PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI DI SMK N 1 BONJOL

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Strata1 (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh
FATRIANI
NIM: 2513012

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

2017 M/ 1438 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul, **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI DI SMK N 1 BONJOL,** yang disusun oleh : **FATRIANI, NIM: 2513.012** telah memenuhi persyaratan ilmiah disetujui untuk disidang Munaqashah pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, Agustus 2017

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Supratman Zakir, M.Pd,M.Kom	**Hardi Putra Wirman, S.IP, MA**
Nip.19750819 200604 1 001	**Nip.19810710 200501 1 005**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan Judul **Pengaruh Penerapan Model pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI Di SMK N 1 Bonjol,** yang disusun oleh **Fatriani, NIM 2513.012** telah di uji dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah (IAIN) Bukittinggi, hari Jum,at tanggal 25 Agustus 2017, dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Srata Satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah, dan ilmu keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Bukittinggi, 25 Agustus 2017

Tim Penguji

Ketua,	Sekretaris,
Hardi Putra Wirman, S.IP, MA	**Widya Syafitri, M.Pd**
NIP.19810710 200501 1 005	**NIP. 19800726 201503 2 002**

Anggota

Supriadi, S. Ag, M.Pd	**Rari Okra, M.Kom**
NIP. 197210005 200312 1 003	**NIP. 19791017 201101 1 010**
Supratman Zakir, M.Pd,M.Kom	**Hardi Putra Wirman, S.IP, MA**
NIP.19750819 200604 1 001	**NIP.19810710 200501 1 005**

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut Agama Islam Negri Bukittinggi

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama / NIM : **FATRIANI / 2513.012**

Tempat/Tempat Lahir : Bonjol / 12 Agustus 1995

Jurusan/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI Di SMK N 1 Bonjol.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya 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 dan gelar kesarjanaan penulis dicopot hingga batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 2017

Saya yang menyatakan,



FATRIANI

NIM. 2513.012

ABSTRAK

Fatriani, 2513.012 *"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI di SMK N 1 Bonjol*", Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini berawal dari hasil belajar siswa yang masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor tidak tepatnya penggunaan model dalam proses belajar dan kebiasaan belajar siswa yang masih rendah. Maka dari itu, perlu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk memahami materi dengan baik agar hasil belajar KKPI meningkat. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diterapkan agar siswa dapat berperan aktif dan dapat menimbulkan minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh hasil belajar siswa terhadap model pembelejaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *konvensional* dalam pembelajaran KKPI kelas XI SMK N 1 Bonjol. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan subjek penelitian kelas XI SMKN 1 Bonjol yang terdaftar pada tahun ajaran 2017 yang terdiri dari dua kelas yaitu XI ADP1 dan XI ADP2. Dari kedua kelas ini dipilih secara acak, kelas XI ADP1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI ADP2 sebagai kelas kontrol. Untuk melihat kemampuan awal siswa dilakukan analisis ujian akhir semester siswa (UAS) pada mata pelajaran KKPI. Teknik pengumpulan data dari nilai post-test, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

Dari hasil penelitian kelas eksperimen nilai rata-rata 82.33 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 77.08. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan α=0,05 didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu (2.375 > 1,677), karena t_{hitung} besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya terdapat perbedaan antara model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dengan model pembelajaran konvesional. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *Konvensional*.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI Di SMK N 1 BONJOL"**.tepat pada waktu yang telah ditetapkan.Tak lupa shalawat beserta salam buat baginda Rasulullah SAW yang telah berhasil membawa umatnya dari alam yang tidak berilmu pengetahuan kepada alam yang berilmu pengetahuan, seperti saat sekarang ini. Terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada **Ayahanda, Ibunda dan seluruh keluarga tercinta** yang telah memberikan dukungan moral, dan materi sehingga menjadi energy tersendiri untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyarat andalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer diInstitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih segala kerendahan dan ketulusan hati kepada:

1. Rektor, wakil rektor Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.
2. Dekan dan wakil dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.

3. Bapak Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom, selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, pandangan, dan acuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi. Bapak Hardi Putra Wirman, S.IP, M.A, selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, pandangan, dan acuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.
4. Bapak Sarwo Derta, S,S, M.Kom selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi dan arahan terhadap penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen dan karyawan, IAIN Bukittinggi yang telah memberikan bekal ilmu dan pendidikan kepada penulis agar bermanfaat hendaknya di masa yang akan datang.
6. Bapak Kepala Sekolah beserta Majelis guru dan karyawan di SMK Negeri 1 Bonjol .
7. Rekan-rekan mahasiswa PTIK yang telah banyak memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis sampaikan Do'a kepada Allah SWT, semoga amal baik, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda di sisi-Nya. Amin YaaRobbalA'lamin.

Bukittinggi, 2017

Penulis



Fatriani

NIM: 2513.012

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
HALAMAN PERNYATAAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 9

BAB II. LANDASAN TEORI
A. Model-model Pembelajaran 11
1. Pembelajaran *Cooperative E-Learning* 11
2. Pembelajaran *Cooperative E-Learning* Tipe Team Games Tournament (TGT) 17
B. Pengaruh Pembelajaran *Cooperative E-Learning* Tipe TGT Dengan Hasil Belajar 28
C. Hasil Belajar 29
1. Pengertian Hasil Belajar 29
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 31
D. Hipotesis penelitian 37

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN
A. Lokasi Penelitian 39
B. Metode Penelitian 39
C. Rancangan Penelitian 40
D. Populasi dan Sampel 41
1. Populasi 41
2. Sampel 42
E. Data dan Sumber Data 44
1. Data 44
2. Sumber Data 45
F. Desain Perlakuan 45
G. Variabel Penelitian 47

1. Variabel Bebas 48
2. Variabel Terikat 48
H. Teknik Pengumpulan Data 48
I. Instrumen Penelitian 49
1. Penyusunan Tes 49
2. Uji Coba Tes 49
3. Analisis Item 50
J. Uji Persyaratan Analisis 55
1. Uji Normalitas 54
2. Uji Homogenitas 56
3. Uji Hipotesis (Uji-t) 56

BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data 58
B. Analisis data 66
C. Pembahasan 69

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 72
B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	hal
1.1 Nilai Ujian Semester TP 2016/2017	5
2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif	16
2.2 Lembaran Skor Permainan	23
2.3 Perhitungan Poin Pertandingan Untuk Dua Orang Permainan	23
2.4 Perhitungan Poin Pertandingan Untuk Tiga Orang Permainan	24
2.5 Perhitungan Poin Pertandingan Untuk Empat Orang Permainan	24
2.6 Nilai Perkembangan Individu	25
3.1 Rancangan Penelitian	41
3.2 Populai Penelitian	42
3.3 Sampel Penelitian	44
3.4 Desain Perlakuan	45
3.5 Hasil evaluasi Validitas Instrument	51
3.6 Kriteria Reabilitas Test	52
3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran	53
3.8 Hasil Analisis Indeks Kesukaran	53
3.9 Klasifikasi Indeks Daya Beda	54
3.10 Hasil Analisis Indeks Daya Beda	54
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	60
4.2 Deskripsi Nilai Rata-Rata	61
4.3 Nilai Rata-Rata	62
4.4 Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian	62
4.5 Nilai Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kelas Eksperiment	63
4.6 Nilai Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	65
4.7 Hasil Uji Normalitas Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol	67
4.8 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data	67
4.9 Hasil Pengujian t-test	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	hal
2. 1 Model Pembelajaran Tipe TGT	18
2.2 Aturan Permainan.....	22
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Eksperiment	64
4. 2 Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Kontrol	66
4.3 Daerah Penentuan Ho.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Hal.

LAMPIRAN I	Silabus	74
LAMPIRAN II	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Eksperimen	77
LAMPIRAN III	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kontrol	84
LAMPIRAN IV	Nilai Awal	90
LAMPIRAN V	Uji Normalitas Data Awal	112
LAMPIRAN VI	Uji Homogenitas Sampel	130
LAMPIRAN VII	Kisi-kisi Uji Coba	131
LAMPIRAN VIII	Soal Uji Coba	135
LAMPIRAN IX	Kunci Jawaban Soal Uji Coba	139
LAMPIRAN X	Validitas Soal Uji Coba	140
LAMPIRAN XI	Tabulasi Validitas Uji Coba	141
LAMPIRAN XII	Uji Daya Beda Soal Uji Coba	143
LAMPIRAN XIII	Uji Reabilitas Soal Uji Coba	144
LAMPIRAN XIV	Kesimpulan Uji Coba	146
LAMPIRAN XV	Kisi – Kisi Soal Tes Akhir	148
LAMPIRAN XVI	Soal Tes Akhir.	151
LAMPIRAN XVII	Kunci Jawaban Soal Tes Akhir	154
LAMPIRAN XVIII	Daftar Hadir Siswa	155
LAMPIRAN XIX	Daftar Nilai Tes Akhir	157
LAMPIRAN XX	Tabulasi Data Kelas Eksperimen Tes Akhir	159
LAMPIRAN XXI	Tabulasi Data Kelas Kontrol Tes Akhir	160
LAMPIRAN XXII	Analisi Data Deskriptif Hasil Penelitian	161
LAMPIRAN XXIII	Tabulasi Normalitas Data Penelitian	.164
LAMPIRAN XXIV	Analisis Uji Normalitas Tes Akhir	166
LAMPIRAN XXV	Analisis Uji Homogenitas Tes Akhir	170
LAMPIRAN XXVI	Analisis Uji Hipotesis	171
LAMPIRAN XXVII	Tabel Distribusi T	172
LAMPIRAN XXVIII	Tabel Distribusi F	173
LAMPIRAN XXIX	Tabel Kritis L	174
LAMPIRAN XXX	Tabel Product moment r	175
LAMPIRAN XXXI	Dokumentasi	176

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang tidak akan pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Tanpa pendidikan maka orang akan buta akan ilmu pengetahuan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan juga merupakan tolak ukur kemajuan bangsa, sebab bangsa yang maju dimulai dengan keberhasilan dalam pendidikan, melalui pendidikan dihasilkan sumber daya manusia yang pada prinsipnya berfungsi sebagai penggerak dalam pengetahuan.

Pendidikan dapat memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada umat manusia, karena ilmu pengetahuan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, sesuai dengan ayat Q.S Al –Mujadilah, 58-11

يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[1]

[1] Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan Mushaf Al-Azhar,* (Bandung: Hilal, 2010), h. 543

Dari ayat di atas dikatakan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang – orang yang diberi ilmu pengetahuan. Dapat diambil kesimpulan bahwa ilmu pengetahuan itu sangat penting peranannya dalam kehidupan, salah satu upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan itu adalah dengan melalui pendidikan.

Salah satu indikator untuk menilai keberhasilan kegiatan di bidang pendidikan adalah meningkatnya mutu hasil belajar baik yang formal maupun non formal. Usaha pengembangan dan perbaikan pendidikan terus dilakukan secara intensif menuju kepada pencapaian hasil belajar yang optimal. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan ke dalam Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi :

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[2]

Walaupun usaha telah dilakukan secara optimal, namun ada saja permasalahan yang sering muncul, yaitu tidak semua siswa berprestasi seperti yang diharapkan meskipun mereka telah diberikan perlakuan yang sama dalam belajar.

[2] Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3

Berbagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan telah dilaksanakan pemerintah, salah satunya adalah program peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan. Guru merupakan unsur pokok dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam upaya mentransformasikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru harus senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya agar peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru harus mengikuti standar proses satuan pendidikan, seperti yang telah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 disebutkan bahwa:

> Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, yang meliputi empat pembahasan utama, yaitu: (1) Perencanaan proses pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan prinsip-prinsip penyusunan RPP; (2) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran; (3) Penilaian hasil pembelajaran; (4) Pengawasan proses pembelajaran yang meliputi pemantauan, supervisi, evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut.[3]

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi awal pada guru mata pelajaran KKPI di SMKN 1 Bonjol, dapat diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran tersebut menggunakan metode ceramah atau satu arah, sehingga saat guru menerangkan pelajaran, hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam pembelajaran dan hampir seluruh siswa dikelas pasif. Guru masih kurang melakukan variasi model

[3] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007

pembelajaran, dikelas guru hanya meminta siswa untuk mencatat teori-teori saja.

Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran akan menimbulkan perasaan jenuh terhadap siswa sehingga banyak siswa yang tidak peduli dan tidak memperhatikan guru pada saat guru sedang menerangkan materi pelajaran. Hal ini juga menimbulkan kurang bersemangat dan kurang giatnya siswa dalam proses belajar, kurangnya perhatian terhadap pelajaran yang telah diberikan.

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pendidikan selalu menjadi sorotan utama karena hasil belajar kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[4]

Beberapa permasalahan diatas tentu saja berpengaruh pada mata pelajaran KKPI ditemukan rata-rata hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai KKM. Rendahnya rata-rata hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari nilai Ujian Semester Ganjil peserta didik yang masih banyak dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

Nilai Rata-rata Ujian Semester Ganjil Kelas X Administrasi Perkantoran (ADP) Mata Pelajaran KKPI di SMKN 1 Bonjol Tahun Ajaran 2016/2017.

[4] Nana Sudjana, Penilain Hasil proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22

Tabel 1.1
Nilai Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM				Nilai Rata-rata
		≥75		<75		
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
ADP 1	24	10	42 %	14	58 %	73.16
ADP 2	26	13	50 %	13	50 %	72.9
Total	50	23		27		

Sumber: Guru Mata Pelajaran KKPI

Berdasarkan data pada tabel 1.1, memperlihatkan bahwa nilai rata-rata hasil ujian akhir semester ganjil mata pelajaran KKPI di SMKN 1 Bonjol tahun ajaran 2016/2017 masih dibawah KKM.

Hal ini memberikan interpretasi bahwa proses belajar mengajar belum berjalan sesuai dengan semestinya. Belum optimalnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa bila dihubungkan dengan unsur pembentukan KKM, menunjukkan bahwa masih banyak faktor yang perlu ditingkatkan pada kompleksitas pengajaran. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMKN 1 Bonjol, menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran KKPI masih banyak didominasi oleh aktivitas guru. Hal ini dapat dilihat pada saat guru menjelaskan materi siswa cenderung diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, kurang berani memberikan pendapat pada saat guru memberikan pertanyaan, atau menanggapi jawaban teman lainnya, bahkan takut bertanya walaupun sebenarnya belum paham tentang apa yang dipelajari, siswa hanya mengerjakan atau mencatat apa yang diperintahkan oleh guru. Sehingga kemampuan siswa dalam memberikan alasan rasional terhadap suatu pernyataan dianggap kurang. Seringkali siswa mengalami kesulitan dalam

menyelesaikan masalah tersebut. Hal ini menunjukkan kurangnya kemampuan mengilustrasikan ide-idenya kedalam bentuk uraian yang relevan. Tentu saja hal ini berpengaruh pada kurangnya kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat pada saat materi KKPI. Mereka hanya menunggu jawaban teman yang dianggapnya lebih pintar atau menunggu jawaban dari guru. Hal ini mengakibatkan siswa merasa kurang mampu untuk memahami materi secara mandiri dan terbukti hasil belajar siswa masih ada yang belum mencapai batas KKM secara individual.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berkelompok, bermain dan bertanding. Dengan team membuat siswa menjadi lebih mudah untuk berintekrasi dengan teman-temannya.[5]

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, tetapi juga sangat berguna untuk meningkatkan aktifitas belajar anak, karena dengan adanya pemberian games kepada siswa, adanya diskusi kelompok, saling membantu sesama teman dalam memecahkan masalah serta tugas-tugas yang diberikan oleh guru agar siswa belajar giat dan berusaha lebih keras mendapatkan hasil belajar yang baik. Diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat memberikan solusi dan membantu siswa lebih menyenangi mata

[5] Slavin, R.E, Cooperating Learning Teori, Riset dan Praktik, (Bandung: Nusa Media, 2009), hal.14

pelajaran KKPI sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI jurusan Administrasi Perkantoran di SMKN 1 Bonjol terutama pada mata pelajaran tersebut.

Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran peneliti untuk melakukan penelitian tentang "**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI di SMKN 1 Bonjol ".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolah Informasi (KKPI) masih ada sebagian yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan di SMKN 1 Bonjol.
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, cenderung membuat siswa bosan.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran berpusat pada guru dan membuat siswa kurang aktif.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah dan terfokus, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut, Pengaruh Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI kelas XI ADP 1 dan X I ADP 2 di SMKN 1 Bonjol.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini merujuk pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan: "Apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran KKPI kelas XI ADP 1 dan XI ADP 2 di SMKN 1 Bonjol?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran KKPI kelas XI ADP 1 dan XI ADP 2 di SMKN 1 Bonjol.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru dan sekolah sebagai suatu system pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar.

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau masukan kepada pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh peserta didik dalam menerima pelajaran serta mempraktekkannya. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sumber informasi tentang variasi model pembelajaran untuk mata pelajaran KKPI.

2. Manfaat bagi peserta didik
   a. Peserta didik lebih termotivasi, aktif, dan menyukai untuk belajar KKPI dapat meningkat.
   b. Hasil belajar pada mata pelajaran KKPI dapat meningkat.
3. Manfaat bagi guru
   a. Memberikan suatu masukan mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
   b. Guru lebih termotivasi untuk melakukan perbaikan dalam peningkatan proses belajar mengajar.
4. Manfaat bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

5. Manfaat bagi peneliti

Tambahan ilmu bagi peneliti sebagai calon guru dan sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Model-model Pembelajaran

1. 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.[6]

Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif didasari oleh falsafah hidup bekerja sama dan bergotong royong. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok – kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.[7] Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai lingkungan belajar di mana siswa bekerjasama dalam suatu kelompok kecil yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.

---

[1] Slavin, R.E., Cooperating Learning Teori, Riset dan Praktik, (Bandung:Nusa Media, 2009),hal.14

[2]Trianto,Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif, (Jakarta:Pranata Media Grop,2013), hal 57

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siwa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi.[8] Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajan yang dalam pelaksanaannya dapat mengkondisikan siswa untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil. Hal ini dapat melatih siswa lain dalam kelompok-kelompok yang bersifat heterogen. Dalam pembelajaran ini dapat melatih siswa lain bertanggung jawab terhadap diri sendiri, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompoknya.

a. Tujuan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak- tidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:[9]

a. Untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

   Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa dalam memehami konsep-konsep yang sulit. Model struktur penghargaan kooperatif juga telah meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belar.

---

[3]Rusman, Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesional Guru,(Jakarta:Rajawali pers,2012),hal.202-203

[4]Nur Asma, Model Pembelajaran Kooperatif , (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hal 6-8

b. Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas social, kemampuan, maupun ketidakmampuan.
c. Tujuan penting dari pembelajaran adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan social.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah:

a. Siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
b. Kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah.
c. Bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari jenis kelamin, agama suku, dan budaya berbeda-beda.
d. Penghargaan lebih berorentasi kelompok ketimbang individu.[10]

Model pembelajaran kooperatif banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan yaitu sebagai berikut:

a. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.

[5]Rusman, Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesional Guru,(Jakarta:Rajawali pers,2012),hal.208-209

b. Pembelajaran kooperatif dapat memenuhui kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman.[11]

Sistem pengajaran pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu: [12]

a. Saling ketergantungan positif

   Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Dengan cara ini, setiap anggota kelompok merasa bertanggungjawab dengan tugasnya.

b. Tanggung jawab perseorangan

   Membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya, agar tugas selanjutnya dalam kelompok dapat diselesaikan.

c. Tatap muka

   Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi, agar terjadinya interaksi yang akan memberikan keuntungan bagi semua anggota.

d. Komunikasi antar anggota

---

[6]Rusman, Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesional Guru,(Jakarta:Rajawali pers,2012),hal.205-206

[7]Agus Suprijono,*Cooperative learning* Teori dan Aplikasi PAIKEM,(Yogyakarta:Pustaka Belajar,2012), hal.58-61

Menghendaki agar siswa dibekali berbagai keterampilan berkomunikasi, sehingga memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan mental serta emosional siswa.

e. Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja siswa.

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.[13]

Tabel 2.1
Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Fase-Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
 Fase 3	
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok	Guru membimbing kelompok-kelompok

[13]Agus Suprijono, *Cooperative learning* Teori dan Aplikasi PAIKEM, (Yogyakarta:Pustaka Belajar,2012), hal. 65

bekerja dan belajar	belajar 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 maupun 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.

2. Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Time Games Tournament* (TGT)

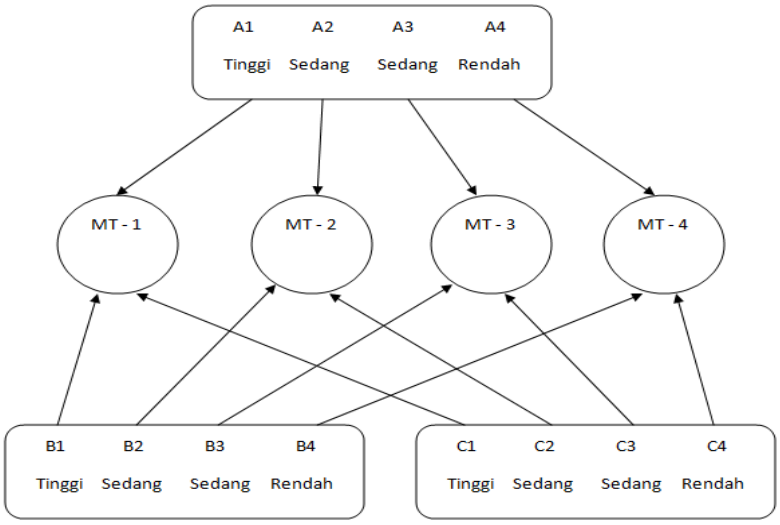
Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model yang terdiri dari sistem belajar kelompok dan evaluasi yang terdiri dari permainan dan pertandingan oleh masing-masing siswa dalam kelompok.

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 me ncapai tujuan pembelajaran.[14]

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang sama seperti pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam setiap hal kecuali satu: sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, tipe TGT menggunakan turnamen permaianan akademik.

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.[15] Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diilustrasikan melalui gambar berikut :



Gambar 2.1 Model Pembelajaran Tipe TGT

[14] Slavin, R.E., Cooperating Learning Teori, Riset dan Praktik, (Bandung:Nusa Media,2009), hal.14

[15] Slavin, R.E., Cooperating Learning Teori, Riset dan Praktik, … hal.163

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	MT = Meja Turnamen
C2 = Rangking 2 kelompok C	
C3 = Rangking 3 kelompok C	
C4 = Rangking 4 kelompok C	

a. 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

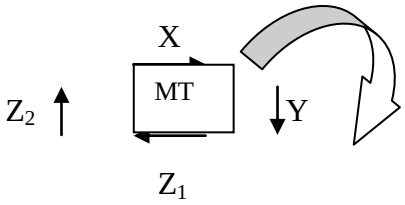
Permainan dan pertandingan ini dilakukan untuk menguji pengetahuan dari penyajian kelas dan latihan kelompok. Soal-soal yang diberikan merupakan pertanyaan yang relevan dengan materi yang diberikan. Masing-masing kelompok diwakili oleh satu orang siswa, sehingga dalam satu meja pertandingan terdiri dari 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:

MT = 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,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 2.2
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

Sumber:Slavin, (2009: 175)

Tabel 2.3
Perhitungan Poin Pertandingan untuk Dua Orang Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri
A	60	40
B	20	40

Sumber:Slavin, (2009: 175)

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

Sumber:Slavin, (2009: 175)

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	

Sumber:Slavin, (2009: 175)

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 skorterdahulu dengan skor tes terakhir. Dengan cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya.

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
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:

1) Kelompok dengan rata-rata skor 15 sebagai kelompok baik.
2) Kelompok dengan rata-rata skor 20 sebagai kelompok sangat baik.
3) Kelompok dengan rata-rata skor 25 sebagai kelompok super.

Mengemukakan bahwa guru boleh mengubah kriteria sebagai berikut:

1) Nilai 50 : Kriteria/ penghargaannya *Super Team* (Tim Super)
2) Nilai 45: Kriteria/ penghargaannya *Great Team* (Tim sangat baik
3) Nilai 40 : Kriteria / penghargaannya *Good Team* (Tim Baik).[16]

[16] Slavin, R.E., Cooperating Learning Teori,Riset dan Praktik,(Bandung:Nusa Media,2009),hal.160-175

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tentang model pembelajaran TGT dapat disimpulkan *Teams Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan murid dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang murid yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan murid bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan tugas kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya. Melalui pembelajaran 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.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Cooperative Learning* Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:
    a. Semua anggota kelompok memperoleh tugas.
    b. Siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial.
    c. Adanya interaksi sosial antara siswa dengan siswa dan guru.

d. Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
e. Meningkatkan kemampuan akademik siswa.
f. Melatih keberanian siswa untuk berbicaraa dalam kelas
g. Meningkatkan rasa persaudaraan.
h. Menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran.
i. Melatih kerjasama siswa dalam kelompok.

2. Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:
   a. Jika ditinjau dari sarana kelas maka untuk membentuk kelompok akan kesulitan dalam mengatur dan mengangkat tempat duduk, hal ini disebabkan tempat duduk yang terlalu berdekatan.
   b. Guru dituntut agar bekerja lebih cepat dalam menyelesaiakan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran seperti mengkoreksi pekerjaan siswa dan menetukan nilai kelompok.
   c. Memerlukan waktu dan biaya untuk mempersiapkan dan melakukan pembelajaran tersebut.
   d. Guru dituntut lebih mampu membagi waktu yang seefektif dan seefesien mungkin.

B. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Hasil Belajar

Pada uraian tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT, dikemukaan 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 ini terlihat bahwa

dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong semua sebagai anggota kelompok berusaha mempelajari materi ajar dan memotivasi siswa mengembangkan tingkah laku kelompok yang meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan keunggulan dan tuntutan, model pembelajaran tipe TGT dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang akhirnya dapat meningkat hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, penghargaan 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.[17] Hasil penelitian ini mendapatkan bahwa hasil belajar individu sangat 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 kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa, karena siswa lebih termotivasi untuk bersaing, terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan menjadi yang terbaik dalam kelompok yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa.

[17] Slavin, R.E., Cooperating Learning Teori, Riset dan Praktik,(Bandung:Nusa Media,2009),hal.43

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa menguasai suatu materi pelajaran dan keberhasilan guru mengajar. Keberhasilan belajar yang dimaksud adalah tercapainya tujuan pembelajaran khusus dari materi yang telah dipelajari selama berlangsungnya proses pembelajaran. Cara umum untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran itu tercapai atau tidak biasanya menggunakan tes, baik tes tertulis ataupun tes lisan.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, efektifitas maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.[18] Selain itu hasil belajar adalah suatu kinerja *(performance)* yang diindikasikan sebagai suatu kemampuan yang telah diperoleh. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keteramplian.[19] Hasil belajarnya berupa:

a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa , baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik, kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

---

[18] Kunandar, Penilaian Autentik, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), cet.5 hal.62

[19] Agus Suprijono, Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM,(Yogyakarta:Pustaka Belajar,2012), cet.9, hal.7

b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektuak terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan anlitis-sintesis fakta-konsep dan pengembangan prinsip-prinsip keilmuan. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
c. Strategi kognotif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitasnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.[20]

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan tingkah laku secara kuantitatif dalam bentuk seperti penguasaan, pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, analisis, sistesis, evaluasi, serta nilai dan hasil belajar harus bermakna bagi siswa itu sendiri dalam menimbulkan prakarsa dan kreatifitas, artinya tidak terbatas pada perolehan nilai dari suatu bidang studi, tetapi bentuk sikap yang diperoleh dari belajar yang diikutinya dan untuk selanjutnya menjadi bekal

[20] Agus Suprijono ,Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM,(Yogyakarta:Pustaka Belajar,2012), hal.6

dasar pengalaman belajar berikutnya dan menjdi bekal bagi siswa sebagai individu dan masyarakat.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor - Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

1. Faktor lntern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ini dapat digolongkan menjadi 3 golongan:

a. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah ini meliputi kesehatan dan cacat tubuh.

b. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, yaitu : intelegensi, perhatian, minat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan akan mempengaruhi belajar, agar dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajar sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang datang dari luar individu. Faktor ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokan menjadi tiga yaitu:

a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota-anggota keluarga suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar pembelajaran, keadaan gedung, dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar pengaruh itu terjadi karena keberadaannya dalam masyarakat.Kegiatan dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.[21]

Sukses atau tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan. Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai.[22] Evaluasi yang baik harus dapat menilai pencapaian siswa dalam setiap aspek tujuan pendidikan dan tujuan itu harus dikemukakan dengan jelas sehingga dapat diamati dan diukur. Evaluasi hasil

[21] Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi,(Jakarta:Rineka Cipta,2010),hal 54-70

[22] Suharsimi Arikunto,Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,(Jakarta:Rineka Cipta,2006).hal. 3

belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran yang tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, angka atau symbol.

Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, maka perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran. Faktor itu antara lain:[23]

a. Situasi belajar, yaitu bagian-bagian dalam lingkungan yang terlibat dalam proses pembelajaran meliputi situasi mental, sosial maupun fisik seperti kesehatan badan, tempat belajar, alat belajar. lingkungan dan sebagainya.
b. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan yaitu dalam proses belajar individu harus banyak melakukan kegiatan seperti berfikir dan kegiatan motoris.
c. Latihan yang sistematis agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai dapat dimiliki oleh individu.
d. Faktor intelegensi yaitu kecerdasan individu akan lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran.
e. Faktor hukuman dan ganjaran agar individu lebih termotivasi

[23] Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi,…hal 121

f. Bimbingan sistematis dari dosen, terutama pegarahan pada tujuan, sehingga individu terbantu dalam memperoleh hasil belajar yang optimal.

Bagi pengukuran suksesnya pengajaran, syarat utamanya adalah "hasilnya". Tetapi harus diingat bahwa dalam menilai atau menerjemahkan "hasil" itu pun harus secara cermat dan tepat, yaitu dengan memperhatikan bagaimana "prosesnya". Dalam proses inilah siswa akan beraktifitas. Dengan proses yang kurang baik, mungkin hasil yang dicapainya juga kuang baik, atau dikatakan hasil itu adalah hasil semu.

Hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dalam proses belajar mengajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam yaitu:

a. Informasi verbal *(verbal information)*
b. Keterampilan intelektual *(intelleqtual skills)*
c. Strategi kognitif *(cognitive strategis)*
d. Sikap *(attitude)*
e. Keterampilan motorik *(motor skills)*

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar membagi belajar dalam tiga ranah atau kawasan yaitu:

a. Ranah kognitif, yang meliputi, mengenal, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sistetis dan evaluasi.

b. Ranah afektif, mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian atau penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola sikap.
c. Ranah psikomotor, terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks dan penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.[24]

Hasil pengajaran dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri :

1. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa. Dalam hal ini guru akan senantiasa menjadi pembimbing dan pelatih yang baik bagi para siswa yang akan menghadapi ujian. Kalau hasil pengajaran itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, maka hasil pengajaran itu berarti tidak efektif.
2. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau autentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar dirinya. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berada diluar diri

[24] Jamil Suprihatiningrum, Strategi Pembelajaran, (Yogyakarta:Ar-Rus Media, 2013), hal 37- 38

siswa yakni lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru, dan juga disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku atau kemampuan dicapai siswa setelah melakukan aktivitas belajar melalui penilaian yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf, angka atau simbol untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan.

Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kondisi siswa akan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar sehingga segala kemampuan yang dimiliki siswa dapat berkembang dan tersalurkan dengan baik. Jadi, hasil belajar yang baik diperoleh jika faktor-faktor di atas memberikan kontribusi yang positif bagi siswa. Hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah pada ranah kognitif yang menunjukkan keberhasilan yang didapat setelah diterapkannya pembelajaran TGT pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI).

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol (H_0)

   Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas XI ADP 1 dan XI ADP 2 di SMKN 1 Bonjol.

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas XI ADP 1 dan XI ADP 2 di SMKN 1 Bonjol**.**

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMKN 1 Bonjol pada bulan juli 2017. Adapun alasan penulis mengambil lokasi ini karena penulis menemukan gejala dan fenomena yang menjadi permasalahan yang perlu untuk diteliti dan perlu penyelesaian secara ilmiah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperiment* (eksperimental semu). *Quasi Eksperiment* adalah mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.[25]

Penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau dua kelompok

[25] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung:Alfabeta,2013), hal.114

eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.[26]

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT terhadap hasil belajar KKPI di SMKN Bonjol. Penelitian menggunakan 2 kelas, yaitu 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Pengambilan dua kelas ini bertujuan untuk lebih akurat data yang didapat dalam penelitian ini.

Diharapkan dari penelitian ini dapat memperlihatkan gambaran keadaan yang sebenarnya dari hasil belajar terhadap objek yang diteliti, yaitu dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan menerapkan *Cooperative Learning* tipe TGT dengan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran konvesional.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Posstest Only Design* yang dirancang sebagai berikut:

[26] ArikuntoSuharsimi, Prosedur Penelitian Suantu Pendekatan Praktis, (Jakarta : Rineka Cipta)

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan	*Postest*
Kelas eksperimen	X	0
Kelas Kontrol	-	0

Sumber : John W. Creswell (2014:241)

Keterangan :

X = Perlakuan yang akan diberikan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dan pengajaran dengan menggunakan pembelajaran *cooperative learning tipe TGT*

- = Perlakuan yang akan diberikan pada kelas kontrol yaitu pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional

0 = Tes akhir yang akan diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada akhir pembelajaran.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua element yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.[27] Dan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[28]

---

[27] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta:Rineka Cipta,2006), hal.130

[28] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,(Bandung:Alfabeta,2013), hal.80

Populasi penelitian yang akan diteliti adalah siswa kelas XI SMKN 1 Bonjol Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2.
Populasi Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI Otomotif 1	32
2	XI Otomotif 2	18
3	XI Elektro	32
4	XI TKJ $_1$	15
5	XI TKJ $_2$	21
6	XI ADP $_1$	24
7	XI ADP$_2$	26
8	XI Elektronika	31
9	XI TSM	31
	Jumlah	230

Sumber :Tata Usaha SMKN 1 Bonjol

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[29] Dan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.[30]

Jika populasi lebih dari 100 objek maka dapat diambil sebanyak 10%-15% atau 20%-25% dari semua jumlah populasi. Jika populasi kurang dari

[29] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, … hal.81

[30] Suharsimi Arikunto,Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,(Jakarta:Rineka Cipta,2006).hal.131

100 objek maka diambil seluruh dari populasi sebagai penelitian.[31]

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling. Simple Random Sampling* adalah cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut.

Segala karakteristik populasi tercermin dalam sampel yang diambil. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel, yakni sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan *treatment* atau perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT, dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Menentukan grup kontrol dan grup eksperimen dilakukan dengan pertimbangan nilai rata-rata kedua kelas. Kelas XI ADP 1 menjadi kelas eksperimen dan kelas XI ADP 2 menjadi kelas kontrol.

Tabel 3.3
Sampel penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Treatment
XI ADP1	24	TGT
XI ADP2	26	Konvensional
Jumlah	50 orang	

[31] Suharsimi Arikunto,Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, ... hal.118

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah hasil pencatatan, penelitian, baik berupa fakta maupun angka.[32] Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari atas data primer dan sekunder yaitu:

a. Data Primer, yaitu data yang diambil langsung dari sampel yang diteliti. Dalam penelitian ini yang merupakan data primer adalah data hasil belajar KKPI siswa kelas eksperimen dan kelas control.

b. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dari orang lain. Dalam penelitian yang merupakan data sekunder adalah jumlah siswa dan keadaan siswa yang muncul sampel penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

a. Siswa kelas XI ADP SMKN 1 Bonjol tahun pelajaran 2017/2018 untuk mendapatkan data primer.

b. Guru mata pelajaran KKPI kelas XI ADP dan tata usaha SMKN 1 Bonjol untuk mendapatkan data sekunder.

---

[32] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, … hal.118

F. Desain Perlakuan

Desain perlakuan adalah suatu rancangan pembelajaran yang akan penulis lakukan pada kelas aksperimen dan kelas kontrol. Adapun pola desain perlakuannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Desain Perlakuan

Kelas Eksperimen	Kelas kontrol
1	2
1. Kegiatan awal (±15 menit) a. Guru membuka pelajaran dengan Apersepsi dan Motivasi. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	**1. Kegiatan awal (±15 menit)** a. Guru membuka pelajaran dengan Apersepsi dan Motivasi. b. Guru tujuan indikator pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (±50 menit) a. Guru memberikan penjelasan tentang materi pengolahan software presentasi secara garis besar. b. Guru meminta siswa duduk dalam kelompok yang sudah ditentukan. c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan memberikan modul dan soal latihan kepada siswa. Selama kegiatan kelompok berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengamati dan memperhatikan setiap kegiatan kelompok. d. Dalam menyelesaikan tugas kelompok siswa bekerja secara mandiri atau berpasangan	**2. Kegiatan Inti (± 50 menit)** a. Guru memberikan penjelasan tentang materi pengolahan software presentasi secara garis besar. b. Guru meminta siswa duduk dalam kelompok yang sudah ditentukan. c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan memberikan modul dan soal latihan kepada siswa. Selama kegiatan kelompok berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengamati dan memperhatikan setiap kegiatan kelompok. d. Dalam menyelesaikan tugas kelompok siswa bekerja secara mandiri atau berpasangan selanjutnya

selanjutnya saling mencocokkan jawaban dengan teman sekelompok. Jika ada anggota yang belum memahami, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab menjelaskan kepada anggota yang belum mengerti tersebut.	saling mencocokkan jawaban dengan teman sekelompok. Jika ada anggota yang belum memahami, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab menjelaskan kepada anggota yang belum mengerti tersebut.
1 (±50 menit)	**2 (±50 menit)**
<u>Games and Tournament</u> a. Masing – masing siswa diberi penomoran 1sampai 4 oleh guru b. Siswa yang telah mendapat penomoran menempati meja tournament dan memulai permainan sesuai dengan aturan pembelajaran tipe TGT c. Melaksanakan *tournament* sesuai dengan aturan yang telah dibuat sesuai dengan system pembelajaran kooperatife tipe TGT d. Permainan berakhir dan siswa menghitung skor yang diperolehnya e. Masing – masing kelompok asal menyatukan skor dari setiap anggota kelompoknya dan wakil dari masing – masing kelompok memberikan kepada guru	a. Guru mengevaluasi hasil belajar atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
3. Kegiatan penutup(±20 menit) a. Guru memberikan penghargaan kepada siswa atas hasil upaya kelompok yang mendapat skor	**3. Kegiatan Penutup(±20 menit)** a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang sudah dipelajari.

tertinggi b. Guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran yang sudah dipelajari c. Guru memeberikan test akhir (posttest) d. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR kepada siswa untuk dikumpulkan pada pertemuan berikutnya e. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi pelajaran pertemuan berikutnya dirumah.	b. Guru memberikan test akhir (post test) c. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR, mempelajari materi yang telah dipelajari dan membaca materi selanjutnya.

G. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sebagai atribut seseorang, atau obyek yang yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain.[33] Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi : variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, variabel intervening, variabel terikat.[34]

Dalam penulisan ini penulis menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel Bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas

[33] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,(Bandung:Alfabeta,2013), hal.38

[34] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, … hal.39-41

merupakan variabel yang diperkirakan berhubungan atau berpengaruh terhadap variabel lain dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah Metode pembelajaran menggunakan model TGT *(Team Games Tournament).*

2. Variabel terikat (Variabel Dependen)

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan gejala yang muncul akibat adanya perlakuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi SMK Negeri 1 Bonjol.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jenis tes pada penelitian ini berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat teknis untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument berupa tes. Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar KKPI siswa. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun hasil tes hasil belajar adalah:

1. Penyusunan Tes

1. Menyusun kisi-kisi tes yang berpedoman pada silabus pembelajaran
2. Menyusun tes
3. Melaksanakan tes

2. Uji Coba Tes

Dalam suatu penelitian, hasilnya dapat dipercaya apabila data yang digunakan benar-benar akurat dan berkualitas, maka terlebih dahulu silakukan uji coba tes, yang dilakukan di kelas XI TKJ SMKN 1 Bonjol. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan soal yang valid, akan digunakan untuk tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas XI ADP 1 dan XI ADP 2 di SMKN 1 Bonjol.

3. Analisis Item

Untuk mendapatkan kualitas soal yang baik, maka hal yang perlu dianalisis setelah melakukan uji coba tes yaitu:

1. Uji Validitas

   Uji validitas dilakukan untuk mengukur ketepatan alat ukur terhadap apa yang diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur.[35] Maka jika instrument dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Tes yang

[35] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta:Rineka Cipta, 2006).hal.168

dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu sejajar dengan materi isi pelajaran.

Untuk mendapatkan indeks validitas tes digunakan rumus *korelasi biserial titik* (r_{pbi}) seperti yang diuraikan :[36]

$$\gamma_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

γ_{pbi} = Koofesien kolerasi biserial.
Mp = Skor rerata hitung dari siswa yang menjawab betul
Mt = Rerata skor total
St = Standar deviasi dari skor total
p = Proporsi siswa yang menjawab benar
q = Proporsi siswa yang menjawab salah

Untuk hasil r hitung kemudian dikonsultasikan dengan r tabel pada taraf signifikan 5 %, apabila r hitung > r tabel maka item tes tersebut dinyatakan valid dan apabila r hitung < r tabel item tes tersebut tidak valid dan dinyatakan gugur.

Tabel 3.5
Hasil Evaluasi Validitas Instrument

No Soal	Validitas	No Soal
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12,13, 14, 15,16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27,29,30
2	Tidak Vallid	6, 11, 17, 22, 28

[36] Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal. 189

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ketetapan suatu tes apabila dites kepada subyek yang sama.[37] Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus sebagai berikut:[38]

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas test secara keseluruhan
k = Banyaknya item
P = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
q = Proporsi subjek yang menjawab item yang salah (q =1-p)
s = Standar deviasi dari tes
Σpq = Jumlah hasil perkalian p dan q

Tabel 3.6.
Kriteria Reliabilitas Tes

No	Interpretasi Nilai r	Klasifikasi
1	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi
2	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah

Suharsimi Arikunto (2006:188)

Jadi, dari hasil perhitungan instrument didapatkan reliabilitas soal uji coba adalah 0,82 dengan kesimpulan soal uji coba tergolong pada tingkat reliabilitas sangat tinggi, karena kategori sangat tinggi

3. Indeks kesukaran

---

[37] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,(Bandung:Alfabeta,2013), hal. 172

[38] Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hal. 252-253

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit, tingkat kesukaran soal merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal. Butir soal yang baik adalah butir soal yang memiliki proporsi yang seimbang. Semakin tinggi indeks kesukaran maka semakin mudah soal tersebut. Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran
B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul
JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel 3.7
Klasifikasi indeks kesukaran

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1	0,00-0,30	Sukar
2	0,31 -0,70	Sedang
3	0,71 -1,00	Mudah

Suharsimi Arikunto : 2012:225

Tabel 3.8
Hasil Analisis Indeks Kesukaran

NO Soal	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1	0.67	Sedang
5	0.73	Mudah
14	0.60	Sedang
28	0,87	Mudah

4. Daya Beda

Daya pembeda merupakan suatu indikator yang membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Cara menghitung daya beda soal yaitu :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D =Daya pembeda soal

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

Tabel 3.9
Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1	0,00-0,20	Jelek
2	0,21 -0,40	Cukup
3	0,41 -0,70	Baik
4	0,71 -1,00	Baik Sekali
5	Minus	Tidak Baik

Sumber: Suharsimi Arikunto (2012:232)

Tabel 3.10
Hasil Analisis Instrument Indeks Daya Beda

NO	Indeks Kesukran	Klasifikasi	No S0al
1	0,00-0,20	Jelek	6, 11, 17, 22, 26
2	0,21 -0,40	Cukup	1, 4, 8, 9, 12, 18, 24
3	0,41 -0,70	Baik	3, 7, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 25,28, 29
4	0,71 -1,00	Baik Sekali	2, 5, 10,13, 26

J. Uji Prasyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai Hasil belajar/test akhir pada mata pelajaran KKPI kelas XI Administasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Bonjol setelah perlakuan. Untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak, dilakukan dengan cara uji Lilliefors dengan langkah sebagai berikut:

1) Data X_1, X_2, X_3, ... X_n yang diperoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.
2) Data X_1, X_2, X_3, ... X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, ... Z_n dengan rumus $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$

Keterangan : X_i = Skor yang diperoleh siswa ke 1

$\overline{X}$ = Skor rata-rata

S = Simpangan baku

3) Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z<Z_i)$.

4) Dengan menggunkana proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, ... Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya\ Z_1, Z_2, Z_3, \ldots\ldots, Z_i\ yang \leq Z_i}{n}$$

5) Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

6) Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut L_o.

7) Membandingkan nilai L_0 dengan L_{tabel} yang terdapat pada taraf nyata $\alpha = 0{,}05$. Kriteria diterima yaitu hipotesis tersebut normal jika $L_0 < L_{tabel}$ lain dari itu ditolak.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel homogen yaitu mempunyai varians yang sama atau tidak, untuk mengujinya dilakukan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil}$$

Bandingkan harga F hitung dengan harga F yang terdapat dalam daftar distribusi F pada taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan penyebut (dk) = n-1 dan derajat kebebasan pembilang (dk) = n-1. Jika harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti data mempunyai variansi yang homogen.

Sebaliknya jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti data heterogen. Variansi yang homogen adalah syarat penentuan subyek penelitian.

3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis ini bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis yang ditetapkan diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis tentang kesamaan dua rata-rata ada beberapa kemungkinan yaitu :

1) Jika data terdistribusi normal dan kedua kelompok data homogen, maka dalam pengujian hipotesis statistik yang digunkana adalah uji t. Terdapat dua rumus uji test yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Rumus yang digunakan adalah

- Polled varians

Nilai t dapat dihitung dengan rumus :

$$t = \frac{\left(\overline{X}_1 - \overline{X}_2\right)}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S^2 = \frac{(n1-1){S_1}^2 + (n2-1){S_2}^2}{n1+n2-2}$$

Dengan :

$\overline{X}_1$ = Skor rata-rata nilai kelompok Eksperimen
$\overline{X}_2$ = Skor rata-rata nilai kelompok Kontrol
n_1 = Jumlah siswa kelompok Eksperimen
n_2 = Jumlah siswa kelompok control
s_1 = Simpangan baku kelompok Eksperimen
s_2 = Simpangan baku kelompok control
S = Standar deviasi gabungan

Sudjana (1996: 239)

Ket:

Jika harga t hitung telah diketahui, selanjutnya harga t hitung dibandingkan t tabel, yang terdapat dalam tabel distribusi t. Kriteria pengujian yang diperlukan hipotesis adalah :

1. Ho diterima apabila harga t hitung (th) lebih kecil dari pada t tabel (tt) atau t hitung ≤ t tabel , dan sekaligus menolak Ha.
2. Ho ditolak apabila harga t hitung (th) lebih besar daripada t tabel (tt) atau t hitung > t tabel , dan sekaligus menerima Ha.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bonjol jurusan Administrasi Perkantoran kelas XI tahun ajaran 2017/2018 pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Komputer. Sebelum mengadakan suatu penelitian diperlukan perlengkapan untuk mendapatkan hasil penelitian, pengambilan sampel dan uji perlengkapan instrumen penelitian. Pengambilan sampel digunakan untuk mendapatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kedua kelas digunakan analisis data sebagai langkah untuk membuktikan bahwa ke dua kelas tidak berbeda secara signifikan atau kedua kelas berasal dari titik tolak yang sama.

Kelas eksperimen adalah kelas XI ADP 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang dan kelas kontrol adalah kelas XI ADP 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang. Dimana pembelajaran dikelas eksperimen diberikan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Sebelum tes diberikan kepada kelas eksperimen, untuk menentukan apakah suatu instrumen layak dipakai sebagai alat pengumpul data dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan indeks daya beda terhadap instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Uji

coba dilakukan pada kelas XI TKJ 1 dengan jumlah siswa 15 orang. Soal yang telah diuji digunakan sebagai soal yang akan dihitung dalam pengambilan nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jumlah soal uji coba adalah sebanyak 30 soal dilakukan 1 kali uji coba. Kemudian setelah di uji cobakan ke kelas XI TKJ dan dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran, tersisa 25 soal yang dapat digunakan untuk *post-test*.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa hasil studi lapangan untuk memperoleh data teknis *post-test* diakhir pertemuan dan setelah dilakukan suatu pembelajaran pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Komputer kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 1 Bonjol.

1. Pelaksanaan Pembelajaran

   Penelitian ini merupakan penelitian kausal yang terbagi dalam dua kelas yaitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dari bulan juni-juli 2017. Kelas Eksperimen adalah kelas XI ADP 1 dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan kelas kontrol adalah kelas XI ADP 2 dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti menentukan materi pelajaran dan pokok bahasannya serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Pokok bahasan yang dipilih adalah mengoperasikan software presentasi. Jadwal pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1.
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Materi
Pertemuan I	6 Juli 2017 jam ke 3 dan 4	6 Juli 2017 jam ke 1 dan 2	a. Menjelaskan pengenalan software presentasi b. Menjelaskan fungsi software presentasi
Pertemuan II	13 Juli 2017 jam ke 3 dan 4	13 Juli 2017 jam ke 1 dan 2	a. Menjelaskan mengoperasikan program aplikasi powerpoint melalui start menu, shorcut dan icon
Pertemuan III	20 Juli 2017 jam ke 3 dan 4	20 Juli 2017 jam ke 1 dan 2	a. Menjelaskan pembuatan dokumen baru, membuka, menyimpan dengan nama lain b. Menjelaskan menyimpan file persentasi menggunakan berbagi format seperti: ppt, pps.
Pertemuan IV	27 Juli 2017 jam ke 3 dan 4	27 Juli 2017 jam ke 1 dan 2	a. Menjelaskan pembuatan dokumen baru, membuka, menyimpan dengan nama lain

Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan data apa adanya yang dikumpulkan dari ke dua kelompok sampel. Hasil perhitungan data

penelitian didapatkan dari hasil *post-test* masing-masing pertemuan sampel yang terdiri dari 24 siswa XI ADP 1 untuk kelas eksperimen dan 26 siswa XI ADP 2 untuk kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada media pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, maka didapatkan masing-masing nilai beda (*gain*) *post-test* dari kedua kelompok sampel.

Berdasarkan data nilai dari hasil belajar siswa yang berupa *post-test*, diperoleh nilai tertinggi 96 dan terendah 56 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 56. Data hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2
Deskripsi Nilai Rata-Rata *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Kelas Eksperimen	
Nilai	Frekuensi
56	1
64	1
68	1
72	3
80	7
84	1
88	2
92	4
96	4
∑	**24**

Kelas Kontrol	
Nilai	Frekuensi
56	2
64	3
68	3
72	5
80	3
84	3
88	3
92	1
96	3
∑	**26**

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan menghasilkan nilai rata-rata ($\overline{X}$), simpangan baku (S), varians (S^2) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Nilai Rata-Rata ($\overline{X}$), Simpangan Baku (S), Varians (S^2), Kelas Eksperimen (XI ADP 1) Dan Kelas Kontrol (XI ADP 2)

Kelas	$\overline{X}$	S	S^2
XI ADP 1	82.33	10.99	120.92
XI ADP 2	77.08	12.00	144.00

Pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kelas kontrol. Data hasil penelitian dapat dilihat pada tabulasi data tabel 4.4:

Tabel 4.4
Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian

Statistics

	Kelas_eksperimen	Kelas_kontrol
N	24	26
Mean	82.3333	77.0769
Median	80.0000	76.0000
Mode	80.00	72.00
Std. Deviation	10.99671	12.00308
Variance	120.928	144.074
Range	40.00	40.00
Minimum	56.00	56.00
Maximum	96.00	96.00
Sum	1976.00	2004.00

Sumber : Olahan Data SPSS 16.0

a. Data Hasil Rata-Rata *Post-test* kelas Eksperimen

Hasil belajar yang diperoleh siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *teams games tournament* Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi berdasarkan rata-rata nilai *post-tes* adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : 96

Skor terendah : 56

Rentang (R) : Skor terbesar-skor terkecil

$96\text{-}56 = 40$

Banyak kelas (BK) : $1 + 3.3 \log n$

$1+ 3.3 \log 24 = 5.68 \approx 6$

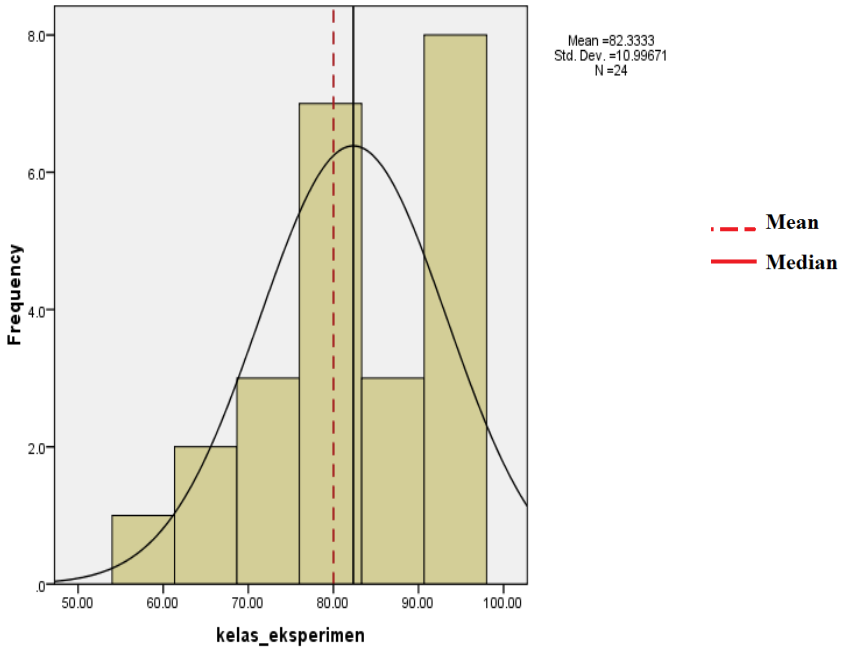
Kelas interval (I) : R/BK

$40/6 = 6.6 \approx 7$

Tabel 4.5
. Nilai Rata-Rata Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Eksperimen.

Banyak Kelas	Panjang Kelas	Frekuensi
1	56-62	1
2	63-69	2
3	70-76	3
4	77-83	7
5	84-90	3
6	91-97	8

Diagram 4.1
Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Eksperimen



Sumber: SPSS 16.0

Pada grafik tersebut grafik lebih condong ke kanan dengan median 80.00 dan mean 82.33 sehingga grafik condong ke kanan. Dapat ditarik kesimpulan dari grafik pada gambar 4.1, bahwa grafik condong kekanan atau nilai mean lebih besar dari median. Hal ini menyatakan bahwa hasil belajar cenderung meningkat.

b. Data Hasil Rata-rata *Post-test* Kelas Kontrol

Hasil belajar yang diperoleh siswa kelompok Kontrol dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi berdasarkan rata-rata nilai *post-test* adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : 96

Skor terendah : 56

Rentang (R) : Skor terbesar-skor terkecil

$$96 - 56 = 40$$

Banyak kelas (BK) : $1 + 3.3 \log n$

$$1 + 3.3 \log 26 = 5.71 \approx 6$$

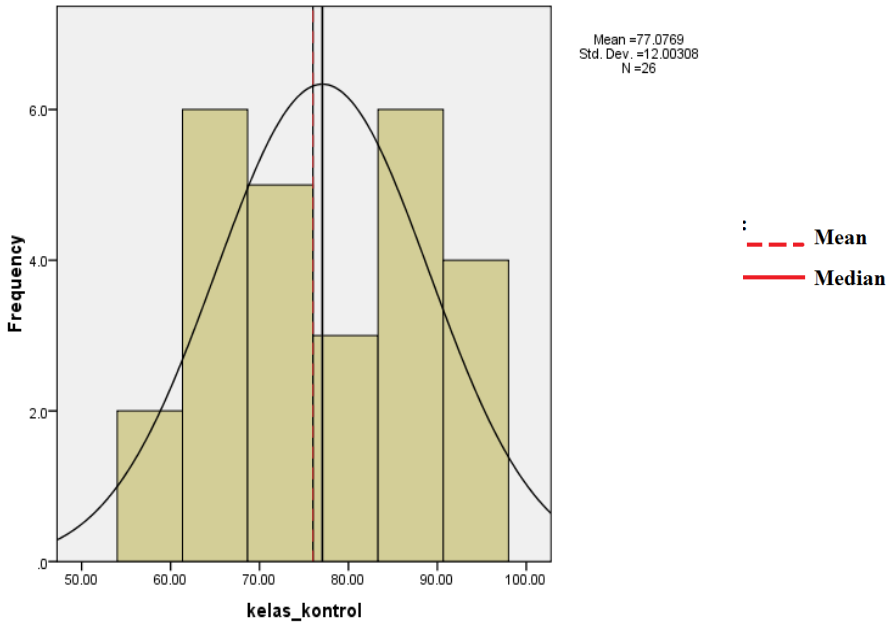
Kelas interval (I) : R/BK

$$40/6 = 6.6 \approx 7$$

Tabel 4.6
Nilai Rata-rata Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.

Banyak Kelas	Panjang Kelas	Frekuensi
1	56-62	2
2	63-69	6
3	70-76	5
4	77-83	3
5	84-90	6
6	91-97	4

. **Diagram 4.2.**
Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Kelas Kontrol



Sumber: SPSS 16.0

Pada grafik terdapat mean 77.08 sedangkan median 76.00 maka grafik akan condong ke kanan. Dapat ditarik kesimpulan dari diagram pada gambar 4.2 bahwa grafik condong kekanan. Hal ini menyatakan bahwa hasil belajar cenderung meningkat.

B. Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan persyaratan analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji Lilliefors pada taraf alpha 0,05, dilakukan pada data kelas eksprimen dan kelas kontrol meliputi *posttest* masing-masing kelompok. Data kelompok sampel dikatakan berdistribusi normal jika lilliefors (L_0) hitung lebih kecil dari pada lilliefors tabel (L_{tabel}) ($L_{0hitung} \leq L_{tabel}$) dan berada pada daerah normal..

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMKN 1 Bonjol

No	Kelas Sampel	N	Lilliefors Hitung	Lilliefors Tabel	Ket
1	Eksperimen	24	0.0302	0.1766	Normal
2	Kontrol	26	0.0085	0.1699	Normal

Berdasarkan uji normalitas tabel 4.7 dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen di dapat bahwa Lilliefors hitung = 0.0302<Lilliefors tabel = 0.1766 dan pada kelas kontrol didapat bahwa Lilliefors hitung= 0.0085<Lilliefors tabel = 0.1699.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas kedua kelompok sampel, pengujian dilakukan

dengan menggunakan uji F *(Fisher test*). Salah satu syarat untuk mengetahui variansnya homogen adalah bila harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$.

Tabel 4.8
Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data

Uji Homogenitas Kelompok	**F_{hitung}**	**F_{tabel}**	**Ket**
Eksperimen- kontrol	1.191	1.95	Homogen

Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa keseluruhan data dari semua kelompok yang diteliti mempunyai nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel}. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua data kelompok penelitian adalah homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis menggunakan rumus t-test. Hasil uji hipotesis diperlihatkan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9
Hasil Pengujian dengan t-test

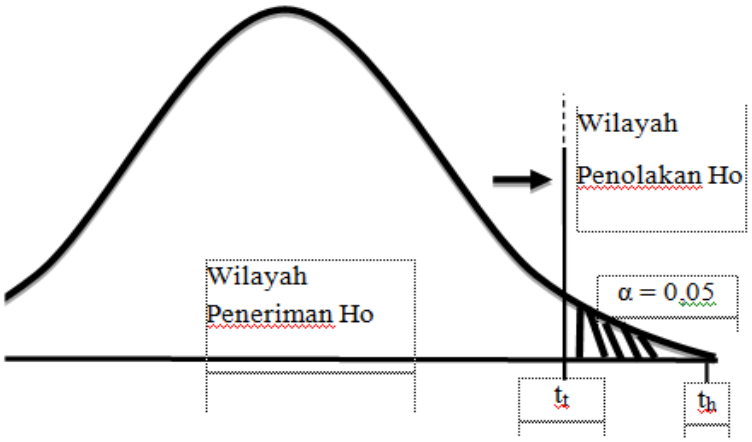
	Kelas Ekperimen	**Kelas Kontrol**
Data	N = 24, Mean = 82,33 S = 10.99	N = 26, Mean = 77,08 S = 12.00
t_{hitung}	2.375	
t_{tabel}	1.677	
Kesimpulan	Ada perbedaan	

Terlihat pada tabel 4.9, dengan taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$. Jika dibandingkan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga terlihat bahwa nilai t_{hitung}

lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 2.375 >1,677. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode *teams games tournament* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 1 Bonjol.

Gambar 4.1.

Daerah Penentuan H_0



Keterangan :

t_t : t_{tabel} (1.677) t_h: t_{hitung} (2.375)

Pengujian satu pihak bertujuan untuk melihat daerah penerimaan H_a. Gambar 4.3 menjelaskan bahwa nilai t_{hitung} dari pengujian hipotesis sebesar 2.375 terletak di wilayah penolakan H_0 (penerimaan H_a). Di

gambar 4.3 terlihat jelas bahwa t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan Ha diterima.

C. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi dan analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Komputer, didapatkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament*, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil nilai rata-rata pada kelompok Eksperimen dengan menggunakan pembelajaran metode *teams games tournament* sebesar 82,33 dan kelompok Kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 77,08.

Analisis statistik yang dilakukan pada penelitian ini terdapat 2 analisis yaitu analisis deskriptif dan analisis induktif. Pada analisis deskriptif untuk kelompok Eksperimen memiliki nilai rata-rata= 82,33 , simpangan baku =10.99 dan varian 120.92. Untuk kelompok Kontrol memiliki nilai rata-rata = 77.08, simpangan baku = 12.00 dan varian 144.0 diperoleh bahwa rata-rata nilai perbeda hasil belajar kedua kelompok sampel adalah 5,25.

Langkah selanjutnya adalah analisa induktif. Dalam analisa induktif ini akan dilakukan pengujian hipotesis, tapi sebelum itu perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai persyaratan untuk melakukan uji hipotesis. Pada kelompok Eksperimen skor tertinggi = 96, skor terendah = 56, banyak kelompok interval = 6, panjang kelompok interval = 7, rata-rata = 82.33 dan simpangan baku

= 10.99, diperoleh L_{hitung} = 0,0302. Dengan banyak data 24, diperoleh L_{tabel} = 0,1766. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$, ini berarti nilai hasil *post-test* siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada kelompok Eksperimen berdistribusi nomal. Hasil perhitungan pada kelompok Kontrol skor tertinggi = 96, skor terendah = 56, banyak kelompok interval = 6, panjang kelompok interval = 7, rata-rata = 77,08 dan simpangan baku = 12.00 diperoleh L_{hitung} = 0,0085. Dengan banyak data 26, diperoleh L_{tabel} = 0,1699. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel}$, ini berarti nilai hasil *post-test* siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada kelompok Kontrol berdistribusi nomal.

Pada uji homogenitas nilai varian untuk kelompok Eksperimen = 120.928 dan kontrol = 144.074 didapatkan F_{hitung} = 1,191. Untuk F_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (dk) pembilang = 24-1 = 23 dan derajat kebebasan (dk) penyebut = 26-1 = 25, maka didapat F_{tabel} = 1.95. Dengan kriteria pengujian jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti homogen. Dari hasil perhitungan didapatkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau 1,191 < 1.95. Maka varian-varian dari sampel adalah homogen. Artinya kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan atau homogen.

Pengujian selanjutnya melakukan uji hipotesis, diperoleh t_{hitung} = 2.375 dan t_{tabel} = 1.677. Kemudian t_{hitung} dibanding dengan t_{tabel} dengan kriterian pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ha diterima. Dan didapat hasil perhitungannya 2.375 > 1.677 sehingga Ha diterima. Artinya Penerapan metode *team games tournament* berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata

pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Tahun Ajaran 2017/2018 ADP SMK Negeri 1 Bonjol.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMKN 1 Bonjol memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata belajar siswa kelas eksperimen 82.33 sedangkan kelas kontrol 77.08.
2. Perhitungan uji t-test menunjukan bahwa t_{hitung} = 2.375 memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan dengan t_{tabel} yaitu 1.677 pada taraf nyata 0,05. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang positif hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMKN 1 Bonjol.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, penelitii mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) untuk memotivasi siswa dalam belajar.
2. Bagi siswa, agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya
3. Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Departemen Agama RI. 2004. *Alquran dan Terjemahan.* Bandung: Diponegoro

Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Rus Media

Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik* :Raja Grafindo Persada

Nana Sudjana. (2001). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*.Bandung : Remaja Rosdakarya

Nana Sudjana. (2004). *Manajemen Program Pendidikan*. Bandung : Farah Prodution.

Nana Sudjana. (2005). *Metode Statiska* .Bandung : Tarsito

Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.41 Tahun 2007

Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta :Rajawali Pers

Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*: Jakarta. Rajawali Pers

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memperngaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. (2009). Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik). Bandung : Nusa Media

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

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuanttitatif Kualitaltif dan R&D*. Jakarta : Bumi Aksara Suharsimi

Sugiyono. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara Suharsimi

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta*: Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto. (2012). *Dasar- Dasar Eveluasi Pendidikan*. Jakarta :Bumi Aksara

Sukardi.(2003). Metodologi Penelitin Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Syaiul Bahri Djamarah dan Aswan.Zain, (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : RinekaCipta

Trianto.(2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Prograsif*. Jakarta : Prenada Media Grup

Trianto.(2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Prograsif*.Jakarta :Prenada Media Grup

UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3.

SILABUS

Nama Sekolah **:** SMK NEGERI 1 BONJOL
Mata pelajaran **:** Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/semester **:** XI / I
Standar Kompetensi **:** Mengoperasikan Sistem Operasi Software

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MUATAN KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
SEMESTER I									
Mengoperasikan software presentasi	Menjelaskan Fungsi software presentasi	konsekwen, rajin, jujur.	Pengenalan software presentasi, fungsi software presentasi	Menjelaskan fungsi software presentasi	Tertulis, penugasan, unjuk kerja. Observasi	2			'- Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005 '- Personal Komputer '- Buku Panduan pengoperasian presentasi '- Software Aplikasi presentasi '- LCD
	Menjalankan software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut	konsekwen, rajin, jujur.	Pengoperasian software presentasi (Ms. Power Point)	Menjelaskan cara menjalankan (membuka dan menutup) software presentasi melalui start menu dan icon atau shortcut.		2			

	Mengoperasikan kegiatan pengelolaan file : membuat baru, menyimpan, membuka, menyimpan dengan nama lain.	konsekwen, rajin, jujur, mandiri, dan peduli	Membuka, membuat dan menyimpan file presentasi	Menjelaskan langkah-langkah membuka, membuat dan menyimpan file presentasi sesuai dengan prosedur.		4			Proyektor '- Printer
	Melakukan penyimpanan file presentasi menggunakan format, ppt, pps		Membuka, membuat dan menyimpan file presentasi	Melakukan kegiatan menyimpan file presentasi dengan format ppt, pps.		2			
	Mengoperasikan perintah-perintah editing : mengetik huruf/ kata/ kalimat, memformat	Kerja keras, mandiri, berbagi, tanggungjawab, konsekwen, rajin, jujur dan peduli	Melakukan Editing	Melakukan editing sederhana membuat file presentasi yang meliputi teks, kalimat, numbering, bullet, penyelipan slide, measukkan		6			

	huruf/ font, text aligment, numbering, bullet, menyelipkan slide, picture, movie, chart, dsb			picture, diagram, teks box, movie and sound, chart, object				
	Melakukan pengaturan slide : slide lay-out, slide design, color animation, slide dan transition	konsekwen, jujur dan bertanggung jawab	Memberikan efek pada slide	Memberikan efek yang menarik pada file presentasi dengan memadukan slide lay-out, slide design, color animation, animation schemes, costume animation, slide transition		6		
	Mengoperasikan perintah-perintah pencetakan file	konsekwen, jujur dan bertanggung jawab	Mencetak file presentasi	Mencetak file presentasi dengan memperhatikan pengaturan slide/ drawing, hand out, notes		4		

	presentasi								
	Menjalankan file presentasi (slide show) dengan menggunakan komputer dan LCD	konsekwen, jujur dan bertanggung jawab	Menjalankan presentasi	Menjelaskan prosedur menjalankan Presentasi menggunakan LCD Proyektor		2			
	Mengoperasikan perpindahan slide dengan menggunakan navigasi	konsekwen, rajin, jujur, mandiri, dan peduli	Menjalankan presentasi	Mengoperasikan navigasi pada slide presentasi		2			

Lampiran II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(EKPERIMEN)

Nama sekolah **: SMK Negeri 1 Bonjol**
Kelas/ semester **: XI ADP1 / 1**
Mata Diklat **:Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
Alokasi waktu **: 2 × 45 menit**
Standar Kompetensi **: Mengoperasikan Software Aplikasi**
Kompetensi Dasar **: Mengoperasikan software persentasi**
Indikator : 1. Menjelaskan fungsi software presentasi
2. Software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut
3. Mengoperasikan kegiatan pengelolaan membuat dokumen baru, membuka,menyimpan dengan nama lain
4. Melakukan penyimpanan file presentasi menggunakan format ppt,pps
5. Mengoperasikan perintah-perintah editing

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari mata diklat ini diharapkan siswa dapat:

1. Mengetahui dan menjelaskan fungsi software presentasi
2. Mengetahui dan mengoperasikan program aplikasi powerpoint melalui start menu, shorcut dan icon
3. Mengetahui dan melalkukan pembuatan dokumen baru, membuka, menyimpan dengan nama lain
4. Mengetahui dan menyimpan file persentasi menggunakan berbagi format seperti: ppt, pps.
5. Mengetahui dan mengoperasikan perintah-perintah editing

B. Materi Pembelajaran

Aplikasi Software Presentasi :

a. Pengenalan software presentasi, fungsi software presentasi
b. Mengoperasikan software presentasi
c. Membuka, membuat dan menyimpan file presentasi
d. Melakukan editing

C. Metode Pembelajaran

Team Games Tournament (TGT)

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Materi Ajar : Pengenalan software presentasi, fungsi software presentasi

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
1. Mengucapkan salam dan berdoa 2. Absensi siswa 3. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
1. guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demontrasi atau lewat bahan bacaan tentang pengenalan software presentasi. 2. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien 3. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka 4. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya 5. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	60’
C. Penutup	
Kesimpulan 1. Melakukan refleksi bersama mengenai software presentasi. 2. Tanya jawab mengenai definisi, fungsi, dan contoh software presentasi. 3. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 4. Menarik kesimpulan tentang definisi dan fungsi software	15’

Kegiatan	Waktu
presentasi.	

Pertemuan II

Materi Ajar : Mengoperasikan software presentasi

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
1. Mengucapkan salam dan berdoa 2. Absensi siswa 3. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
1. guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demontrasi atau lewat bahan bacaan tentang mengoperasikan software presentasi 2. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien 3. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka 4. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya 5. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	60’
C. Penutup	
Kesimpulan 1. Melakukan refleksi bersama mengenai langkah-langkah menjalankan software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut. 2. Tanya jawab mengenai fungsi langkah-langkah menjalankan software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut. 3. Menarik kesimpulan tentang langkah-langkah menjalankan software presentasi melalui perintah start menu dan icon	15’

Kegiatan	Waktu
atau shortcut.	

Pertemuan III

Materi Ajar : Membuka, membuat dan menyimpan file presentasi

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
1. Mengucapkan salam dan berdoa 2. Absensi siswa 3. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
1. guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demontrasi atau lewat bahan bacaan tentang kegiatan pengelolaan file: membuka, membuat dan menyimpan file 2. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien 3. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka 4. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya 5. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	60’
C. Penutup	
Kesimpulan 1. Melakukan refleksi bersama mengenai membuat baru dan menyimpan file presentasi. 2. Tanya jawab mengenai fungsi membuat baru dan menyimpan file presentasi.	15’

Kegiatan	Waktu
3. Menarik kesimpulan tentang membuat baru dan menyimpan file presentasi. 4. Melakukan refleksi bersama mengenai membuka dan menyimpan dengan nama lain file presentasi. 5. Tanya jawab mengenai membuka dan menyimpan dengan nama lain file presentasi. 6. Menarik kesimpulan tentang membuka dan menyimpan dengan nama lain file presentasi. 7. Melakukan refleksi bersama mengenai langkah menyimpan file presentasi menggunakan ppt dan pps. 8. Tanya jawab mengenai langkah menyimpan file presentasi menggunakan ppt dan pps. 9. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 10. Menarik kesimpulan tentang langkah menyimpan file presentasi menggunakan ppt dan pps.	

Pertemuan IV

Materi Ajar : Melakukan editing

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
Appersepsi dan motivasi 1. Mengucapkan salam dan berdoa 2. Absensi siswa 3. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
Eksplorasi 1. guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demontrasi atau lewat bahan bacaan tentang melakukan editing 2. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien 3. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka 4. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah	60’

Kegiatan	Waktu
dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya 5. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	
C. Penutup	
Kesimpulan 1. Melakukan refleksi bersama mengenai Mengoperasikan perintah-perintah editing : mengetik huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font 2. Tanya jawab mengenai Mengoperasikan perintah-perintah editing : mengetik huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font 3. Menarik kesimpulan tentang Mengoperasikan perintah-perintah editing : mengetik huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font	15’

E. Sumber belajar

1. Perangkat TIK (Perangkat Lengkap Komputer)
2. Modul Pembelajaran
3. Lembar kerja
4. LCD

F. Penilaian

a. Penilaian dengan melihat keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
b. Penilain tertulis dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal posttest.

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

Lampiran III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(KONTROL)

Nama sekolah : SMK Negeri 1 Bonjol
Kelas/ semester : XI ADP2 / 1
Mata Diklat :Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi waktu : 2 × 45 menit
Standar Kompetensi : Mengoperasikan Software Aplikasi
Kompetensi Dasar : Mengoperasikan software persentasi
Indikator : 1. Menjelaskan fungsi software presentasi
6. Software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut
7. Mengoperasikan kegiatan pengelolaan membuat dokumen baru, membuka,menyimpan dengan nama lain
8. Mengoperasikan perintah-perintah editing

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari mata diklat ini diharapkan siswa dapat:

6. Mengetahui dan menjelaskan fungsi software presentasi
7. Mengetahui dan mengoperasikan program aplikasi powerpoint melalui start menu, shorcut dan icon
8. Mengetahui dan melalkukan pembuatan dokumen baru, membuka, menyimpan dengan nama lain
9. Mengetahui dan mengoperasikan perintah-perintah editing

B. Materi Pembelajaran

Aplikasi Software Presentasi :

1. Pengenalan software presentasi, fungsi software presentasi
2. Mengoperasikan software presentasi
3. Membuka, membuat dan menyimpan file presentasi
4. Melakukan editing

C. Metode Pembelajaran

Metode ceramah / konvesional

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Materi Ajar : Pengenalan software presentasi, fungsi software presentasi

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
5. Mengucapkan salam dan berdoa 6. Absensi siswa 7. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 8. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
1. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai materi ajar. 2. Guru memberikan latihan . 3. Guru membimbng siswa pada saat mereka mengerjakan latihan 4. Setelah mereka selesai mengerjakan latihan, guru mengecek latihan peserta didik dengan memberikan nilai.	60’
C. Penutup	
Kesimpulan 1. Melakukan refleksi bersama mengenai software presentasi. 2. Tanya jawab mengenai definisi, fungsi, dan contoh software presentasi. 3. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 4. Menarik kesimpulan tentang definisi dan fungsi software presentasi.	15’

Pertemuan II

Materi Ajar : Mengoperasikan software presentasi

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
Appersepsi dan motivasi 1. Mengucapkan salam dan berdoa 2. Absensi siswa 3. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
1. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai materi ajar. 2. Guru memberikan latihan . 3. Guru membimbng siswa pada saat mereka mengerjakan latihan 4. Setelah mereka selesai mengerjakan latihan, guru mengecek latihan peserta didik dengan memberikan nilai.	60’
C. Penutup	
Kesimpulan 4. Melakukan refleksi bersama mengenai langkah-langkah menjalankan software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut. 5. Tanya jawab mengenai fungsi langkah-langkah menjalankan software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut. 6. Menarik kesimpulan tentang langkah-langkah menjalankan software presentasi melalui perintah start menu dan icon atau shortcut. 7. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan 8. Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan 9. Memberikan penilaian kepada siswa atas tugas yang diberikan	15’

Pertemuan III

Materi Ajar : Membuka, membuat dan menyimpan file presentasi

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
Appersepsi dan motivasi 1. Mengucapkan salam dan berdoa 2. Absensi siswa 3. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
1. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai materi ajar. 2. Guru memberikan latihan . 3. Guru membimbng siswa pada saat mereka mengerjakan latihan 4. Setelah mereka selesai mengerjakan latihan, guru mengecek latihan peserta didik dengan memberikan nilai..	60’
C. Penutup	
Kesimpulan 1. Melakukan refleksi bersama mengenai membuat baru dan menyimpan file presentasi. 2. Tanya jawab mengenai fungsi membuat baru dan menyimpan file presentasi. 3. Menarik kesimpulan tentang membuat baru dan menyimpan file presentasi. 4. Melakukan refleksi bersama mengenai membuka dan menyimpan dengan nama lain file presentasi. 5. Tanya jawab mengenai membuka dan menyimpan dengan nama lain file presentasi. 6. Menarik kesimpulan tentang membuka dan menyimpan dengan nama lain file presentasi. 7. Melakukan refleksi bersama mengenai langkah menyimpan file presentasi menggunakan ppt dan pps. 8. Tanya jawab mengenai langkah menyimpan file presentasi menggunakan ppt dan pps.	15’

Kegiatan	Waktu
9. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 10. Menarik kesimpulan tentang langkah menyimpan file presentasi menggunakan ppt dan pps.	

Pertemuan IV

Materi Ajar : Melakukan editing

Kegiatan	Waktu
A. Pendahuluan	
Appersepsi dan motivasi 5. Mengucapkan salam dan berdoa 6. Absensi siswa 7. Memotivasi siswa tentang pentingnya karya informasi khususnya pengolah presentasi dalam kehidupan sehari-hari. 8. Menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan uraian kegiatan	15’
B. Inti	
Eksplorasi 1. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai materi ajar. 2. Guru memberikan latihan . 3. Guru membimbng siswa pada saat mereka mengerjakan latihan 4. Setelah mereka selesai mengerjakan latihan, guru mengecek latihan peserta didik dengan memberikan nilai.	60’
C. Penutup	
Kesimpulan 4. Melakukan refleksi bersama mengenai Mengoperasikan perintah-perintah editing : mengetik huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font 5. Tanya jawab mengenai Mengoperasikan perintah-perintah editing : mengetik huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font 6. Menarik kesimpulan tentang Mengoperasikan perintah-perintah editing : mengetik huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font	15’

E. Sumber belajar

5. Perangkat TIK (Perangkat Lengkap Komputer)
6. Modul Pembelajaran
7. Lembar kerja
8. LCD

F. Penilaian

1. Penilaian dengan melihat keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
2. Penilain tertulis dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal posttest.

