO.