LAMPIRAN XV

SILABUS BIMBINGAN TIK

TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sekolah **: SMP N 1 AMPEK ANGKEK**

Kelas/Semester **: VIII(Delapan)/1(satu)**

Mata Pelajaran **: Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi

Kompetensi dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	INDIKATOR	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1. Mengidentifikasi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah kata	➢ Mengaktifkan program dan tampilan lembar kerja ➢ Tampilan menu dan icon pada office button(New, Open, Save as, Print, Close, Word option dan Exit word) ➢ Tampilan menu dan icon pada tab-tab pada quick acces toolbar	➢ Mengamati tampilan icon pada microsoft word ➢ Mempraktikkan cara menyimpan dokumen ➢ Mempraktikkan langkah-langkah paste ➢ Mempraktikkan langkah-langkah copy ➢ Mempraktikkan cara menggunakan perintah undo ➢ Mempraktikkan cara menggunakan perintah redo	➢ Mengidentifikasi menu dan icon pada formating ➢ Menggunakan save untuk menyimpan dokumen ➢ Menggunakan copy untuk memperbanyak dokumen ➢ Menggunakan paste untuk mempelkan dokumen ➢ Menggunakan undo untuk melepaskan dokumen ➢ Menggunakan perintah redo untuk mengulangi dokumen	Tes unjuk kerja	Tes identifikasi	Tunjukkan dan sebutkan nama perintah menu dan icon pada quick access tool bar!	1x40	Komputer Internet Buku Cetak TIK kelas 2
1.2. Menuliskan Dan Memforma Teks Dan Paragraf	➢ Jenis huruf ➢ Rata kiri ➢ Rata kanan ➢ Rata kiri kanan	➢ Mengamati tampilan jenis huruf pada microsoft word ➢ Mempraktikkan cara menggunakan rata kiri	➢ Mengatur jenis huruf ➢ Mengatur rata kiri dokumen ➢ Mengatur rata kanan	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan cara memberi garis bawa pada teks!	1x40	Komputer Internet

	➢ Garis bawah ➢ Change case ➢ Warna huruf ➢ Ukuran huruf	➢ Mempraktikkan cara menggunakan rata kanan ➢ Mempraktikkan cara menggunakan rata kiri kanan ➢ Membuat garis bawah/underline ➢ Mempraktikkan penggunaan change case ➢ Memberikan warna pada huruf ➢ Mengganti ukuran huruf	dokumen ➢ Mengatur rata kiri kanan dokumen ➢ Menggunakan underline/garis bawah ➢ Menggunakan change case ➢ Memberikan warna pada huruf ➢ Mengatur ukuran huruf					
1.3. Menggunakan perintah Copy, Cut dan Paste	➢ Copy ➢ Cut ➢ Paste	➢ Mempraktikkan langkah-langkah mengcopy ➢ Mempraktikkan langkah-langkah mengcut ➢ Mempraktikkan langkah-langkah paste	➢ Menggunakan perintah copy ➢ Menggunakan perintah cut ➢ Menggunakan perintah paste	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan cara mengcopy teks!	1x40	Komputer
1.4. Menggunakan Bullet/Symbol and Numbering	➢ Bullet ➢ Jenis bullet ➢ Numbering ➢ Jenis numbering	➢ Membuat bullet ➢ Mengamati jenis-jenis bullet yang ada di microsoft word ➢ Mempraktikkan cara membuat numbering ➢ Mengamati jenis-jenis numbering	➢ Menggunakan bullet ➢ Mengatur jenis bullet ➢ Membuat numbering ➢ Mengatur jenis numbering	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan cara membuat numbering!	1x40	Komputer
1.5. Menggunakan Page number	➢ Page number	➢ Mempraktikkan cara membuat page number pada halaman word	➢ Membuat page number ➢ Menghapus page number ➢ Mengganti page number	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan cara memberi nomor pada halaman!	1x40	Komputer
1.6. Membuat Table dan accesories	➢ Table dan accessories	➢ Membuat table pada lembar kerja microsoft word	➢ Membuat table ➢ Menghapus table ➢ Menyisip kolom ➢ Menyisip baris ➢ Menggabungkan cell ➢ Menggunakan rumus	Tes unjuk kerja	Uji prosedur dan produk	Buatlah dokumen baru berupa tabel sederhana!	2x40	Komputer
1.7. Membuat Border and Shading	➢ Shading ➢ Warna garis	➢ Mempraktikkan cara menggunakan shading ➢ Mempraktikkan cara memberi warna pda garis	➢ Membuat shading ➢ Menghapus shading ➢ Membuat warna garis	Tes unjuk kerja	Uji prosedur dan produk	Buatlah warna garis pada lembar kerja/dokumen!	1x40	Komputer
1.8. Menyisipkan objek	➢ Picture ➢ Clip art ➢ Word art ➢ Shape	➢ Meletakkan object seperti picture, clip art, word art dan shape pada lembar kerja microsoft word	➢ Menyisipkan picture ➢ Menyisipkan clip art ➢ Menyisipkan word art ➢ Menyisipkan shape	Tes unjuk kerja	Uji prosedur dan produk	Sisipkanlah sebuah objek pada lembar kerja!	2x40	Komputer

1.9. Mengatur Page setup	➢ Page setup ➢ Margin ➢ Paper ➢ Portrait ➢ Landscape	➢ Mengatur margin, paper, dan orientation pada microsoft word	➢ Menggunakan page setup ➢ Membuat margin ➢ Menggunakan paper ➢ Menggunakan potrait ➢ Menggunakan landscape	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan cara mengatur margin dan paper!	1x40	komouter
1.10. Menggunakan Kolom koran, page border, spasi dan tabulasi	➢ kolom koran ➢ Page border ➢ Spasi ➢ Tabulasi	➢ Mempraktikkan cara membuat kolom koran, page border, spasi dan tabulasi	➢ Membuat kolom koran ➢ Membuat page border ➢ Mengatur spasi ➢ Menggunakan tabulasi	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan cara membuat kolom koran, page border dan tabulasi!	1x40	Komputer
1.11. Membuat header dan footer	➢ Header ➢ Footer	➢ Membuat header ➢ Membuat footer	➢ Menggunakan header ➢ Menggunakan footer	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan cara membuat catatan kaki/header!	1x40	Komputer
1.12. Mencetak/print dokumen	➢ Page setup ➢ Print	➢ Mencetak dokumen	➢ Mencetak dokumen	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkan langkah-langkah mencetak dokumen!	1x40	Komputer

Tanjung Alam, Mei 2018
Guru Mata Pelajaran

NIKMATUL RIZKI, S.Kom
NIP. 19810911 201001 2 009

LAMPIRAN XVI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 1
KELAS KONTROL

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi.
Kompetensi Dasar : 1.1 Mengidentifikasi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah kata
Indikator : 1.1.1 Mengidentifikasi menu dan icon pada formating
: 1.1.2 Menggunakan save untuk menyimpan dokumen
: 1.1.3 Menggunakan copy dan paste untuk memperbanyak dokumen
: 1.1 4 Menggunakan perintah undo dan redo

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon pada Formating
2. Menggunakan save untuk menyimpan dokumen
3. Menggunakan copy dan paste untuk memperbanyak dokumen
4. Menggunakan perintah undo dan redo untuk membatalkan dan melanjutkan perintah yang diberikan

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Menu dan Icon Formating
3. Mengenal cara menggunakan save untuk menyimpan dokumen melalui menu file atau menggunakan keyboard
4. Mengenal cara menggunakan copy dan paste untuk memperbanyak dokumen melalui menu toolbar atau menggunakan keyboard
5. Mengenal cara menggunakan undo dan redo untuk membatalkan atau melanjutkan perintah yang sudah dibatalkan

4. Model Pembelajaran

Pembelajaran Konvensional, Metode Ekspositori.

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru..	**10 Menit**

II. Kegiatan Inti ***Eksplorasi*** 1. Guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa 2. Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi pelajaran 3. Guru memberikan beberapa contoh soal untuk dikerjakan secara bersama - sama 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang masih kurang dimengerti	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa mengerjakan yang disuruh guru 3.Siswa mengerjakan contoh soal 4.Siswa bertanya kepada guru yang masih belum mengerti	**70 Menit**
Elaborasi 5. Guru memberikan soal-soal latihan 6. Guru menunjuk beberapa perwakilan siswa untuk menuliskan jawaban mereka dipapan tulis ***Konfirmasi*** 7. Guru bersama siswa memeriksa jawaban dari soal latihan tersebut 8. Guru memberikan kebenaran terhadap jawaban siswa jika terdapat kesalahan 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya 10. Guru memberikan ulasan dan penekanan konsep dari materi yang telah dipelajari **III. Kegiatan Penutup** 11.Guru merangkum pelajaran yang telah dipelajari 12.Guru memberikan PR tentang materi yang telah dipelajari 13.Guru mengenalkan materi untuk pertemuan berikutnya 14.Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah	5. Siswa mengerjakan soal-soal latihan 6. Siswa melaksanakannya 7. Siswa melaksanakannya 8. Siswa mendengarkan penjelasan guru 9. Siswa mendengarkannya 10. Siswa mendengarkan penjelasan guru **III. Kegiatan Penutup** 11. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari pada hari itu 12.Siswa merespon perkataan guru 13.Siswa merespon perkataan guru 14. Siswa mengucapkan hamdallah	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,	Bukitinggi, 2018
Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa
NIKMATUL RIZKI, S.Kom	**RAIHAN DZAKY**
NIP.19810911 201001 2 009	**NIM. 2514.098**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 2
KELAS KONTROL

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Menggunakan Jenis huruf, Garis bawah, Warna huruf, dan Ukuran huruf.
Kompetensi Dasar : 1.2 Mengidentifikasi tulisan dan kalimat
Indikator : 1.2.1 Menggunakan jenis huruf pada menu font
: 1.2.2 Menggunakan garis bawah pada menu font
: 1.2.3 Menggunakan warna huruf pada menu font
: 1.2.4 Menggunakan ukuran huruf pada menu font

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon pada menu font
2. Menggunakan jenis font untuk memilih tulisan
3. Menggunakan underline untuk membuat garis dibawah tulisan
4. Menggunakan color untuk memberikan warna pada tulisan
5. Menggunakan size untuk mengatur ukuran huruf

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 2

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Menu dan Icon pada menu font
3. Mengenal cara menggunakan font pada menu font

4. Mengenal cara menggunakan underline untuk memberikan garis dibawah tulisan
5. Mengenal cara menggunakan color untuk memberikan warna pada tulisan
6. Mengenal cara menggunakan size untuk mengatur ukuran huruf dan tulisan

4. Model Pembelajaran

Pembelajaran Konvensional, Metode Ekspositori.

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru..	**10 Menit**
II. Kegiatan Inti ***Eksplorasi*** 1. Guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa 2. Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi pelajaran 3. Guru memberikan beberapa contoh soal untuk dikerjakan secara bersama - sama 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang masih kurang dimengerti	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa mengerjakan yang disuruh guru 3.Siswa mengerjakan contoh soal 4.Siswa bertanya kepada guru yang masih belum mengerti	**70 Menit**

Elaborasi 5. Guru memberikan soal-soal latihan 6. Guru menunjuk beberapa perwakilan siswa untuk menuliskan jawaban mereka dipapan tulis ***Konfirmasi*** 7. Guru bersama siswa memeriksa jawaban dari soal latihan tersebut 8. Guru memberikan kebenaran terhadap jawaban siswa jika terdapat kesalahan 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya 10. Guru memberikan ulasan dan penekanan konsep dari materi yang telah dipelajari **III. Kegiatan Penutup** 11.Guru merangkum pelajaran yang telah dipelajari 12.Guru memberikan PR tentang materi yang telah dipelajari 13.Guru mengenalkan materi untuk pertemuan berikutnya 14.Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah	5. Siswa mengerjakan soal-soal latihan 6. Siswa melaksanakannya 7. Siswa melaksanakannya 8. Siswa mendengarkan penjelasan guru 9. Siswa mendengarkannya 10. Siswa mendengarkan penjelasan guru **III. Kegiatan Penutup** 11. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari pada hari itu 12.Siswa merespon perkataan guru 13.Siswa merespon perkataan guru 14. Siswa mengucapkan hamdallah	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,	Bukitinggi, 2018
Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa
NIKMATUL RIZKI, S.Kom	**RAIHAN DZAKY**
NIP.19810911 201001 2 009	**NIM. 2514.098**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 3
KELAS KONTROL

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Bullet/Symbol and Numbering
Kompetensi Dasar : 1.3 Bullet/Symbol and Numbering
Indikator : 1.3.1 Menggunakan Bullet
: 1.3.2 Mengatur jenis Bullet
: 1.3.3 Menggunakan Numbering
: 1.3.4 Mengatur jenis Numbering

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon Bullet and Numbering
2. Menggunakan Bullet
3. Mengatur jenis Buller
4. Menggunakan Numbering
5. Mengatur jenis Numbering

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 3

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Bullet and Numbering
3. Mengenal cara menggunakan Bullet and Numbering
4. Mengenal cara mengatur jenis Bullet and Numbering

4. Model Pembelajaran

Pembelajaran Konvensional, Metode Ekspositori.

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru..	**10 Menit**
II. Kegiatan Inti ***Eksplorasi*** 1. Guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa 2. Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi pelajaran 3. Guru memberikan beberapa contoh soal untuk dikerjakan secara bersama - sama 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang masih kurang dimengerti	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa mengerjakan yang disuruh guru 3.Siswa mengerjakan contoh soal 4.Siswa bertanya kepada guru yang masih belum mengerti	**70 Menit**

Elaborasi 5. Guru memberikan soal-soal latihan 6. Guru menunjuk beberapa perwakilan siswa untuk menuliskan jawaban mereka dipapan tulis ***Konfirmasi*** 7. Guru bersama siswa memeriksa jawaban dari soal latihan tersebut 8. Guru memberikan kebenaran terhadap jawaban siswa jika terdapat kesalahan 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya 10. Guru memberikan ulasan dan penekanan konsep dari materi yang telah dipelajari **III. Kegiatan Penutup** 11.Guru merangkum pelajaran yang telah dipelajari 12.Guru memberikan PR tentang materi yang telah dipelajari 13.Guru mengenalkan materi untuk pertemuan berikutnya 14.Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah	5. Siswa mengerjakan soal-soal latihan 6. Siswa melaksanakannya 7. Siswa melaksanakannya 8. Siswa mendengarkan penjelasan guru 9. Siswa mendengarkannya 10. Siswa mendengarkan penjelasan guru **III. Kegiatan Penutup** 11. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari pada hari itu 12.Siswa merespon perkataan guru 13.Siswa merespon perkataan guru 14. Siswa mengucapkan hamdallah	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,	Bukitinggi, 2018
Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa
NIKMATUL RIZKI, S.Kom	**RAIHAN DZAKY**
NIP.19810911 201001 2 009	**NIM. 2514.098**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 4
KELAS KONTROL

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Menggunakan Page Number
Kompetensi Dasar : 1.4 Menggunakan Page Number
Indikator : 1.4.1 Membuat Page Number
: 1.4.2 Mengatur format Page Number
: 1.4.3 Mengganti Page Number
: 1.4.4 Menghapus Page Number

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon Bullet and Numbering
2. Menggunakan Page Number
3. Mengatur format Page Number
4. Mengganti Page Number
5. Menghapus Page Number

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 4

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Page Number
3. Mengenal cara menggunakan Page Number
4. Mengenal cara mengatur format Page Number
5. Mengganti Page Number
6. Menghapus Page Number

4. Model Pembelajaran

Pembelajaran Konvensional, Metode Ekspositori.

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru..	**10 Menit**
II. Kegiatan Inti ***Eksplorasi*** 1. Guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa 2. Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi pelajaran 3. Guru memberikan beberapa contoh soal untuk dikerjakan secara bersama - sama 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang masih kurang dimengerti	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa mengerjakan yang disuruh guru 3.Siswa mengerjakan contoh soal 4.Siswa bertanya kepada guru yang masih belum mengerti	**70 Menit**

Elaborasi 5. Guru memberikan soal-soal latihan 6. Guru menunjuk beberapa perwakilan siswa untuk menuliskan jawaban mereka dipapan tulis ***Konfirmasi*** 7. Guru bersama siswa memeriksa jawaban dari soal latihan tersebut 8. Guru memberikan kebenaran terhadap jawaban siswa jika terdapat kesalahan 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya 10. Guru memberikan ulasan dan penekanan konsep dari materi yang telah dipelajari **III. Kegiatan Penutup** 11.Guru merangkum pelajaran yang telah dipelajari 12.Guru memberikan PR tentang materi yang telah dipelajari 13.Guru mengenalkan materi untuk pertemuan berikutnya 14.Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah	5. Siswa mengerjakan soal-soal latihan 6. Siswa melaksanakannya 7. Siswa melaksanakannya 8. Siswa mendengarkan penjelasan guru 9. Siswa mendengarkannya 10. Siswa mendengarkan penjelasan guru **III. Kegiatan Penutup** 11. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari pada hari itu 12.Siswa merespon perkataan guru 13.Siswa merespon perkataan guru 14. Siswa mengucapkan hamdallah	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,	Bukitinggi, 2018
Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa
NIKMATUL RIZKI, S.Kom	**RAIHAN DZAKY**
NIP.19810911 201001 2 009	**NIM. 2514.098**

LAMPIRAN XVII

SOAL TURNAMEN 1

1. Apakah yang dimaksud dengan Microsoft Office Word ?

2. Bagaimana cara mengaktifkan Microsoft Office Word melalui menu Start ?

3. Jelaskan pengertian dari menu Formatting !

4. Apakah yang dimaksud Save ?

5. Bagaimana cara menggunakan Save melalui menu File ?

6. Apakah yang dimaksud dengan Copy dan Paste ?

7. Jelaskan langkah-langkah penggunaan dari Copy dan Paste !

8. Jelaskan yang dimaksud dengan perintah Undo dan perintah Redo !

SOAL TURNAMEN 2

1. Apakah yang dimaksud dengan Font ?

2. Bagaimana cara menggunakan Font ?

3. Perintah untuk memberi garis bawah pada tulisan disebut dengan…

4. Jelaskan bagaimana pemberian garis bawah pada tulisan !

5. Untuk memberikan warna pada tulisan yang telah dibuat disebut dengan menu ?

6. Jelaskan cara memberikan warna pada tulisan yang telah dibuat !

7. Apakah yang dimaksud dengan perintah Size pada menu Font ?

8. Jelaskan cara mengatur Size pada tulisan !

SOAL TURNAMEN 3

1. Jelaskan yang dimaksud dengan menu Bullet !

2. Bagaimana cara penggunaan menu Bullet ?

3. Tuliskan cara mengatur jenis Bullet !

4..Jelaskan cara mengatur jenis Bullet dengan menggunakan foto !

5. Apakah yang dimaksud dengan menu Numbering ?

6. Tuliskan cara penggunaan dari menu Numbering !

7. Jelaskan cara mengatur jenis menu Numbering !

8. Bagaimanakah cara mengatur jenis menu Numbering dengan bentuk angka tebal dan miring ?

SOAL TURNAMEN 4

1. Apakah yang dimaksud dengan Page Number ?

2. Jelaskan cara menggunakan Page Number !

3. Untuk meletakkan Page Number dibagian bawah lembar kerja bisa dilakukan dengan cara…

4. Jelaskan cara untuk mengatur halaman sesuai posisi yang kita inginkan !

5. Bagaimana cara untuk mengatur Page Number ?

6. Jika kita ingin mengganti Page Number dengan angka romawi, bisa dilakukan dengan cara…

7. Bagaimanakah cara untuk mengganti halaman pertama menjadi halaman ketujuh ?

8. Jelaskan cara untuk menghapus halaman yang telah dibuat !

LAMPIRAN XVIII

KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN 1

1. Sebuah perangkat lunak untuk mengolah kata menjadi sebuah informasi

2. Klik menu Start kemudian klik All program lalu klik Microsoft Office dan klik Microsoft Word

3. Untuk menentukan jenis huruf, paragraf, memberikan penomoran dan segala yang berhubungan dengan teks yang dibuat

4. Sebuah perintah untuk menyimpan file dokumen

5. Klik menu File kemudian klik menu Save

6. Copy adalah perintah untuk menggandakan teks/objek yang sudah dipilih

   Paste adalah perintah untuk menempelkan hasil copy atau cut

7. Blok teks/objek yang akan dicopy kemudian klik kanan lalu klik Copy, kemudian termpatkan kursor pada posisi yang ingin dicopy lalu klik kanan dan klik Paste

8. Undo adalah menu yang berisi perintah untuk membatalkan suatu perintah yang dilakukan sebelumnya

   Redo adalah kebalikan dari undo atau cara untuk perintah yang sudah dibatalkan sebelumnya

KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN 2

1. Perintah untuk mengatur bentuk tulisan pada teks

2. Arahkan kursor pada jenis, ukuran, dan warna pada menu font yang diinginkan

3. Underline

4. Blok tulisan yang ingin diberikan garis bawah kemudian arahkan kursor pada icon underline dan klik icon underline

5. Font Color

6. Blok tulisan yang ingin diberikan warna kemudian arahkan kursor pada icon Font Color kemudian klik tanda panah bawah pada icon Font Color tersebut dan pilih warna yang diinginkan

7. Size adalah perintah untuk mengatur ukuran huruf

8. Blok tulisan yang ingin diatur ukurannya kemudian arahkan kursor pada icon Size kemudian klik tanda panah bawah pada icon Size tersebut dan pilih ukuran huruf yang diinginkan

KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN 3

1. Perintah yang memberikan tanda Bullet atau lingkaran pada setiap paragraf sebelum teks

2. Klik tanda panah bawah pada Bullets pada kolom paragraf kemudian pilih Bullet yang diinginkan

3. Klik tanda panah bawah pada Bullet kemudian klik menu Define New Bullet lalu atur Bullet sesuai kebutuhan

4..Klik tanda panah bawah pada Bullet kemudian klik menu Define New lalu klik tombol Picture kemudian klik tombol Import lalu pilih foto yang diinginkan, apabila sudah dipilih foto yang diinginkan lalu klik tombol Add

5. Perintah untuk pemberian nomor atau angka pada setiap paragraf sehingga tulisan akan tampak urut sesuai dengan penomoran yang diinginkan

6. Klik tanda panah bawah pada Numbering pada kolom paragraf kemudian pilih Numbering yang diinginkan

7. Klik tanda panah bawah pada Numbering pada kolom paragraf kemudian pilih Define New Number Format lalu pilih atur Numbering sesuai kebutuhan

8. Klik tanda panah bawah pada Numbering pada kolom paragraf kemudian pilih Define New Number Format lalu pilih tombol font kemudian pilih Bold Italic kemudian klik tombol OK

KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN 4

1. Perintah untuk memberikan nomor pada setiap halaman

2. Klik Insert pada menu Bar kemudian pilih Page Number pada kolom Header and Footer kemudian akan muncul pilihan untuk poisisi peletakkan Page Number lalu pilih posisi yang diinginkan

3. Klik menu Page Number kemudian pilih Bottom Of Page

4. Klik menu Page Number kemudian pilih Current Position

5. Klik menu Page Number kemudian pilih Format Page Number

6. Klik menu Page Number kemudian pilih Format Page Number kemudian klik tanda panah bawah pada Number Format

7. Klik menu Page Number kemudian pilih Format Page Number kemudian klik lingkaran pada Start At kemudian ganti isi kolom disamping Start At dari 1 menjadi 7

8. Klik menu Page Number kemudian pilih Remove Page Number lalu klik

LAMPIRAN XIX

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Petunjuk:

1.Untuk memberikan penilaian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bapak/Ibu cukup memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.

2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:

1 = Tidak valid
2 = Kurang valid
3 = Cukup valid
4 = Valid
5= Sangat valid

3.Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:

A = Dapat digunakan tanpa revisi
B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Format RPP						
	a. Memenuhi tahap-tahap						
	b. Memenuhi bentuk baku RPP						
2.	Isi RPP						
	a. Kesesuaian dengan standar						
	b. Indikator mengacu kepada kompetensi						
	c. Kebenaran isi materi						
	d. Kesesuaian urutan materi						
	e. Kesesuaian alokasi waktu						

	f. Indikator menggunakan kata-kata operasional						
	g. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas						
3.	Bahasa yang digunakan						
	a. Kebenaran tata bahasa						
	b. Kesederhanaan struktur kalimat						

Penilaian secara umum:

No	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap RPP					

Saran :

_____
_____
_____
_____
_____

Bukittinggi,……2018
Validator

(NIKMATUL RIZKI, S.Kom)

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Petunjuk:

1.Untuk memberikan penilaian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bapak/Ibu cukup memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.

2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:

1 = Tidak valid
2 = Kurang valid
3 = Cukup valid
4 = Valid
5= Sangat valid

3.Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:

A = Dapat digunakan tanpa revisi
B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Format RPP						
	a. Memenuhi tahap-tahap						
	b. Memenuhi bentuk baku RPP						
2.	Isi RPP						
	a. Kesesuaian dengan standar						
	b. Indikator mengacu kepada kompetensi						
	c. Kebenaran isi materi						
	d. Kesesuaian urutan materi						
	e. Kesesuaian alokasi waktu						
	f. Indikator menggunakan kata-kata operasional						

	g. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas						
3.	Bahasa yang digunakan						
	a. Kebenaran tata bahasa						
	b. Kesederhanaan struktur kalimat						

Penilaian secara umum:

No	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap RPP					

Saran :

_____
_____
_____
_____
_____

Bukittinggi,……2018
Validator

(**NIKMATUL RIZKI, S.Kom**)

LEMBAR VALIDASI
SOAL TURNAMEN

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap soat tes akhir, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak valid
   2 = Kurang valid
   3 = Cukup valid
   4 = Valid
   5 = Sangat valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Isi soal turnamen						
	a. Kesesuaian dengan SK						
	b. Kebenaran soal turnamen						
	c. Soal mengacu pada KD						
	d. Soal menggunakan kata-kata						
2.	Bahasa yang digunakan						
	a. Kebenaran tata bahasa						
	b. Kesederhanaan struktur kalimat						

Penilaian secara umum:

No	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap soal Turnamen					

Saran:

_____
_____
_____
_____
_____

Bukittinggi,……2018
Validator

(**NIKMATUL RIZKI, S.Kom**)

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES AKHIR

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap soal tes akhir, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak valid
   2 = Kurang valid
   3 = Cukup valid
   4 = Valid
   5 = Sangat valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Isi soal tes						
	a. Kesesuaian dengan SK						
	b. Kebenaran soal tes						
	c. Soal mengacu pada KD						
	d. Soal mudah diukur						
	e. Soal menggunakan kata-kata						
2.	Bahasa yang digunakan						
	a. Kebenaran tata bahasa						
	b. Kesederhanaan struktur kalimat						

Penilaian secara umum:

No	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap soal tes Akhir					

Saran:

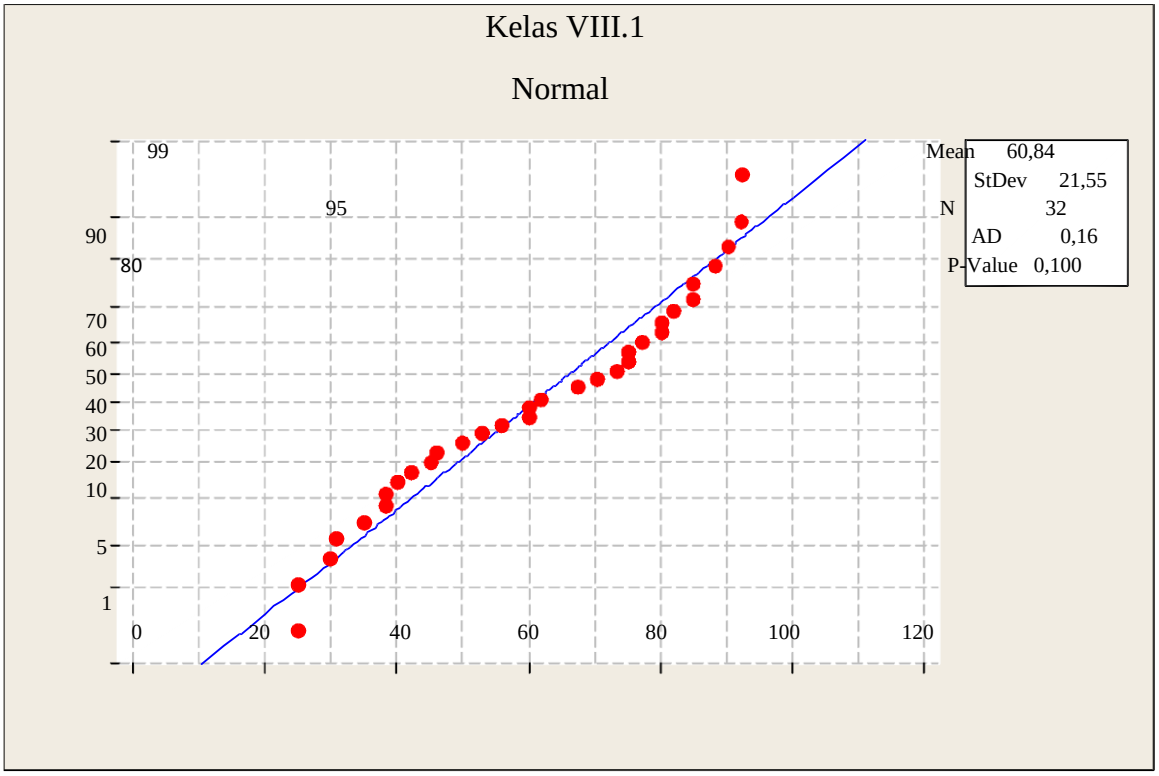
_____
_____
_____
_____
_____

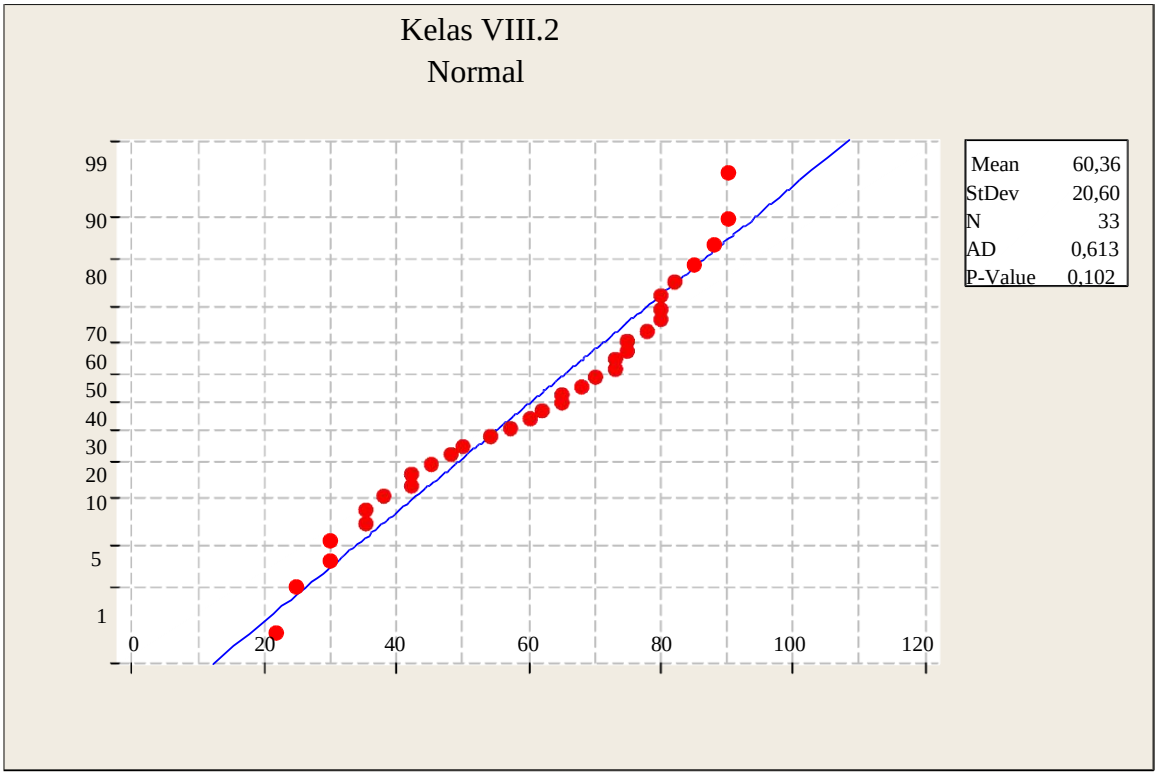
Bukittinggi,……2018
Validator

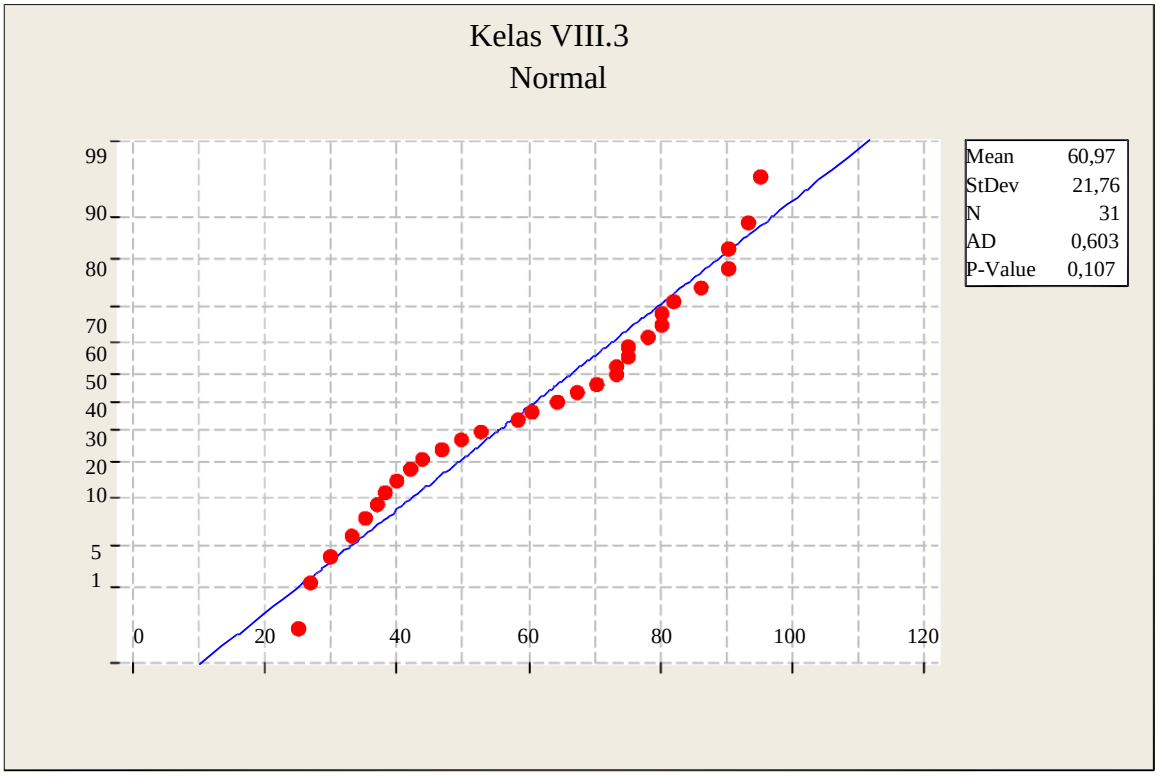
(**NIKMATUL RIZKI, S.Kom**)