Mengetahui, Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa Penelitian,
Elvi Yanti, S.Pd	Fatriani

Lampiran IV

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X ADP 1
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AFRIZA YANTI	56	Tidak Tuntas
2	AHMAD FAUZI	84	Tuntas
3	ANDI RAFLINDO	80	Tuntas
4	DELLA SYAFNIATI	84	Tuntas
5	FEMI AFRIYANTI	92	Tuntas
6	GUSTIA ANISA	72	Tidak Tuntas
7	ICE PARDIANTI	72	Tidak Tuntas
8	IGA IRMA	76	Tuntas
9	INDAH LESTARI	76	Tuntas
10	MELIA NATASYA	80	Tuntas
11	MIA RESTI	64	Tidak Tuntas
12	NIDIA SYAHRIL ELVA	72	Tidak Tuntas
13	NELLI SUSANTI	68	Tidak Tuntas
14	NELSA DIANA	68	Tidak Tuntas
15	NIA SAPUTRI	64	Tidak Tuntas
16	PADILLA	76	Tuntas
17	RADHA MARDIANI	68	Tidak Tuntas
18	RESSY MARLINA	80	Tuntas
19	RINA RINI	96	Tuntas
20	RISKA ANDRIANI	60	Tidak Tuntas
21	SHELI ZAMAINI	68	Tidak Tuntas
22	SRI DEVI	60	Tidak Tuntas
23	TAVIRA GUSVELA	68	Tidak Tuntas
24	WIDYA	72	Tidak Tuntas
Rata-rata			74.33

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X ADP 2
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	APRILLIA ANISA	76	Tuntas
2	ARMELISA PUTRI	60	Tidak Tuntas
3	AYU LESTARI	80	Tuntas
4	DELVI MAHARANI	84	Tuntas
5	DILA MAIYANTI	60	Tidak Tuntas
6	FINKA YUSTINA	56	Tidak Tuntas
7	GUSTIA BELLA SYAFRI	76	Tuntas
8	GUSTIARA WAHYUNI	92	Tuntas
9	HAYATI	64	Tidak Tuntas
10	INDAH METARI	88	Tuntas
11	IWEL YANTI	84	Tuntas
12	KARTINI DWI AZIZAH	80	Tuntas
13	MUHAMMAD ALFURQAN	80	Tuntas
14	NADIA OKTAVIA	68	Tidak Tuntas
15	NOVIKA RANI	84	Tuntas
16	NOVITA YENTI	56	Tidak Tuntas
17	NUR SHAHIDATUL NADIA	80	Tuntas
18	NUR SUCI AMELIA	84	Tuntas
19	PUTRA EFENDI	68	Tidak Tuntas
20	RIRI MARDIANI	68	Tidak Tuntas
21	RIRI SYASKIA	60	Tidak Tuntas
22	SANDRIA MAYESA DANU	72	Tidak Tuntas
23	SITI MELATI	64	Tidak Tuntas
24	SITI SYARAH	64	Tidak Tuntas
25	YELI INDRIANA	72	Tidak Tuntas
26	YORI AZHARI	76	Tuntas
Rata-rata			72.9

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X TKJ 1
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ADINDA LESTARI	76	Tuntas
2	AHMAD EFENDI	84	Tuntas
3	BETRIA VANISYA	80	Tuntas
4	DEVENDA ANTONI	84	Tuntas
5	FAUZI AL IKHSAN	88	Tuntas
6	HAYEL JUNILA MAULANI	72	Tidak Tuntas
7	M. ARSYAT	72	Tuntas
8	M. ZAKI AGUS BUDIMAN	56	Tidak Tuntas
9	OLGA ELITA	88	Tuntas
10	RAHIMAL HIDAYAT	56	Tidak Tuntas
11	SAN FRANSISKA AULIA	64	Tidak Tuntas
12	SRI YUMADIL FITRI	72	Tidak Tuntas
13	SUDIRMAN	68	Tidak Tuntas
14	VIKA ALDINA SARI	76	Tuntas
15	WAHYU MUHAMMAD S	68	Tidak Tuntas
Rata-rata			73.6

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X TKJ 2
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ANGGA KURNIA ESA	56	Tidak Tuntas
2	ANISA ANWAR	84	Tuntas
3	BIMA ADELFI MAULANA	80	Tuntas
4	DIEGO WARDIMAN	84	Tuntas
5	FIOZA RIFALDA	92	Tuntas
6	HAMDAN AZMI	72	Tidak Tuntas
7	IKHSAN KURNIAWAN	76	Tuntas
8	IRFAN JUNI SAPUTRA	56	Tidak Tuntas
9	LISRA MUTALIP	76	Tuntas
10	MAGFIRAH	80	Tuntas
11	MUHAMMAD ARIFANDI	64	Tidak Tuntas
12	RAMADHAN DIPUTRA	72	Tidak Tuntas
13	RANI PUTRI BUNGSU	68	Tidak Tuntas
14	RINGGO AMELIO	76	Tuntas
15	SYAFRIA NOVA	64	Tidak Tuntas
16	SYAHRIL	80	Tuntas
17	SYAHRUL RAHMAN	72	Tidak Tuntas
18	WINDA RANITA	68	Tidak Tuntas
19	WULANDARI	88	Tuntas
20	YUDDI HADHA	68	Tidak Tuntas
21	ZULMAINIA	76	Tuntas
Rata-rata			73.90

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X Otomotif 1
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AGUNG BIL HUDA	72	Tidak Tuntas
2	AHMAD SYARIF	76	Tuntas
3	AHZI RIVALDO	80	Tuntas
4	ALDI MARIANZA	84	Tuntas
5	BOBI FERNANDES	60	Tidak Tuntas
6	EKI SETIAWAN	56	Tidak Tuntas
7	FIKRI ARDIANSYAH	76	Tuntas
8	FIRWANDI	84	Tuntas
9	GION TITO PRATAMA	64	Tidak Tuntas
10	GIVO KRISNA ADRIN	76	Tuntas
11	HENGKI PRATAMA	84	Tuntas
12	HIDAYATUL ARBI	88	Tuntas
13	ISWANDI	84	Tuntas
14	JEFRI YUNANDA	68	Tidak Tuntas
15	JHODI FANDI	84	Tuntas
16	JONI ISKANDAR	72	Tidak Tuntas
17	MUHAMMAD ARDIAN	80	Tuntas
18	MUHAMMAD AZMI	84	Tuntas
19	MUHAMMAD DANIEL	68	Tidak Tuntas
20	MUHAMMAD FAJRI	68	Tidak Tuntas
21	MUHAMMAD IKHSAN	52	Tidak Tuntas
22	NOFRI DIKO	72	Tidak Tuntas
23	PENDI	64	Tidak Tuntas
24	RAFLI GANDI	68	Tidak Tuntas
25	RAHMAD IRWINTO	72	Tidak Tuntas
26	RAHMAT IQBAL	60	Tidak Tuntas
27	RIFKI YULDA	56	Tidak Tuntas
28	ROBIT	80	Tuntas
29	SYAIFUL ADRI	72	Tidak Tuntas
30	VEGA HAZENDA	76	Tuntas
31	YOGA SAPUTRA	88	Tuntas
32	YOGI SAPUTRA	72	Tidak Tuntas
Rata-rata			73.37

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X Otomotif 2
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ALI AKBAR	56	Tidak Tuntas
2	FACHRUL ROZI	84	Tuntas
3	FAUZI IBRAHIM	80	Tuntas
4	LEGI ANTONI	84	Tuntas
5	M. FARIQ	92	Tuntas
6	MHD AZHAR	72	Tidak Tuntas
7	OCTO ZULKARNAEN	76	Tuntas
8	RAHMAD FAUZIL	56	Tidak Tuntas
9	YOGI AHMAD MARLIN	76	Tuntas
10	ANDRI RAFIKA	80	Tuntas
11	ANDRI YULIYO	64	Tidak Tuntas
12	ARIAN TOYONI	72	Tidak Tuntas
13	MUHAMMAD NANDA	68	Tidak Tuntas
14	OVIKO	76	Tuntas
15	RAHMAT SUGIANTO	64	Tidak Tuntas
16	REZA SYAH PALEVI	88	Tuntas
17	YUDI PUTRA	68	Tidak Tuntas
18	ZALMAN	76	Tidak Tuntas
Rata-rata			74

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X TSM
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AHMAD ZAINIL SYARIF	80	Tuntas
2	ALMALIK SALAM	76	Tuntas
3	ARI BONI PRIMA	80	Tuntas
4	ARIF SAPUTRA	84	Tuntas
5	ARIFIN	76	Tuntas
6	ARIFKAN	56	Tidak Tuntas
7	DENI ANDESBON	76	Tuntas
8	FARID SYURYADI	84	Tuntas
9	FEBRI MUSRIADI	64	Tidak Tuntas
10	GUSNAIDI SAPUTRA	76	Tuntas
11	HAFIZUL SYAFILAH	60	Tidak Tuntas
12	ILHAM	84	Tuntas
13	ILHAM PERDANA	84	Tuntas
14	INSANUL FAJAR	56	Tidak Tuntas
15	JEFRI	88	Tuntas
16	JUFRIAN	72	Tidak Tuntas
17	JULI ARISYAH LAIA	80	Tuntas
18	KHAIRUL AZMI	84	Tuntas
19	M. HABIL INSANY	76	Tuntas
20	M. HALDI JULHAM	68	Tidak Tuntas
21	MHD NAZRI	60	Tidak Tuntas
22	MHD. ZEN	76	Tidak Tuntas
23	MUHAMAD ADIP PUTRA	60	Tidak Tuntas
24	MUHAMAD RIZZAD	76	Tidak Tuntas
25	MUHAMAT REZI	76	Tidak Tuntas
26	NASRUL	60	Tidak Tuntas
27	RAHMAT PRASETIA	56	Tidak Tuntas
28	RESKI	84	Tuntas
29	SURYA HENDRA	76	Tidak Tuntas
30	YAPIKA MAHENDRA	56	Tuntas
31	YOGA GUSTI YULANDA	60	Tuntas
Rata-rata			72.4

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,



Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X TAV
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ABDUL MUTALIB	60	Tidak Tuntas
2	ABDUL RAHMAT AZIM	76	Tuntas
3	AFRIZAL. S	80	Tuntas
4	AFRIZAL. R	84	Tuntas
5	AMIRUDIN	76	Tuntas
6	ANASRUL	56	Tidak Tuntas
7	ARDI SAHPUTRA	76	Tuntas
8	ASKA NURUL BIL IKHWAN	84	Tuntas
9	DAFIT HIDAYAT	64	Tidak Tuntas
10	DEDEK GUSMAN	76	Tuntas
11	DEWA NESTA	64	Tidak Tuntas
12	FAHRUL ROZI	88	Tuntas
13	FIQI KURNIAWAN	84	Tuntas
14	HABIL KHATAB	68	Tidak Tuntas
15	HELMI AFRIADI	84	Tuntas
16	IZUL FAHMI	72	Tidak Tuntas
17	M. ARDI	88	Tuntas
18	M. IKBAL	84	Tuntas
19	M. RAYHAN ANUGRAH	68	Tidak Tuntas
20	MHD ABEL	68	Tidak Tuntas
21	MUHAMAD AZMI	60	Tidak Tuntas
22	MUHAMMAD ALDI	76	Tuntas
23	MUHAMMAD BALQI	68	Tidak Tuntas
24	MUHAMMAD RAYHAN	76	Tuntas
25	MULLIYADI	72	Tidak Tuntas
26	NUR MAHMUDI	60	Tidak Tuntas
27	RAHMAD KOSIM	56	Tidak Tuntas
28	RANDI PARHAN	84	Tuntas
29	RONAL SIKUMBANG	68	Tidak Tuntas
30	ROZI AFRIANTO	72	Tidak Tuntas
31	TIO MUHERMAN	88	Tuntas
Rata-rata			73.5

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

DAFTAR NILAI SEMESTER GANJIL TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
Kelas : X Otomotif 1
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ADE SURYA ABDI	76	Tuntas
2	AHMAD FIKRI	56	Tidak Tuntas
3	AHMAD YOGI ZOLANDA	76	Tuntas
4	ANDIKA SAPUTRA	84	Tuntas
5	ANGGI KURNIA ESA	60	Tidak Tuntas
6	ARIF AKBAR	56	Tidak Tuntas
7	ARYANTO	76	Tuntas
8	BASRIL	84	Tuntas
9	DOSRI RAMADHAN	64	Tidak Tuntas
10	ERIC CANTONA	76	Tuntas
11	FAHRIZA WILLIANSYAH	80	Tuntas
12	FAHRUL ILMI	88	Tuntas
13	FAUZI AZIZ	76	Tuntas
14	FHANDY RIWANDRA	60	Tidak Tuntas
15	GUSTI HALIMAN	76	Tuntas
16	HENDRA YULIANDHA	72	Tidak Tuntas
17	ILHAM RAHMADI	92	Tuntas
18	LIDRA EFENDI	80	Tuntas
19	MUHAMMAD FADIL	68	Tidak Tuntas
20	MUHAMMAD KEFIN GUSRA	68	Tidak Tuntas
21	MUHAMMAD REZKI	60	Tidak Tuntas
22	NOFRIADI RESKI	72	Tidak Tuntas
23	RAGIL LIYANTO	68	Tidak Tuntas
24	RAHMAT DANI	64	Tidak Tuntas
25	RAHMAT ILHAM	72	Tidak Tuntas
26	RAVIDAL MAULID	60	Tidak Tuntas
27	RIKARDO	56	Tidak Tuntas
28	ROZA ANGGRAINI	80	Tuntas
29	SANATUL WADA HARDI	72	Tidak Tuntas
30	YUDA RAHMAD GUSTIAN	72	Tuntas
31	YUDI ANDRIAN	80	Tuntas

32	YUNI SARAH	76	Tuntas
Rata-rata			71.88

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

Fatriani

Lampiran V

UJI HOMOGENITAS NILAI DATA AWAL KELAS SAMPEL

Dk pembilang = n pembilang – 1 = 24 - 1= 23

Dk penyebut = n penyebut – 1 = 26– 1 =25

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
ADP_1	24	56.00	96.00	73.1667	9.83192	96.667
ADP_2	26	56.00	92.00	72.9231	10.38816	107.914
Valid N (listwise)	24					

$$F_{hitung} = \frac{Varians_Terbesar}{Varians_Terkecil}$$

$$= \frac{107.914}{96.667}$$

$$= 1.12$$

$$F_{\text{tabel}} = \frac{dk\ Pembilang}{dk\ Penyebut} = \frac{24-1}{26-1} = \frac{23}{25}$$

= 1.95 (dilihat dari tabel nilai untuk distribusi F)

JadiF_{hitung} = 1.12 sedangkan F_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dengan dk 23 : 25 adalah berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ = 1.12 < 1.95 maka data nilai kedua kelas sampel berasal dari populasi yang memiliki varians **Homogen**.

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 BONJOL
Mata pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/semester : XI / I
Standar Kompetensi : Mengoperasikan Sistem Operasi Software

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No. Soal
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
1	Mengoperasikan Sistem Operasi Software	Mengoperasikan Software Presentasi	Pengenalan Software Presentasi	Siswa dapat menentukan jenis-jenis Software yang digunakan untuk membuat file presentasi	C3	1
2				siswa dapat memahami fungsi software presentasi	C2	2
3				siswa menentukan cara mengaktifkan softaware presentasi	C3	3
4				Siswa mengetahui lembaran kerja pada Ms. Power Point	C3	22
5				siswa memahami fungsi yang terdapat pada menu bar	C3	21
6				siswa memahami fungsi-fungsi dari toolbar	C3	23
7				Disajikan pernyataan, siswa dapat mengurutkan prosedur untuk mengaktifkan software presentasi	C3	4

8			Mengenali lingkungan kerja Microsoft Power Point	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengurutkan prosedur untuk menutup software presentasi	C3	5
9				siswa dapat menentukan fungsi dari menu file pada tab menu	C3	6
10				siswa dapat menentukan fungsi dari icon-icon dari menu toolbar	C3	7
11				Siswa memahami perintah menambah slide baru	C2	24
12				siswa dapat memahami perintah menjalankan presentasi	C3	28.26
13				siswa dapat menentukan fungsi icon dari menu toolbar	C3	8
14				siswa dapat memahami fungsi dari menu design	C2	9
15				Siswa memahami fasilitas yang ada di dalam slide	C2	25
16				Siswa dapat memahami fasilitas menyisipkan kotak teks	C2	29

17				siswa dapat memahami fungsi dari menu review	C2	10
18				siswa dapat menentukan fungsi dari icon-icon dari menu toolbar	C3	11
19				siswa mengurutkan langkah-langkah membuat file baru	C3	12
20				siswa menentukan cara menyimpan file	C3	13
21				siswa memahami langkah-langkah menyimpan file pada keyboard	C2	14
22				siswa dapat menentukan tombol keyboard untuk mengcopy data	C3	27
23				siswa memahami ekstensi yang digunakan pada software presentasi	C2	15
24			Melakukan Editing	siswa dapat menentukan fungsi dari font	C3	16
25				siswa dapat memahami fungsi dari bullets and Numbering	C2	17
26				siswa dapat menentukan icon-icon yang terdapat pada menu insert	C3	18
27				siswa dapat menentukan fungsi dari font style	C3	19

28				siswa dapat menentukan simbol yang terdapat pada bullets and numbering	C3	20
29				Siswa dapat mengetahui media yang digunakan untuk menjalankan presentasi	C3	30

Lampiran VIII

LEMBARAN SOAL UJI COBA

Nama sekolah : SMK Negeri 1 Bonjol
Kelas/ semester : XI / 1
Mata Pelajaran :Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi waktu : 60 menit

Petunjuk:

a. **Tulislah lebih dahulu nama, pada tempat yang tersedia di lembar jawaban**
b. **Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada lembar jawaban.**

1. Suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat file pesentasi disebut.....
   a. Ms. Power point
   b. Ms.Word
   c. Ms.Excel
   d. Ms. Access
   e. Ms. Publisher

2. Fungsi dari *Microsoft Powerpoint* adalah….
   a. Program pengolah kata
   b. Program basis data
   c. Sistem operasi
   d. Program presentasi
   e. Program pengolah gambar

3. Ada berapa cara untuk mengaktifkan software presentasi.....
   a. 5 cara
   b. 4 cara
   c. 3 cara
   d. 2 cara
   e. 1 cara

4. 1. Pilih All program
   2. klik menu file
   3. microsoft power point
   4. Klik menu start
   5. Microsoft office
   6. Klik exit

   Urutkanlah langkah-langkah mengaktifkan software presntasi diatas dengan benar....
   a. 1,2,3,4,5
   b. 4,3,5,1,
   c. 4,1,5,3
   d. 4,2,6,1
   e. 4,1,3,5

5. 1. All program
   2. klik menu file
   3. microsoft power point
   4. Klik menu start
   5. Microsoft office
   6. Klik exit

   Urutkanlah langkah-langkah menutup software presntasi diatas dengan benar....
   a. 2,6
   b. 4,1,2
   c. 4,1,6
   d. 3,6,2
   e. 4,1

6. Pada Tab Menu apakah terdapat perintah membuka, membuat, menyimpan file …..
   a. Insert
   b. File
   c. Design
   d. View
   e. Animation

7. Apakah fungsi icon dibawah ini....



a. Memperbesar
b. Memperkecil
c. Menebalkan
d. Memiringkan
e. Member Garis Bawah

8. Terdapat di menu apa icon dibawah ini.....



a. Quick Access Toolbar
b. Title Bar
c. Menu Bar
d. Status Bar
e. Horizontal Scroll Bar

9. Digunakan untuk mengatur tampilan slide, disediakan berbagai tema untuk mengubah berbagai tampilan slide sesuai keingian disebut.....
a. Insert
b. Animation
c. Slide show
d. Design
e. Transitions

10. Digunakan untuk pengecekan tata bahasa, pengejaan dan memberi komentar adalah pengertian dari.....
a. Insert
b. View
c. Review
d. Design
e. Format

11. Apakah fungsi icon dibawah ini.....



a. Untuk menyimpan file
b. Untuk memperbanyak file
c. Untuk membuka file
d. Untuk menutup file
e. Untuk mencetak file

12. Langkah pertama membuat *file* baru presentasi adalah….
a. Klik *office button - new*
b. Klik *new slide*
c. Klik *office button - save as*
d. Klik *office button - prepare*
e. Klik *office button – open*

13. Perintah Untuk Menyimpan *File* adalah….
a. *office button* - close
b. *office button* - open
c. *office button - save*
d. *office button- new*
e. *office button - print*

14. Perintah membuka file pada keyboard adalah …..
a. Ctrl +O
b. Ctrl +S
c. Ctrl +V
d. Ctrl +Z
e. Ctrl +P

15. Ekstensi yang digunakan pada power point yaitu …..
a. Pps
b. Ppt
c. Doct
d. Html
e. XML

16. 1. Blok kata/kalimat atau klik area textbox yang akan diubah.
2. Klik menu Format → font

Perintah diatas dilakukan untuk....

a. Memilih tampilan huruf
b. Memilih jenis huruf
c. Menentukan besar huruf
d. Memilih warna huruf
e. Menentukan kecil huruf

17. Bullets and numbering berfungsi untuk.....
    a. Memberikan penomoran
    b. Memberi angka dan huruf
    c. Memberi simbol
    d. Member Penomoran dengan huruf
    e. Semuanya benar

18. Pada menu insert terdapat beberapa icon, *kecuali*…..
    a. hyperlink
    b. shape
    c. header & footer
    d. Page Setup
    e. WordArt

19. Fungsi dari Font Style pada font editing yaitu …..
    a. Untuk memilih jenis huruf
    b. Untuk memilih tampilah huruf (biasa, tebal, miring, miring dan tebal)
    c. Untuk menentukan besar huruf
    d. Untuk warna huruf
    e. Untuk memiringkan dan menebalkan huruf

20. Symbol tanda ✓ (checklist) terdapat pada perintah…..
    a. Bullet And Numbering
    b. Font Editing
    c. Textbox
    d. Hyperlink
    e. Font Size

21. Pada menu bar terdapat perintah untuk menampilkan hasil presentasi di layer. Fungsi tersebut terdapat pada menu bar……
    a. View
    b. Format
    c. Slide Show
    d. Edit
    e. Design

22. Lembaran kerja pada Ms. Power Point disebut ……
    a. Row
    b. Slide
    c. Page
    d. Cell
    e. Record

23. Toolbar untuk membatalkan perintah adalah …..
    a. Cut
    b. Paste
    c. Format painter
    d. Undo
    e. Redo

24. Perintah menambah slide baru adalah ……
    a. Insert New Slide
    b. File New
    c. File Open
    d. Insert New Number
    e. Insert Diagram

25. Fasilitas menyisipkan tanggal dan waktu didalam slide adalah ……
    a. Hyperlink
    b. Object
    c. Slide Number
    d. Diagram
    e. Date And Time

26. Langkah untuk menjalankan presentasi adalah ……..
    a. Slide
    b. Show
    c. Slide Show
    d. Layout
    e. Drop Down

27. Tombol keyboard untuk mengcopy data adalah ……
    a. Ctrl + C
    b. Ctrl + P
    c. Ctrl + V
    d. Ctrl + X
    e. Ctrl + Z

28. Cara cepat menjalankan file presentasi……
    a. F1
    b. F2
    c. F3
    d. F4
    e. F5

29. Fasilitas menyisipkan Kotak Teks adalah ……
    a. Hyperlink
    b. Object
    c. Slide Number
    d. Text Box
    e. Diagram

30. Untuk mendukung presentasi dalam ruangan dengan sekelompok peserta, kita dapat menggunakan media berupa ……..
    a. Mikroskup
    b. Laptop
    c. Sinar laser / sinar X
    d. LCD projector / Infocus
    e. Lampu senter

Lampiran IX

Kunci Jawaban

Nama sekolah : SMK Negeri 1 Bonjol
Kelas/ semester : XI / 1
Mata Pelajaran :Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

1. A
2. D
3. D
4. C
5. A
6. B
7. C
8. A
9. D
10. C
11. B
12. A
13. C
14. A
15. B
16. B
17. E
18. D
19. B
20. A
21. C
22. B
23. D
24. A
25. E
26. D
27. A
28. C
29. E
30. D

Lampiran X

TABEL VALIDITAS INSTRUMENT TES
SOAL UJI COBA

No	Testee	DISTRIBUSI JAWABAN SOAL UJI COBA																													X	X²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Adinda lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	26	676
2	ahmad efendi	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	12	144
3	betria vanisya	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	25	625
4	devenda Antoni	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	11	121
5	fauzi alikhlas	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	11	121
6	hayel junila	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	23	529
7	m. arsyat	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	22	484
8	m. zaki agus	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625
9	olga elia	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	20	400
10	rahmad hidayat	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23	529
11	san fransiska aulia	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	529
12	sri yumadil fitri	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	15	225
13	sudirman	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	18	324
14	vika aldina	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	25	625
15	wahyu muhammad	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	529
∑	Y	10	10	9	8	11	10	10	10	11	11	7	11	10	9	11	11	13	10	8	10	10	9	11	8	9	11	10	13	13	8	302	6486
	Y²	100	100	81	64	121	100	100	100	121	121	49	121	100	81	121	121	169	100	64	100	100	81	121	64	81	121	100	169	169	64		
	MP	52.4	22.5	22.11	21.4	23.45	15.7	24.6	21.8	25.36	22.7	17.71	25.36	26.9	29.8	21.7	20	15.2	21.3	22.8	23	22.8	15.89	21.9	21.9	21.11	22.2	22.6	15.0769	18.7	25.6		
	p	0.67	0.67	0.60	0.53	0.73	0.67	0.67	0.67	0.73	0.73	0.47	0.73	0.67	0.60	0.73	0.73	0.87	0.67	0.53	0.67	0.67	0.60	0.73	0.53	0.60	0.73	0.67	0.87	0.87	0.53	MT	15.1
	q	0.333	0.333	0.400	0.467	0.267	0.333	0.333	0.333	0.267	0.267	0.533	0.267	0.333	0.400	0.267	0.267	0.133	0.333	0.467	0.333	0.333	0.400	0.267	0.467	0.400	0.267	0.333	0.133	0.133	0.467	SDt	5.383
	√ p/q	1.414	1.414	1.225	1.069	1.658	1.414	1.414	1.414	1.658	1.658	0.935	1.658	1.414	1.225	1.658	1.658	2.550	1.414	1.069	1.414	1.414	1.225	1.658	1.069	1.225	1.658	1.414	2.550	2.550	1.069		
	p.q	0.222	0.222	0.240	0.249	0.196	0.222	0.222	0.222	0.196	0.196	0.249	0.196	0.222	0.240	0.196	0.196	0.116	0.222	0.249	0.222	0.222	0.240	0.196	0.249	0.240	0.196	0.222	0.116	0.116	0.249	∑pq	6.338
	r pbi	0.799	0.790	1.595	1.246	2.574	0.158	2.496	1.760	3.162	2.350	0.454	3.162	3.100	3.339	2.041	1.509	0.062	1.629	1.519	2.075	2.023	0.179	2.097	1.345	1.368	2.181	1.970	-0.011	1.701	2.090	Realibilitas	
	Validitas	V	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	V	TV	V	V	Instrumen	
	r tabel = 0,5140																															R11 :	0.827
	Tingkat Kesukaran	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	ket:	S T
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		

Lampiran XI

TABULASI PERHITUNGAN VALIDITAS
UJI COBA SOAL

NO. Item Soal	Mp	Mt	SDt	p	q	Rpbi= $\frac{Mp - Mt}{SD_t}\sqrt{\frac{p}{q}}$	Interpretasi
1.	52.4	15.1	5.3834	0.67	0.33	0.79	Valid
2.	22.5	15.1	5.3834	0.67	0.33	0.79	Valid
3.	22.1	15.1	5.3834	0.6	0.4	1.59	Valid
4.	21.4	15.1	5.3834	0.53	0.46	1.24	Valid
5.	23.4	15.1	5.3834	0.73	0.26	2.57	Valid
6.	15.7	15.1	5.3834	0.67	0.33	0.15	Tidak Valid
7.	24.6	15.1	5.3834	0.67	0.33	2.49	Valid
8.	21.8	15.1	5.3834	0.67	0.33	1.76	Valid
9.	25.3	15.1	5.3834	0.73	0.26	3.16	Valid
10.	22.7	15.1	5.3834	0.73	0.26	2.35	Valid
11.	17.7	15.1	5.3834	0.47	0.53	0.45	Tidak Valid
12.	25.3	15.1	5.3834	0.73	0.26	3.16	Valid
13.	26.9	15.1	5.3834	0.67	0.33	3.1	Valid
14.	29.8	15.1	5.3834	0.6	0.4	3.39	Valid
15.	21.7	15.1	5.3834	0.73	0.26	2.0	Valid
16.	20	15.1	5.3834	0.73	0.26	1.5	Valid
17.	15.23	15.1	5.3834	0.87	0.13	0.1	Tidak Valid
18.	21.3	15.1	5.3834	0.67	0.33	1.62	Valid
19.	22.75	15.1	5.3834	0.53	0.46	1.51	Valid
20.	23	15.1	5.3834	0.67	0.33	2.07	Valid
21.	22.8	15.1	5.3834	0.67	0.33	2.02	Valid
22.	15.89	15.1	5.3834	0.6	0.4	0.17	TidakValid
23.	21.9	15.1	5.3834	0.73	0.26	2.09	Valid
24.	21,9	15.1	5.3834	0.53	0.46	1.34	Valid

25.	21.11	25.95	5.3834	0.6	0.4	1.36	Valid
26.	22.2	25.95	5.3834	0.73	0.26	2.18	Valid
27.	22.6	25.95	5.3834	0.67	0.33	1.97	Valid
28.	15.1	25.95	5.3834	0.87	0.13	-0.01	Valid
29.	18.7	25.95	5.3834	0.87	0.13	1.7	Valid
30.	25.6	25.95	5.3834	0.53	0.46	2.09	Valid

UJI DAYA BEDA
SOAL UJI COBA

ITEM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	X
KUNCI																															
SISWA	KELAS ATAS																														
Adinda lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	26
betria vanisya	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	25
m. zaki agus	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25
vika aldina	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	25
hayel junila	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	23
rahmad hidayat	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23
san fransiska aulia	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
wahyu muhamma	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
Benar	6	8	6	5	8	3	7	6	7	8	2	6	8	7	7	7	7	6	6	7	7	5	7	5	6	6	8	8	8	6	
Salah	2	0	2	3	0	5	1	2	1	0	6	2	0	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	3	2	2	0	0	0	2	

ITEM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	X
KUNCI																															
SISWA	KELAS BAWAH																														
m. arsyat	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	22
olga elia	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	20
sudirman	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	18
sri yumadil fitri	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	15
ahmad efendi	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	12
devenda Antoni	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	11
fauzi alikhlas	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	11
Benar	3	2	2	2	2	6	3	3	4	2	5	4	2	2	3	3	5	3	1	2	2	4	3	2	2	4	1	4	4	2	
Salah	4	5	5	5	5	1	4	4	3	5	2	3	5	5	4	4	2	4	6	5	5	3	4	5	5	3	6	3	3	5	

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Daya Beda	0.32	0.71	0.5	0.3	1	-0.48	0.4	0.32	0.3	0.71	-0	0.4	0.71	0.6	0.45	0.4	0.16	0.32	0.61	0.589	0.589	0.05	0.4	0.34	0.46	0.18	0.3	0.43	0.43	0.5	
Ket. DB	C	BS	B	C	BS	J	B	C	C	BS	J	C	BS	B	B	B	J	C	B	B	B	J	B	C	B	J	BS	B	B	B	

Ket : J = Jelek B = Baik
C = Cukup BS = Baik Sekali

Lampiran XIII

Perhitungan Pengukuran Reliabilitas
Soal Uji Coba

a. Realibilitas posttest:

$KR_{20:}\ r_{11} = \left(\frac{K}{k-1}\right)\left(\frac{S^2-\sum p.q}{S^2}\right)$

Dimana:

$S = \sqrt{\frac{\sum f(Xi-X)^2}{n-1}}$

$S = S^2$

Diketahui:

n = 15

K = 30

$\sum X$ = 302

$\sum X^2$ = 6486

$\sum$ p.q = 6.338

S = 5.38

Analisa:

1. Mencari S^2

$S^2 = (S)^2$

$=(5.38)^2$

= 28.94

2. Mencari r_{11}

$$r_{11} = \left(\frac{K}{k-1}\right)\left(\frac{S^2 - \sum p.q}{S^2}\right) = \left(\frac{30}{30-1}\right)\left(\frac{28.94 - 6.338}{28.94}\right)$$

$$= (1.034)\left(\frac{22.602}{28.94}\right)$$

$$= (1.034)(0.8)$$

$$= 0.82$$

$$r_{11} = 0.82$$

Jadi, dari hasil perhitungan didapatkan reliabilitas soal uji coba adalah 0,82 dengan kesimpulan soal uji coba ini tergolong pada tingkat reliabilitas sangat tinggi, karena kategori sangat tinggi seperti tertera pada tabel berikut :

Tabel Interpretasi Nilai r

No	InterpretasiNilai r	Klasifikasi
1	0,80 ≤ r11< 1,00	Sangat tinggi
2	0,60 ≤ r11 < 0,80	Tinggi
3	0,40 ≤ r11 < 0, 60	Sedang
4	0,20 ≤ r11 < 0,40	Rendah
5	0,00 ≤ r11 < 0,20	Sangat Rendah

Lampiran XIV

KESIMPULAN UJI COBA INSTRUMEN

No. Soal	Validitas	Reliabilitas	Indeks Kesukaran	Daya Beda	Status Soal
1.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Cukup	Digunakan
2.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
3.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan
4.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Cukup	Digunakan
5.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Baik sekali	Digunakan
6.	Tidak Valid	Sangat tinggi	Sedang	Jelek	Tolak
7.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan
8.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Cukup	Digunakan
9.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Cukup	Digunakan
10.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
11.	Tidak Valid	Sangat tinggi	Sedang	Jelek	Tolak
12.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Cukup	Digunakan
13.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
14.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan
15.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Baik	Digunakan
16.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Baik	Digunakan
17.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Jelek	Tolak
18.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Cukup	Digunakan
19.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan
20.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan

21.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan
22.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Jelek	Tolak
23.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Baik	Digunakan
24.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Cukup	Digunakan
25.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan
26.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Jelek	digunakan
27.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
28.	Tidak Valid	Sangat tinggi	Mudah	Baik	tolak
29.	Valid	Sangat tinggi	Mudah	Baik	Digunakan
30.	Valid	Sangat tinggi	Sedang	Baik	Digunakan

KISI-KISI SOAL POST TEST

Nama Sekolah **:** SMK NEGERI 1 BONJOL
Mata pelajaran **:** Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/semester **:** XI / I
Standar Kompetensi **:** Mengoperasikan Sistem Operasi Software presentasi

o. Urut	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No. Soal
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
1	Mengoperasikan Sistem Operasi Software	Mengoperasikan Software Presentasi	Pengenalan Software Presentasi	Siswa dapat menentukan jenis-jenis Software yang digunakan untuk membuat file presentasi	C3	1
2				siswa dapat memahami fungsi software presentasi	C2	2
3				siswa menentukan cara mengaktifkan softaware presentasi	C3	3
4				siswa memahami fungsi yang terdapat pada menu bar	C3	18
5				siswa memahami fungsi-fungsi dari toolbar	C3	19

6				Disajikan pernyataan, siswa dapat mengurutkan prosedur untuk mengaktifkan software presentasi	C3	4
7			Mengenali lingkungan kerja Microsoft Power Point	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengurutkan prosedur untuk menutup software presentasi	C3	5
8				siswa dapat menentukan fungsi dari icon-icon dari menu toolbar	C3	6
9				Siswa memahami perintah menambah slide baru	C2	20
10				siswa dapat memahami perintah menjalankan presentasi	C3	23
11				siswa dapat menentukan fungsi icon dari menu toolbar	C3	7
12				siswa dapat memahami fungsi dari menu design	C2	8
13				Siswa memahami fasilitas yang ada di dalam slide	C2	21

14				Siswa dapat memahami fasilitas menyisipkan kotak teks	C2	24
15				siswa dapat memahami fungsi dari menu review	C2	9
16				siswa mengurutkan langkah-langkah membuat file baru	C3	10
17				siswa menentukan cara menyimpan file	C3	11
18				siswa memahami langkah-langkah menyimpan file pada keyboard	C2	12
19				siswa dapat menentukan tombol keyboard untuk mengcopy data	C3	22
20				siswa memahami ekstensi yang digunakan pada software presentasi	C2	13
21			Melakukan Editing	siswa dapat menentukan fungsi dari font	C3	14
22				siswa dapat menentukan icon-icon yang terdapat pada menu insert	C3	15

23				siswa dapat menentukan fungsi dari font style	C3	16
24				siswa dapat menentukan simbol yang terdapat pada bullets and numbering	C3	17
25				Siswa dapat mengetahui media yang digunakan untuk menjalankan presentasi	C3	25

Lampiran XVI

LEMBARAN SOAL POST TEST

Nama sekolah : SMK Negeri 1 Bonjol
Kelas/ semester : XI / 1
Mata Pelajaran :Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi waktu : 60 menit

Petunjuk:

c. Tulislah lebih dahulu nama, pada tempat yang tersedia di lembar jawaban

d. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada lembar jawaban.

1. Suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat file pesentasi disebut.....
   a. Ms. Power point
   b. Ms.Word
   c. Ms.Excel
   d. Ms. Access
   e. Ms. Publisher

2. Fungsi dari *Microsoft Powerpoint* adalah….
   a. Program pengolah kata
   b. Program basis data
   c. Sistem operasi
   d. Program presentasi
   e. Program pengolah gambar

3. Ada berapa cara untuk mengaktifkan software presentasi.....
   a. 5 cara
   b. 4 cara
   c. 3 cara
   d. 2 cara
   e. 1 cara

4. 1. Pilih All program
   2. klik menu file
   3. microsoft power point
   4. Klik menu start
   5. Microsoft office
   6. Klik exit

   Urutkanlah langkah-langkah mengaktifkan software presntasi diatas dengan benar....
   a. 1,2,3,4,5
   b. 4,3,5,1,
   c. 4,1,5,3
   d. 4,2,6,1
   e. 4,1,3,5

5. 1. All program
   2. klik menu file
   3. microsoft power point
   4. Klik menu start
   5. Microsoft office
   6. Klik exit

   Urutkanlah langkah-langkah menutup software presntasi diatas dengan benar....
   a. 2,6
   b. 4,1,2
   c. 4,1,6
   d. 3,6,2
   e. 4,1

6. Apakah fungsi icon dibawah ini....



   a. Memperbesar
   b. Memperkecil
   c. Menebalkan
   d. Memiringkan
   e. Member Garis Bawah

7. Terdapat di menu apa icon dibawah ini.....



   a. Quick Access Toolbar
   b. Title Bar
   c. Menu Bar
   d. Status Bar
   e. Horizontal Scroll Bar

8. Digunakan untuk mengatur tampilan slide, disediakan berbagai tema untuk mengubah berbagai tampilan slide sesuai keingian disebut.....
   a. Insert
   b. Animation
   c. Slide show
   d. Design
   e. Transitions

9. Digunakan untuk pengecekan tata bahasa, pengejaan dan memberi komentar adalah pengertian dari.....
   a. Insert
   b. View
   c. Review
   d. Design
   e. Format

10. Langkah pertama membuat *file* baru presentasi adalah….
   a. Klik *office button - new*
   b. Klik *new slide*
   c. Klik *office button - save as*
   d. Klik *office button - prepare*
   e. Klik *office button – open*

11. Perintah Untuk Menyimpan *File* adalah….
   a. *office button* - close
   b. *office button* - open
   c. *office button - save*
   d. *office button- new*
   e. *office button - print*

12. Perintah membuka file pada keyboard adalah …..
   a. Ctrl +O
   b. Ctrl +S
   c. Ctrl +V
   d. Ctrl +Z
   e. Ctrl +P

13. Ekstensi yang digunakan pada power point yaitu …..
   a. Pps
   b. Ppt
   c. Doct
   d. Html
   e. XML

14. 1. Blok kata/kalimat atau klik area textbox yang akan diubah.
   3. Klik menu Format → font
   Perintah diatas dilakukan untuk....
   a. Memilih tampilan huruf
   b. Memilih jenis huruf
   c. Menentukan besar huruf
   d. Memilih warna huruf
   e. Menentukan kecil huruf

15. Pada menu insert terdapat beberapa icon, *kecuali*…..
    a. hyperlink
    b. shape
    c. header & footer
    d. Page Setup
    e. WordArt

16. Fungsi dari Font Style pada font editing yaitu …..
    a. Untuk memilih jenis huruf
    b. Untuk memilih tampilah huruf (biasa, tebal, miring, miring dan tebal)
    c. Untuk menentukan besar huruf
    d. Untuk warna huruf
    e. Untuk memiringkan dan menebalkan huruf

17. Symbol tanda ✓ (checklist) terdapat pada perintah…..
    a. Bullet And Numbering
    b. Font Editing
    c. Textbox
    d. Hyperlink
    e. Font Size

18. Pada menu bar terdapat perintah untuk menampilkan hasil presentasi di layer. Fungsi tersebut terdapat pada menu bar……
    a. View
    b. Format
    c. Slide Show
    d. Edit
    e. Design

19. Toolbar untuk membatalkan perintah adalah …..
    a. Cut
    b. Paste
    c. Format painter
    d. Undo
    e. Redo

20. Perintah menambah slide baru adalah ……
    a. Insert New Slide
    b. File New
    c. File Open
    d. Insert New Number
    e. Insert Diagram

21. Fasilitas menyisipkan tanggal dan waktu didalam slide adalah ……
    a. Hyperlink
    b. Object
    c. Slide Number
    d. Diagram
    e. Date And Time

22. Langkah untuk menjalankan presentasi adalah ……..
    a. Slide
    b. Show
    c. Slide Show
    d. Layout
    e. Drop Down

23. Tombol keyboard untuk mengcopy data adalah ……
    a. Ctrl + C
    b. Ctrl + P
    c. Ctrl + V
    d. Ctrl + X
    e. Ctrl + Z

24. Fasilitas menyisipkan Kotak Teks adalah ……
    a. Hyperlink
    b. Object
    c. Slide Number
    d. Text Box
    e. Diagram

25. Untuk mendukung presentasi dalam ruangan dengan sekelompok peserta, kita dapat menggunakan media berupa ……..
    a. Mikroskup
    b. Laptop
    c. Sinar laser / sinar X
    d. LCD projector / Infocus
    e. Lampu senter

Lampiran XVII

KUNCI JAWABAN SOAL POST-TEST

1. A
2. D
3. D
4. C
5. A
6. C
7. A
8. D
9. C
10. A
11. C
12. A
13. B
14. B
15. D
16. B
17. A
18. C
19. D
20. A
21. E
22. C
23. A
24. D
25. A

Lampiran XVIII

DAFTAR HADIR SISWA

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi

Kelas : XI ADP 1 (Kelas Eksperimen)

N0	Nama	Pertemuan Ke-			
		1	2	3	4
1	AFRIZA YANTI				
2	AHMAD FAUZI				
3	ANDI RAFLINDO				
4	DELLA SYAFNIATI				
5	FEMI AFRIYANTI				
6	GUSTIA ANISA				
7	ICE PARDIANTI				
8	IGA IRMA				
9	INDAH LESTARI				
10	MELIA NATASYA				
11	MIA RESTI				
12	NIDIA SYAHRIL ELVA				
13	NELLI SUSANTI				
14	NELSA DIANA				
15	NIA SAPUTRI				
16	PADILLA				
17	RADHA MARDIANI				
18	RESSY MARLINA				
19	RINA RINI				
20	RISKA ANDRIANI				
21	SHELI ZAMAINI				
22	SRI DEVI				
23	TAVIRA GUSVELA				
24	WIDYA				

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

DAFTAR HADIR SISWA

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 BONJOL

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi

Kelas : XI ADP 2 (Kelas Kontrol)