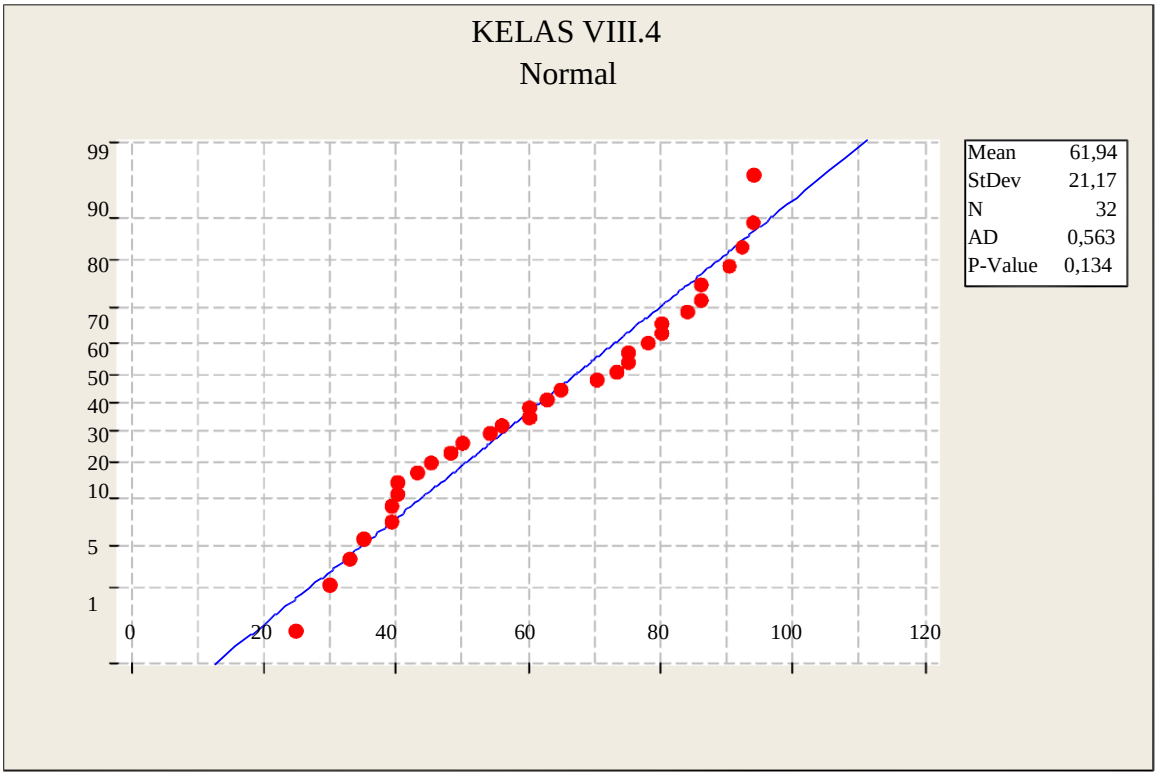
LAMPIRAN XX

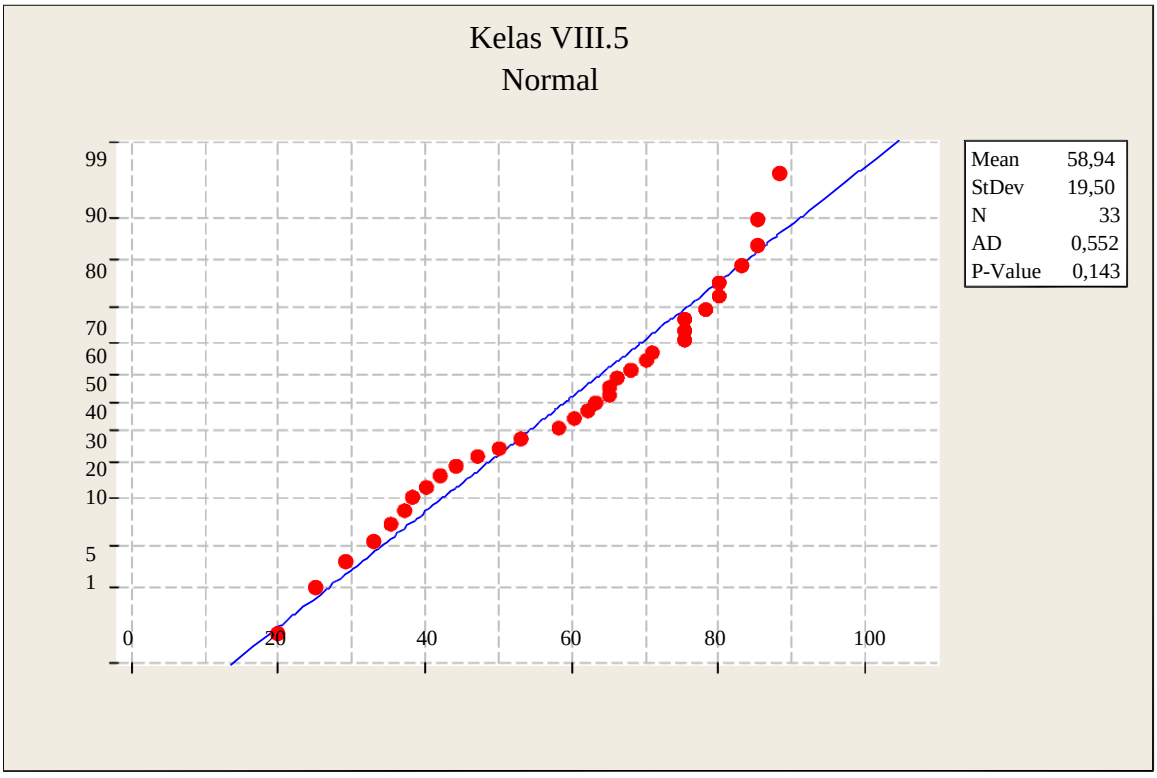
UJI NORMALITAS KELAS POPULASI




Kelas VIII.2
Normal
99
90
80
70
60
50
40
30
20
10
5
1
0
20
40
60
80
100
120
Mean 60,36
StDev 20,60
N 33
AD 0,613
P-Value 0,102


Kelas VIII.3
Normal
99
90
80
70
60
50
40
30
20
10
5
1
0
20
40
60
80
100
120
Mean 60,97
StDev 21,76
N 31
AD 0,603
P-Value 0,107


KELAS VIII.4
Normal
99
90
80
70
60
50
40
30
20
10
5
1
0
20
40
60
80
100
120
Mean 61,94
StDev 21,17
N 32
AD 0,563
P-Value 0,134