N0	Nama	Pertemuan Ke-			
		1	2	3	4
1	APRILLIA ANISA				
2	ARMELISA PUTRI				
3	AYU LESTARI				
4	DELVI MAHARANI				
5	DILA MAIYANTI				
6	FINKA YUSTINA				
7	GUSTIA BELLA SYAFRI				
8	GUSTIARA WAHYUNI				
9	HAYATI				
10	INDAH METARI				
11	IWEL YANTI				
12	KARTINI DWI AZIZAH				
13	MUHAMMAD ALFURQAN				
14	NADIA OKTAVIA				
15	NOVIKA RANI				
16	NOVITA YENTI				
17	NUR SHAHIDATUL NADIA				
18	NUR SUCI AMELIA				
19	PUTRA EFENDI				
20	RIRI MARDIANI				
21	RIRI SYASKIA				
22	SANDRIA MAYESA DANU				
23	SITI MELATI				
24	SITI SYARAH				
25	YELI INDRIANA				
26	YORI AZHARI				

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Lampiran XIX

DAFTAR NILAI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 BONJOL
TAHUN AJARAN 2017/2018
Kelas Eksperimen

Kelas : XI ADP 1
Semester : I
Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi

No	NamaSiswa	Nilai Post Test	Keterangan
1.	AFRIZA YANTI	80	Tuntas
2.	AHMAD FAUZI	56	Tidak Tuntas
3.	ANDI RAFLINDO	92	Tuntas
4.	DELLA SYAFNIATI	88	Tuntas
5.	FEMI AFRIYANTI	80	Tuntas
6.	GUSTIA ANISA	68	Tidak Tuntas
7.	ICE PARDIANTI	80	Tuntas
8.	IGA IRMA	92	Tuntas
9.	INDAH LESTARI	80	Tuntas
10.	MELIA NATASYA	80	Tuntas
11.	MIA RESTI	96	Tuntas
12.	NIDIA SYAHRIL ELVA	92	Tuntas
13.	NELLI SUSANTI	96	Tuntas
14.	NELSA DIANA	80	Tuntas
15.	NIA SAPUTRI	80	Tuntas
16.	PADILLA	96	Tuntas
17.	RADHA MARDIANI	88	Tuntas
18.	RESSY MARLINA	72	Tidak Tuntas
19.	RINA RINI	72	Tidak Tuntas
20.	RISKA ANDRIANI	84	Tuntas
21.	SHELI ZAMAINI	64	Tidak Tuntas
22.	SRI DEVI	72	Tidak Tuntas
23.	TAVIRA GUSVELA	92	Tuntas
24.	WIDYA	96	Tuntas
Rata-rata		**82.33**	

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,

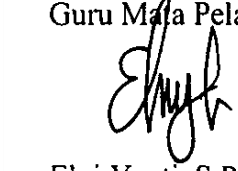
Fatriani

DAFTAR NILAI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 BONJOL
TAHUN AJARAN 2017/2018
Kelas Kontrol

Kelas : XI ADP 2
Semester : I
Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi

No	NamaSiswa	Nilai Post Test	Keterangan
1.	APRILLIA ANISA	72	Tidak Tuntas
2.	ARMELISA PUTRI	68	Tidak Tuntas
3.	AYU LESTARI	80	Tuntas
4.	DELVI MAHARANI	72	Tidak Tuntas
5.	DILA MAIYANTI	56	Tidak Tuntas
6.	FINKA YUSTINA	72	Tidak Tuntas
7.	GUSTIA BELLA SYAFRI	88	Tuntas
8.	GUSTIARA WAHYUNI	92	Tuntas
9.	HAYATI	88	Tuntas
10.	INDAH METARI	88	Tuntas
11.	IWEL YANTI	84	Tuntas
12.	KARTINI DWI AZIZAH	68	Tidak Tuntas
13.	MUHAMMAD ALFURQAN	80	Tuntas
14.	NADIA OKTAVIA	64	Tidak Tuntas
15.	NOVIKA RANI	56	Tidak Tuntas
16.	NOVITA YENTI	72	Tidak Tuntas
17.	NUR SHAHIDATUL NADIA	64	Tidak Tuntas
18.	NUR SUCI AMELIA	96	Tuntas
19.	PUTRA EFENDI	68	Tidak Tuntas
20.	RIRI MARDIANI	72	Tidak Tuntas
21.	RIRI SYASKIA	84	Tidak Tuntas
22.	SANDRIA MAYESA DANU	80	Tuntas
23.	SITI MELATI	64	Tidak Tuntas
24.	SITI SYARAH	96	Tuntas
25.	YELI INDRIANA	96	Tuntas
26.	YORI AZHARI	84	Tuntas
Rata-rata		**77.08**	

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Elvi Yanti, S.Pd

Mahasiswa Penelitian,



Fatriani

TABULASI DATA PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN
SOAL POST-TEST

	Nama	Nomor Soal																									Jumlah Benar	Nilai Siswa (X)	X^2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	AFRIZA YANTI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	80	6400
2	AHMAD FAUZI	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	14	56	3136
3	ANDI RAFLINDO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	92	8464
4	DELLA SYAFNIATI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	88	7744
5	FEMI AFRIYANTI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0		1	1	0	1	20	80	6400
6	GUSTIA ANISA	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17	68	4624
7	ICE PARDIANTI	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	20	80	6400
8	IGA IRMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	92	8464
9	INDAH LESTARI	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	20	80	6400
10	MELIA NATASYA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	80	6400
11	MIA RESTI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	96	9216
12	NIDIA SYAHRIL ELVA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	92	8464
13	NELLI SUSANTI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	96	9216
14	NELSA DIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	20	80	6400
15	NIA SAPUTRI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	20	80	6400
16	PADILLA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96	9216
17	RADHA MARDIANI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	22	88	7744
18	RESSY MARLINA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18	72	5184
19	RINA RINI	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18	72	5184
20	RISKA ANDRIANI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	21	84	7056
21	SHELI ZAMAINI	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	16	64	4096
22	SRI DEVI	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	18	72	5184
23	TAVIRA GUSVELA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92	8464
24	WIDYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96	9216
	Σ	24	24	19	20	23	23	20	19	20	22	22	20	19	15	22	20	18	18	18	22	14	23	10	20	24	499	1976	165472
		Rata – rata																										82.333	

TABULASI DATAPENELITIANKELAS KONTROL
SOAL POST-TEST

Nama	Nomor Soal																									Jumlah Betul	Nilai Siswa (X)	X^2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
APRILLIA ANISA	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	18	72	5184
ARMELISA PUTRI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	17	68	4624
AYU LESTARI	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	20	80	6400
DELVI MAHARANI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	18	72	5184
DILA MAIYANTI	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	14	56	3136
FINKA YUSTINA	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	72	5184
GUSTIA BELLA SYAFRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	22	88	7744
GUSTIARA WAHYUNI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	92	8464
HAYATI	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	7744
INDAH METARI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22	88	7744
IWEL YANTI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	21	84	7056
KARTINI DWI AZIZAH	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	17	68	4624
MUHAMMAD ALFURQAN	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	80	6400
NADIA OKTAVIA	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	16	64	4096
NOVIKA RANI	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	14	56	3136
NOVITA YENTI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18	72	5184
NUR SHAHIDATUL NADIA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	16	64	4096
NUR SUCI AMELIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96	9216
PUTRA EFENDI	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	17	68	4624
RIRI MARDIANI	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18	72	5184
RIRI SYASKIA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	84	7056
SANDRIA MAYESA DANU	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	20	80	6400
SITI MELATI	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	16	64	4096
SITI SYARAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	96	9216
YELI INDRIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	96	9216
YORI AZHARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	21	84	7056
Σ	21	23	#	22	21	22	22	18	21	#	19	20	19	17	20	17	20	20	19	21	21	15	18	16	24	501	2004	**158064**
	Rata - rata																										77.08	

Lampiran XXII

ANALISA DATA DESKRIPTIF HASIL PENELITIAN

Deskripsi data penelitian mengungkapkan tentang skor terbesar dan terkecil, nilai rentangan, banyaknya kelas, rata-rata (mean), standar deviasi**:**

a. Urutan nilai rata-rata posttest siswa kelas ekperimen

96, 96, 96, 96, 92, 92, 92, 92, 88, 88, 84, 80, 80, 80 ,80 , 80, 80, 80, 72, 72, 72, 68, 64, 56

Urutan nilai rata-rata posttest siswa kelas kontrol

96, 96, 96, 92, 88, 88, 88, 84, 84, 84, 80, 80, 80, 72 ,72, 72, 72, 72,, 68, 68, 68, 64, 64, 64, 56, 56

b. Menghitung Jarak atau Rentangan (R)

Kelas Eksperimen: R = data tertinggi – data terendah

= 96 – 56

= 40

Kelas Kontrol: R=data tertinggi–data terendah

= 96 – 56

= 40

c. Menghitung Banyak Kelas (K)

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
BK = 1 + 3.3 log n	BK = 1 + 3.3 log n
= 1 + 3.3 log (24)	= 1 + 3.3 log (26)
= 1 + 3.3 (1.380)	= 1 + 3.3 (1.414)
= 5.68 ≈ 6	= 5.71 ≈ 6

d. Menghitung Panjang Kelas (I)

Kelas Eksperimen

I = R /BK = 40/6 = 6.6≈ 7

Kelas Kontrol

I = R /BK = 40/6 = 6.6 ≈ 7

Frekuensi Interval Nilai Pengaruh kelas eksperimen secara keseluruhan

Banyak Kelas	Panjang Kelas	Frekuensi
1	56-62	1
2	63-69	2
3	70-76	3
4	77-83	7
5	84-90	3
6	91-97	8

Frekuensi Interval Nilai Pengaruh kelas control secara keseluruhan

Banyak Kelas	Panjang Kelas	Frekuensi
1	56-62	2
2	63-69	6
3	70-76	5
4	77-83	3
5	84-90	6
6	91-97	4

e. Mean

Untuk Kelas Eksperimen

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$= \frac{1976}{24}$$

= 82.33

Untuk Kelas Kontrol

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$= \frac{2004}{26}$$

= 77.08

f. Median (Nilai Tengah)

Untuk Kelas Eksperimen

Median = 80

Untuk Kelas Kontrol

Median =76

g. Simpangan baku (S)

Kelas eksperimen :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f\left(Xi - \overline{X}\right)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{2781.33}{24-1}} = 10.99$$

Kelas kontrol :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f\left(Xi - \overline{X}\right)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{3601.85}{26-1}} = 12.00$$

h. Varians (S^2)

Kelas eksperimen :

$S^2 = 10.99^2 = 120.79$

Kelas kontrol :

$S^2 = 12.00^2 = 144.00$

i. Koefisien Variasi

Untuk Kelas Eksperimen

$$KV = \frac{S}{\overline{X}} x100\%$$

$$= \frac{10.99}{82.33} x\ 100\%$$

$$= 13.34\ \%$$

Untuk Kelas Kontrol

$$KV = \frac{S}{\overline{X}} x100\%$$

$$= \frac{12.00}{77.08} x\ 100\%$$

$$= 15.56\ \%$$

TABULASI NORMALITAS DATA PENELITIAN

KELAS EKSPERIMENT

Nama Responden	Postest	X^2
AFRIZA YANTI	80	6400
AHMAD FAUZI	56	3136
ANDI RAFLINDO	92	8464
DELLA SYAFNIATI	88	7744
FEMI AFRIYANTI	80	6400
GUSTIA ANISA	68	4624
ICE PARDIANTI	80	6400
IGA IRMA	92	8464
INDAH LESTARI	80	6400
MELIA NATASYA	80	6400
MIA RESTI	96	9216
NIDIA SYAHRIL ELVA	92	8464
NELLI SUSANTI	96	9216
NELSA DIANA	80	6400
NIA SAPUTRI	80	6400
PADILLA	96	9216
RADHA MARDIANI	88	7744
RESSY MARLINA	72	5184
RINA RINI	72	5184
RISKA ANDRIANI	84	7056
SHELI ZAMAINI	64	4096
SRI DEVI	72	5184
TAVIRA GUSVELA	92	8464
WIDYA	96	9216
∑ X =	**1976**	**165472**
X^2	**3904576**	
(X^2) / 24	**162690.6667**	**Median**
(∑X2) -((X^2) / 24	**2781**	**80**
((∑X2) -((X^2)/24)) / 24	**115.8888889**	**Mean**
SQRT	**10.997**	**82.3333333**
S2	**120.927536231884**	

No	Xi	fi	fk	(Xi.fi)	Xi - X̄	(Xi - X̄)²	fi(Xi - X̄)²	Zi	F(Zi)	S/(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	56	1	1	56	-26.33	693.444	693.44	-2.39	0.0083	0.0417	-0.0333
2	64	1	2	64	-18.33	336.111	336.11	-1.67	0.0477	0.0833	-0.0356
3	68	1	3	68	-14.33	205.444	205.44	-1.30	0.0962	0.1250	-0.0288
4	72	3	6	216	-10.33	106.778	320.33	-0.94	0.1737	0.2500	-0.0763
5	80	7	13	560	-2.33	5.444	38.11	-0.21	0.4160	0.5417	-0.1257
6	84	1	14	84	1.67	2.778	2.78	0.15	0.5602	0.5833	-0.0231
7	88	2	16	176	5.67	32.111	64.22	0.52	0.6968	0.6667	0.0302
8	92	4	20	368	9.67	93.444	373.78	0.88	0.8103	0.8333	-0.0230
9	96	4	24	384	13.67	186.778	747.11	1.24	0.8930	1.0000	-0.1070
		∑fi =					**∑fi(Xi - X̄)² =**				**Lo = 0.0302**
		24	**S =** $\sqrt{\frac{\sum f(Xi-X)^2}{n-1}}$			**= 10.99**	**2781.33**				**Lt = 0.1766**
		23									

Dari tabel diatas didapat harga Lo = 0.0302

Untuk N = 24, pada taraf nyata α = 0.05, harga L tabel = 0.1766

Karena harga Lo < Lt dengan demikian sampel pada penelitian ini **berdistribusi normal**

Keterangan :

Xi	= Skor X	Lo	= Harga L hitung
fi	= Frekuensi	Lt	= Harga L Tabel
Fk	= Frekuensi kumulatif	N	= Jumlah Data
$\bar{X}$	= Nilai rata-rata		
Zi	= Nilai baku skor		
F(Zi)	= Peluang nilai baku		
S/(Zi)	= Proporsi nilai baku		
S	= Simpangan baku		

TABULASI NORMALITAS DATA PENELITIAN

KELAS KONTROL

Nama Responden	Postest	X^2
APRILLIA ANISA	72	5184
ARMELISA PUTRI	68	4624
AYU LESTARI	80	6400
DELVI MAHARANI	72	5184
DILA MAIYANTI	56	3136
FINKA YUSTINA	72	5184
GUSTIA BELLA SYAFRI	88	7744
GUSTIARA WAHYUNI	92	8464
HAYATI	88	7744
INDAH METARI	88	7744
IWEL YANTI	84	7056
KARTINI DWI AZIZAH	68	4624
MUHAMMAD ALFURQAN	80	6400
NADIA OKTAVIA	64	4096
NOVIKA RANI	56	3136
NOVITA YENTI	72	5184
NUR SHAHIDATUL NADIA	64	4096
NUR SUCI AMELIA	96	9216
PUTRA EFENDI	68	4624
RIRI MARDIANI	72	5184
RIRI SYASKIA	84	7056
SANDRIA MAYESA DANU	80	6400
SITI MELATI	64	4096
SITI SYARAH	96	9216
YELI INDRIANA	96	9216
YORI AZHARI	84	7056
∑ X =	**2004**	**158064**
X^2	**4016016**	
(X^2) / 26	**154462.2**	**Median**
(∑X2) -((X^2) / 26)	**3602**	**76**
((∑X2) -((X^2)/26)) / 26	**138.5325**	**Mean**
SQRT	**12.00308**	**77.07692308**

No	Xi	fi	fk	(Xi.fi)	(Xi - X̄)	Xi - X̄	fi(Xi - X̄)	Zi	F(Zi)	S/(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	56	2	2	112	-21.08	444.237	888.47	-1.76	0.0395	0.0769	-0.0374
2	64	3	5	192	-13.08	171.006	513.02	-1.09	0.1380	0.1923	-0.0543
3	68	3	8	204	-9.08	82.391	247.17	-0.76	0.2248	0.3077	-0.0829
4	72	5	13	360	-5.08	25.775	128.88	-0.42	0.3362	0.5000	-0.1638
5	80	3	16	240	2.92	8.544	25.63	0.24	0.5962	0.6154	-0.0192
6	84	3	19	252	6.92	47.929	143.79	0.58	0.7180	0.7308	-0.0128
7	88	3	22	264	10.92	119.314	357.94	0.91	0.8186	0.8462	-0.0276
8	92	1	23	92	14.92	222.698	222.70	1.24	0.8931	0.8846	0.0085
9	96	3	26	288	18.92	358.083	1074.25	1.58	0.9425	1.0000	-0.0575
		∑fi =					**∑fi(Xi - X̄)² =**				**Lo = 0.0085**
		26					**3601.85**				**Lt = 0.1699**
		25	**S =**	$\sqrt{\frac{\sum f(Xi-X)^2}{n-1}}$		**12**					

Dari tabel diatas didapat harga Lo = 0.0085

Untuk N = 26, pada taraf nyata α = 0.05, harga L tabel = 0.1699

Karena harga Lo < Lt dengan demikian sampel pada penelitian ini **berdistribusi normal**

Keterangan :

Xi	= Skor X	Lo	= Harga L hitung
fi	= Frekuensi	Lt	= Harga L Tabel
Fk	= Frekuensi kumulatif	N	= Jumlah Data
X̄	= Nilai rata-rata		
Zi	= Nilai baku skor		
F(Zi)	= Peluang nilai baku		
S/(Zi)	= Proporsi nilai baku		
S	= Simpangan baku		

LampiranXXIV

PERHITUNGAN ANALISIS UJI NORMALITAS SECARA MANUAL

A. Analisis Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen

Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n yang diperoleh disusun dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.

56, 64, 68, 72, 72, 72, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 80, 84, 88, 88, 92, 92, 92, 92, 96, 96, 96, 96

b. Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$$

Keterangan :

X_i = Skor Yang Diperoleh Siswa Ke- I

$\overline{X}$ = Skor Rata- Rata

S = Simpangan Baku

Maka diperoleh nilai Z_1:

$$Z_1 = \frac{56 - 82.33}{10.99} = -26.33 / 10.99 = -2.39$$

Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang: $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

c. Dengan menggunakan proporsi Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya Z_1, Z_2, Z_3, ..., Z_n yang \le Z_i}{n}$$

d. Sehingga diperoleh: $S(Z_1)$= 1 / 24 = 0.041

Tabel Penolong Untuk F_{hitung} Kelas Eksperimen

No	Xi	fi	fk	(Xi.fi)	Xi - X̄	Xi - X̄	(Xi - X̄)²	Zi	F(Zi)	S/(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	56	1	1	56	-26.33	693.444	693.44	-2.39	0.0083	0.0417	-0.0333
2	64	1	2	64	-18.33	336.111	336.11	-1.67	0.0477	0.0833	-0.0356
3	68	1	3	68	-14.33	205.444	205.44	-1.30	0.0962	0.1250	-0.0288
4	72	3	6	216	-10.33	106.778	320.33	-0.94	0.1737	0.2500	-0.0763
5	80	7	13	560	-2.33	5.444	38.11	-0.21	0.4160	0.5417	-0.1257
6	84	1	14	84	1.67	2.778	2.78	0.15	0.5602	0.5833	-0.0231
7	88	2	16	176	5.67	32.111	64.22	0.52	0.6968	0.6667	0.0302
8	92	4	20	368	9.67	93.444	373.78	0.88	0.8103	0.8333	-0.0230
9	96	4	24	384	13.67	186.778	747.11	1.24	0.8930	1.0000	-0.1070
		∑fi =					∑fi(Xi - X̄)² =				Lo = 0.0302
		24	S = $\sqrt{\frac{\sum f(Xi - \bar{X})^2}{n-1}}$		= 10.99		2781.33				Lt = 0.1766
		23									

Sumber: Olahan Data Microsoft Excel

e. Diambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, disebut L_0. Maka diperoleh L_0 sebesar 0.0302. Membandingkan nilai L_0 dengan nilai kritis L_t yang terdapat dalam tabel nilai kritis L untuk uji Lilliefors pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan n = 24 didapat L_t sebesar 0.1766. Kriteria pengujian diperoleh bahwa $L_0 < L_t$ (0.0302< 0.1766), maka sampel berdistribusi normal.

B. Analisis Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol

Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n yang diperoleh disusun dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.

   56, 56, 64, 64, 64, 68, 68, 68, 72, 72, 72, 72, 72, 80, 80, 80, 84. 84, 84, 88, 88, 88, 92, 96, 96, 96.

b) Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$$

   Keterangan : X_i = skor yang diperoleh siswa ke- i

   $\overline{X}$ = skor rata- rata

   S = simpangan baku

   Sehingga diperoleh nilai Z_1:

$$Z_1 = \frac{56 - 77.08}{12.00} = -21.08 / 12.00 = -1.76$$

   Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang: $F(Z_i) = P(Z \le Z_i)$

c) Dengan menggunakan proporsi Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya Z_1, Z_2, Z_3, ..., Z_n yang \le Z_i}{n}$$

   Sehingga diperoleh: $S(Z_1)$= 1 / 26 = 0.038

d) Menghitung selisih $F(Z_i)$ - $S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya. Dapat dilihat pada tabel penolong.

No	Xi	fi	fk	(Xi.fi)	(Xi - X̄)	Xi - X̄)²	fi(Xi - X̄)²	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	56	2	2	112	-21.08	444.237	888.47	-1.76	0.0395	0.0769	-0.0374
2	64	3	5	192	-13.08	171.006	513.02	-1.09	0.1380	0.1923	-0.0543
3	68	3	8	204	-9.08	82.391	247.17	-0.76	0.2248	0.3077	-0.0829
4	72	5	13	360	-5.08	25.775	128.88	-0.42	0.3362	0.5000	-0.1638
5	80	3	16	240	2.92	8.544	25.63	0.24	0.5962	0.6154	-0.0192
6	84	3	19	252	6.92	47.929	143.79	0.58	0.7180	0.7308	-0.0128
7	88	3	22	264	10.92	119.314	357.94	0.91	0.8186	0.8462	-0.0276
8	92	1	23	92	14.92	222.698	222.70	1.24	0.8931	0.8846	0.0085
9	96	3	26	288	18.92	358.083	1074.25	1.58	0.9425	1.0000	-0.0575
		∑fi = 26					∑fi(Xi - X̄)² = 3601.85				Lo = 0.0085
		25	S = $\sqrt{\frac{\sum f(Xi-X)^2}{n-1}}$			12					Lt = 0.1699

Sumber: Olahan Data Microsoft Excel

e) Diambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, disebut L_0. Maka diperoleh L_0 sebesar 0.0085.Membandingkan nilai L_0 dengan nilai kritis L_t yang terdapat dalam tabel nilai kritis L untuk uji Lilliefors pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan n = 26 didapat L_t sebesar 0.1699. Kriteria pengujian diperoleh bahwa $L_0 < L_t$ (0.0085< 0.1699), maka sampel berdistribusi normal.

Lampiran XXV

UJI HOMOGENITAS NILAI DATA PENELITIAN

Dkpembilang = n pembilang – 1 = 24 - 1= 23

Dkpenyebut= n penyebut – 1 = 26 – 1 =25

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
eksperimen	24	56.00	96.00	1976.00	82.3333	10.99671	120.928
kontrol	26	56.00	96.00	2004.00	77.0769	12.00308	144.074
Valid N (listwise)	24						

$$F_{hitung} = \frac{Varians_Terbesar}{Varians_Terkecil}$$

$$= \frac{144.074}{120.928}$$

= 1.191

$$F_{\text{tabel}} = \frac{dk\ Pembilang}{dk\ Penyebut} = \frac{24-1}{26-1} = \frac{23}{25}$$

= 1.95 (dilihat dari tabel nilai untuk distribusi F)

JadiF_{hitung}= 1.191 sedangkan F_{tabel} padatarafnyata 0,05 dengan dk 23 : 25 adalah berarti $F_{hitung}<F_{tabel}$ = 1.191 < 1.95 maka data nilai kedua kelas sampel berasal dari populasi yang memiliki varians **Homogen**.

Lampiran XXVI

Perhitungan Uji Hipotesis

Karena kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai varian-varian yang homogen, maka dilakukan uji t.

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Maka penyelesaiannya adalah dengan mengikuti langkah-langkah beriku ini :

1. Mencari rata-rata, standar deviasi dan varian dari hasil Post-Test

   X_1 = 82.33 n1 = 24 S_1^2 = 120.96

   X_2 = 77.08 n2 = 26 $S_2$2 = 144.01

2. Mencari Uji t

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{82.33 - 77.08}{\sqrt{\frac{(24 - 26)120{,}96 + (26 - 1)144.01}{24 + 26 - 2}\left(\frac{1}{24} + \frac{1}{26}\right)}}$$

$$t = \frac{5.25}{\sqrt{\frac{-241.92 + 3600.25}{48}(0{,}07)}}$$

$$t = \frac{5.25}{\sqrt{4.89}} = \frac{5.25}{2.21} = 2.375$$

Pada taraf signifikansi = 0,05 dengan N = 50 maka nilai dk = N-2 = 50-2 = 48. Didapatkan nilai t_{tabel} = 1.677 Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis Ha diterima. Dari data yang dihitung didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 2.375 > 1.677 yang artinya Ha diterima.

Lampiran XXVII

Tabel t (Pada taraf signifikansi 0,05)

1 sisi (0.05) dan 2 sisi (0,025)

Df	Signifikansi		Df	Signifikansi	
	0.025	0.05		0.025	0.05
1	12.706	6.314	46	2.013	1679
2	4.303	2.920	47	2.012	1678
3	3.182	2.353	48	2.011	1677
4	2.776	2.132	49	2.010	1677
5	2.571	2.015	50	2.009	1676
6	2.447	1943	51	2.008	1675
7	2.365	1895	52	2.007	1675
8	2.306	1860	53	2.006	1674
9	2.262	1833	54	2.005	1674
10	2.228	1812	55	2.004	1673
11	2.201	1796	56	2.003	1673
12	2.179	1782	57	2.002	1672
13	2.160	1771	58	2.002	1672
14	2.145	1761	59	2.001	1671
15	2.131	1753	60	2.000	1671
16	2.120	1746	61	2.000	1670
17	2.110	1740	62	1999	1670
18	2.101	1724	63	1998	1669
19	2.093	1729	64	1998	1669
20	2.086	1725	65	1997	1669
21	2.080	1721	66	1997	1668
22	2.074	1717	67	1996	1668
23	2.069	1714	68	1996	1668
24	2.064	1711	69	1995	1667
25	2.060	1708	70	1994	1667
26	2.056	1706	71	1994	1667
27	2.052	1703	72	1993	1666
28	2.048	1701	73	1993	1666
29	2.045	1699	74	1993	1666
30	2.042	1697	75	1992	1665
31	2.040	1696	76	1992	1665
32	2.037	1694	77	1991	1665
33	2.035	1692	78	1991	1665
34	2.032	1691	79	1990	1664
35	2.030	1690	80	1990	1664
36	2.028	1688	81	1990	1664
37	2.026	1687	82	1989	1664
38	2.024	1686	83	1989	1663
39	2.023	1685	84	1989	1663
40	2.021	1684	85	1988	1663
41	2.020	1683	86	1988	1663
42	2.018	1682	87	1988	1663
43	2.017	1681	88	1987	1662
44	2.015	1680	89	1987	1662
45	2.014	1679	90	1987	1662

NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

df2 \df1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	35	40	45	50	60	70	80	100	200	500	1000	>1000	df1/ df2
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70	8.69	8.68	8.67	8.67	8.66	8.65	8.64	8.63	8.62	8.62	8.60	8.59	8.59	8.58	8.57	8.57	8.56	8.55	8.54	8.53	8.53	8.54	3
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86	5.84	5.83	5.82	5.81	5.80	5.79	5.77	5.76	5.75	5.75	5.73	5.72	5.71	5.70	5.69	5.68	5.67	5.66	5.65	5.64	5.63	5.63	4
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62	4.60	4.59	4.58	4.57	4.56	4.54	4.53	4.52	4.50	4.50	4.48	4.46	4.45	4.44	4.43	4.42	4.42	4.41	4.39	4.37	4.37	4.36	5
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94	3.92	3.91	3.90	3.88	3.87	3.86	3.84	3.83	3.82	3.81	3.79	3.77	3.76	3.75	3.74	3.73	3.72	3.71	3.69	3.68	3.67	3.67	6
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51	3.49	3.48	3.47	3.46	3.44	3.43	3.41	3.40	3.39	3.38	3.36	3.34	3.33	3.32	3.30	3.29	3.29	3.27	3.25	3.24	3.23	3.23	7
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22	3.20	3.19	3.17	3.16	3.15	3.13	3.12	3.10	3.09	3.08	3.06	3.04	3.03	3.02	3.01	2.99	2.99	2.97	2.95	2.94	2.93	2.93	8
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01	2.99	2.97	2.96	2.95	2.94	2.92	2.90	2.89	2.87	2.86	2.84	2.83	2.81	2.80	2.79	2.78	2.77	2.76	2.73	2.72	2.71	2.71	9
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85	2.83	2.81	2.80	2.79	2.77	2.75	2.74	2.72	2.71	2.70	2.68	2.66	2.65	2.64	2.62	2.61	2.60	2.59	2.56	2.55	2.54	2.54	10
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72	2.70	2.69	2.67	2.66	2.65	2.63	2.61	2.59	2.58	2.57	2.55	2.53	2.52	2.51	2.49	2.48	2.47	2.46	2.43	2.42	2.41	2.41	11
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62	2.60	2.58	2.57	2.56	2.54	2.52	2.51	2.49	2.48	2.47	2.44	2.43	2.41	2.40	2.38	2.37	2.36	2.35	2.32	2.31	2.30	2.30	12
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53	2.51	2.50	2.48	2.47	2.46	2.44	2.42	2.41	2.39	2.38	2.36	2.34	2.33	2.31	2.30	2.28	2.27	2.26	2.23	2.22	2.21	2.21	13
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46	2.44	2.43	2.41	2.40	2.39	2.37	2.35	2.33	2.32	2.31	2.28	2.27	2.25	2.24	2.22	2.21	2.20	2.19	2.16	2.14	2.14	2.13	14
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40	2.38	2.37	2.35	2.34	2.33	2.31	2.29	2.27	2.26	2.25	2.22	2.20	2.19	2.18	2.16	2.15	2.14	2.12	2.10	2.08	2.07	2.07	15
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35	2.33	2.32	2.30	2.29	2.28	2.25	2.24	2.22	2.21	2.19	2.17	2.15	2.14	2.12	2.11	2.09	2.08	2.07	2.04	2.02	2.02	2.01	16
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31	2.29	2.27	2.26	2.24	2.23	2.21	2.19	2.17	2.16	2.15	2.12	2.10	2.09	2.08	2.06	2.05	2.03	2.02	1.99	1.97	1.97	1.96	17
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27	2.25	2.23	2.22	2.20	2.19	2.17	2.15	2.13	2.12	2.11	2.08	2.06	2.05	2.04	2.02	2.00	1.99	1.98	1.95	1.93	1.92	1.92	18
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23	2.21	2.20	2.18	2.17	2.16	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.03	2.01	2.00	1.98	1.97	1.96	1.94	1.91	1.89	1.88	1.88	19
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.23	2.20	2.18	2.17	2.15	2.14	2.12	2.10	2.08	2.07	2.05	2.04	2.01	1.99	1.98	1.97	1.95	1.93	1.92	1.91	1.88	1.86	1.85	1.84	20
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.03	2.01	2.00	1.98	1.96	1.94	1.92	1.91	1.89	1.88	1.86	1.85	1.82	1.80	1.79	1.78	22
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11	2.09	2.07	2.05	2.04	2.03	2.00	1.98	1.97	1.95	1.94	1.91	1.89	1.88	1.86	1.84	1.83	1.82	1.80	1.77	1.75	1.74	1.73	24
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07	2.05	2.03	2.02	2.00	1.99	1.97	1.95	1.93	1.91	1.90	1.87	1.85	1.84	1.82	1.80	1.79	1.78	1.76	1.73	1.71	1.70	1.69	26
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04	2.02	2.00	1.99	1.97	1.96	1.93	1.91	1.90	1.88	1.87	1.84	1.82	1.80	1.79	1.77	1.75	1.74	1.73	1.69	1.67	1.66	1.66	28
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01	1.99	1.98	1.96	1.95	1.93	1.91	1.89	1.87	1.85	1.84	1.81	1.79	1.77	1.76	1.74	1.72	1.71	1.70	1.66	1.64	1.63	1.62	30
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.08	2.04	2.01	1.99	1.96	1.94	1.92	1.91	1.89	1.88	1.85	1.83	1.82	1.80	1.79	1.76	1.74	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.63	1.60	1.57	1.57	1.56	35
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92	1.90	1.89	1.87	1.85	1.84	1.81	1.79	1.77	1.76	1.74	1.72	1.69	1.67	1.66	1.64	1.62	1.61	1.59	1.55	1.53	1.52	1.51	40
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89	1.87	1.86	1.84	1.82	1.81	1.78	1.76	1.74	1.73	1.71	1.68	1.66	1.64	1.63	1.60	1.59	1.57	1.55	1.51	1.49	1.48	1.47	45
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87	1.85	1.83	1.81	1.80	1.78	1.76	1.74	1.72	1.70	1.69	1.66	1.63	1.61	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.48	1.46	1.45	1.44	50
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84	1.82	1.80	1.78	1.76	1.75	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.62	1.59	1.57	1.56	1.53	1.52	1.50	1.48	1.44	1.41	1.40	1.39	60
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81	1.79	1.77	1.75	1.74	1.72	1.70	1.67	1.65	1.64	1.62	1.59	1.57	1.55	1.53	1.50	1.49	1.47	1.45	1.40	1.37	1.36	1.35	70
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79	1.77	1.75	1.73	1.72	1.70	1.68	1.65	1.63	1.62	1.60	1.57	1.54	1.52	1.51	1.48	1.46	1.45	1.43	1.38	1.35	1.34	1.33	80
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77	1.75	1.73	1.71	1.69	1.68	1.65	1.63	1.61	1.59	1.57	1.54	1.52	1.49	1.48	1.45	1.43	1.41	1.39	1.34	1.31	1.30	1.28	100
200	3.89	3.04	2.65	2.42	2.26	2.14	2.06	1.98	1.93	1.88	1.84	1.80	1.77	1.74	1.72	1.69	1.67	1.66	1.64	1.62	1.60	1.57	1.55	1.53	1.52	1.48	1.46	1.43	1.41	1.39	1.36	1.35	1.32	1.26	1.22	1.21	1.19	200
500	3.86	3.01	2.62	2.39	2.23	2.12	2.03	1.96	1.90	1.85	1.81	1.77	1.74	1.71	1.69	1.66	1.64	1.62	1.61	1.59	1.56	1.54	1.52	1.50	1.48	1.45	1.42	1.40	1.38	1.35	1.32	1.30	1.28	1.21	1.16	1.14	1.12	500
1000	3.85	3.00	2.61	2.38	2.22	2.11	2.02	1.95	1.89	1.84	1.80	1.76	1.73	1.70	1.68	1.65	1.63	1.61	1.60	1.58	1.55	1.53	1.51	1.49	1.47	1.43	1.41	1.38	1.36	1.33	1.31	1.29	1.26	1.19	1.13	1.11	1.08	1000
>1000	1.04	3.00	2.61	2.37	2.21	2.10	2.01	1.94	1.88	1.83	1.79	1.75	1.72	1.69	1.67	1.64	1.62	1.61	1.59	1.57	1.54	1.52	1.50	1.48	1.46	1.42	1.40	1.37	1.35	1.32	1.30	1.28	1.25	1.17	1.11	1.08	1.03	>1000
df2/ df1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	35	40	45	50	60	70	80	100	200	500	1000	>1000	df1 \df2

Lampiran XXIX

TABEL DISTRIBUSI NILAI KRITIS L UNTUK UJI LILIEFORS

n \ α	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
16	0.2477	0.2128	0.1956	0.1843	0.1758
17	0.2408	0.2071	0.1902	0.1794	0.1711
18	0.2345	0.2018	0.1852	0.1747	0.1666
19	0.2285	0.1965	0.1803	0.1700	0.1624
20	0.2226	0.1920	0.1764	0.1666	0.1589
21	0.2190	0.1881	0.1726	0.1629	0.1553
22	0.2141	0.1840	0.1690	0.1592	0.1517
23	0.2090	0.1798	0.1650	0.1555	0.1484
24	0.2053	0.1766	0.1619	0.1527	0.1458
25	0.2010	0.1726	0.1589	0.1498	0.1429
26	0.1985	0.1699	0.1562	0.1472	0.1406
27	0.1941	0.1665	0.1533	0.1448	0.1381
28	0.1911	0.1641	0.1509	0.1423	0.1358
29	0.1886	0.1614	0.1483	0.1398	0.1334
30	0.1848	0.1590	0.1460	0.1378	0.1315
31	0.1820	0.1559	0.1432	0.1353	0.1291
32	0.1798	0.1542	0.1415	0.1336	0.1274
33	0.1770	0.1518	0.1392	0.1314	0.1254
34	0.1747	0.1497	0.1373	0.1295	0.1236
35	0.1720	0.1478	0.1356	0.1278	0.1220
36	0.1695	0.1454	0.1336	0.1260	0.1203
37	0.1677	0.1436	0.1320	0.1245	0.1188
38	0.1653	0.1421	0.1303	0.1230	0.1174
39	0.1634	0.1402	0.1288	0.1214	0.1159
40	0.1616	0.1386	0.1275	0.1204	0.1147
41	0.1599	0.1373	0.1258	0.1186	0.1131
42	0.1573	0.1353	0.1244	0.1172	0.1119
43	0.1556	0.1339	0.1228	0.1159	0.1106
44	0.1542	0.1322	0.1216	0.1148	0.1095
45	0.1525	0.1309	0.1204	0.1134	0.1083
46	0.1512	0.1293	0.1189	0.1123	0.1071
47	0.1499	0.1282	0.1180	0.1113	0.1062
48	0.1476	0.1269	0.1165	0.1098	0.1047
49	0.1463	0.1256	0.1153	0.1089	0.1040
50	0.1457	0.1246	0.1142	0.1079	0.1030
OVER 50	$\frac{1.035}{f(n)}$	$\frac{0.895}{f(n)}$	$\frac{0.819}{f(n)}$	$\frac{0.775}{f(n)}$	$\frac{0.741}{f(n)}$

Lampiran XXX

Tabel distribusi Uji r

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287

Lampiran XXX

Dokumentasi

Kelas Kontrol




Pembelajaran Konvesional

Kelas Eksperimen




Pembelajaran menggunakan metode
Team Game Tournamaen (TGT)

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 BONJOL
Jalan Lintas Sumatera Biduak Kec. Bonjol Kab. Pasaman Kode Pos 26381
website : http://smkn1bonjol.sch.id e-mail : smkn1bonjol@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800/ 249 /SMK.01/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMK N 1 Bonjol menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	:	**FATRIANI**
NIM/No. BP	:	2513012
Program Studi	:	PTIK
Mahasiswa	:	Strata Satu IAIN Bukittinggi

Benar telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 1 Bonjol mengenai " **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Bonjol**". Terhitung sejak Juni s/d Juli 2017

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bonjol, 27 Juli 2017
PLT Kepala Sekolah,

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
SMKN 1
DINAS PENDIDIKAN
BONJOL

YULIZAR CHANDRA, SE, M. Pd
NIP. 19760717 200604 1 016

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : 754/In.26.1/PP.02.3/5/2017

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Fatriani, NIM .2513012 tanggal 08 Mei 2017 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran KKPI di SMKN 1 Bonjol".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom
   NIP : 19750819 200604 1 001
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Tk.I (III/d)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Komputer
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Hardi Putra Wirman, MA
   NIP : 19810710 200501 1 005
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Tk.I (III/d)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Politik
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 15 Mei 2017
Dekan,

H. Nuzu Burhanuddin

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER (PTIK)

NAMA : FATRIANI
NIM : 2513.012
DOSEN PEMBIMBING : 1. Supratman Zakir, MPd, M.Kom
2. Hardi Putra Wirman, S.Ip, MA

NO	Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan		Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	
		Pembimbing 1	Paraf		Pembimbing 2	Paraf
1	Senin, 13 maret 2017	Perbaiki Judul		Kamis, 9/3/17	Perbaiki Bab I, II, III	
2		Perbaiki BAB I, II, III		Jumat, 10/3/17	Perbaiki Bab I, II, III	
3	Jumat, 17 maret 2017	Perbaiki BAB II, III			Perbaiki penulisan di BAB III	
4	Senin, 20 maret 2017	ACC BAB I, II, III		Sabtu, 4/3/17	ACC BAB I	
5	Senin, 20 maret 2017	ACC Seminar Proposal			ACC BAB II	
6	Selasa 1/8/2017	Perbaiki BAB IV			ACC BAB III	
7	Selasa 1/8/2017	Perbaiki, Kata Pengantar		Senin 31/7/2017	Perbaiki Daftar Isi	
8	Selasa 1/8/2017	Acc Munaqasah		Senin 31/7/2017	Perbaiki Daftar Pustaka	
9				Senin 31/7/2017	Acc BAB IV	
10				Selasa 1/8/17	Acc Munaqasah	

Bukittinggi, _____201___
Kajur PTIK

Riri Okra, S.Kom, M. Kom
NIP. 197910172011011010