Kelas VIII.5
Normal
99
90
80
70
60
50
40
30
20
10
5
1
0
20
40
60
80
100
Mean 58,94
StDev 19,50
N 33
AD 0,552
P-Value 0,143

LAMPIRAN XXI

UJI HOMOGENITAS POPULASI *SOFTWARE MINITAB*

Test for Equal Variances: C8 versus C9

95% Bonferroni confidence intervals for standard deviations

C9	N	Lower	StDev	Upper
C1	32	16,1794	21,5513	31,5576
C2	33	15,5291	20,6031	29,9592
C3	31	16,2685	21,7600	32,0989
C4	32	15,7314	20,9545	30,6837
C5	33	14,6951	19,4967	28,3504

Bartlett's Test (normal distribution)
Test statistic = 0,46; p-value = 0,977

Levene's Test (any continuous distribution)
Test statistic = 0,35; p-value = 0,846

LAMPIRAN XXII

UJI KESAMAAN RATA-RATA POPULASI

Langkah-langkah untuk melihat kesaman rata-rata populasi yaitu:

1. Hipotesis statistik yang diajukan yaitu :

   $H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5$

   H_1 : Sekurang-kurangnya rata-rata dua kelas populasi tidak sama

2. Menetapkan taraf nyatanya ($a = 0{,}05$)

3. Menentukan wilayah kritisnya yaitu :

   $f > f_{\alpha}\,[k-1, N-k]$
   $f > f_{0,05}[5-1\,,161-5]$
   $f > f_{0,05}[4\,,156]$
   $f > 2{,}37$

4. Menentukan perhitungan dengan bantuan tabel

No	VIII. 1	VIII. 2	VIII. 3	VIII. 4	VIII. 5
1	25	22	25	29	20
2	25	25	27	30	25
3	30	30	30	33	29
4	31	30	33	35	33
5	35	35	35	39	35
6	38	35	37	39	37
7	38	38	38	40	38
8	40	42	40	40	40
9	42	42	42	43	42
10	45	45	44	45	44
11	46	48	47	48	47

12	50	50	50	50	50
13	53	54	53	54	53
14	56	57	58	56	58
15	60	60	60	60	60
16	60	62	64	60	62
17	62	65	67	63	63
18	67	65	70	65	65
19	70	68	73	70	65
20	73	70	73	73	66
21	75	73	75	75	68
22	75	73	75	75	70
23	77	75	78	78	71
24	80	75	80	80	75
25	80	78	80	80	75
26	82	80	82	84	75
27	85	80	86	86	78
28	85	80	90	86	80
29	88	82	90	90	80
30	90	85	93	92	83
31	92	88	95	94	85
32	92	90		94	85
33		90			88
	1947	**1992**	**1890**	**1986**	**1945**
$\overline{x}$	**60,84**	**60,36**	**60,97**	**62,06**	**58,94**

Jumlah Kuadrat Total (JKT) :

$$JKT = \sum_{i=1}^{k}\sum_{j=1}^{n} x_{i,j}^{2} - \frac{T_{...}^{2}}{N}$$

$$= \begin{pmatrix} 25^2 + \cdots + 92^2 + 22^2 + \cdots + 90^2 + 25^2 + \cdots + 95^2 \\ + 29^2 + \cdots + 94^2 + \cdots + 20^2 + \cdots + 88^2 \end{pmatrix} - \frac{9760^2}{161}$$

$$= 659792 - \frac{9760^2}{161} = 68129{,}8882$$

Jumlah Kuadrat untuk nilai tengah kolom (JKK)

$$JKK = \sum_{i=1}^{k} \frac{T_i^2}{} - \frac{T_{...}^2}{}$$

$$\left(\frac{1947^2}{32} + \frac{1992^2}{33} + \frac{1890^2}{31} + \frac{1986^2}{32} + \frac{1945^2}{33}\right) - \frac{9760^2}{161}$$

$$= 591829{,}4234 - 591662{,}1118$$

= 167,3116

Jumlah kuadrat Galat (JKG)

JKG = JKT – JKK
= 68129,8882 – 167,312
= 67962,5766

Keputusan :
Terima Ho karena $f_{hitung} < f_{tabel} = 0{,}0960 < 2{,}37$

LAMPIRAN XXIII

UJI KESAMAAN RATA-RATA KELAS POPOULASI DENGAN *SOFTWARE MINITAB*

One-way ANOVA: C8 versus C9

Source	DF	SS	MS	F	P
C9	4	167	42	0,10	0,984
Error	156	67963	436		
Total	160	68130			

Level	N	Mean	StDev	Individual 95% CIs For Mean Based on Pooled StDev
C1	32	60,84	21,55	(----------*----------)
C2	33	60,36	20,60	(----------*----------)
C3	31	60,97	21,76	(----------*----------)
C4	32	62,06	20,95	(----------*----------)
C5	33	58,94	19,50	(----------*----------)

------+---------+---------+---------+---

LAMPIRAN XXIV

PERHITUNGAN VALIDITAS UJI COBA TES AKHIR

Diketahui $\mathbf{r_{tabel}}$ **= 0,3494**

Soal No.1

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{32(1521) - (89)(527)}{\sqrt{\{32(265) - (7921)\}\{32(9035) - (277729)\}}}$$

$$= \frac{1769}{\sqrt{6367569}}$$

$$= \frac{1769}{2523,404}$$

= 0,701 (Kriteria Tinggi)

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal nomor 1 valid

Soal No.2

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{32(1525) - (89)(527)}{\sqrt{\{32(273) - (7921)\}\{32(9035) - (277729)\}}}$$

$$= \frac{1897}{\sqrt{9283665}}$$

$$= \frac{1897}{3046,911}$$

= 0,623 (Kriteria Tinggi)

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal nomor 2 valid

Soal No.3

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{32(1491) - (87)(527)}{\sqrt{\{32(259) - (7569)\}\{32(9035) - (277729)\}}}$$

$$= \frac{1863}{\sqrt{8190129}}$$

$$= \frac{1863}{2861,840}$$

$$= 0,651$$ (Kriteria Tinggi)

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal nomor 3 valid

Soal No.4

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{32(1493) - (87)(527)}{\sqrt{\{32(259) - (7569)\}\{32(9035) - (277729)\}}}$$

$$= \frac{1927}{\sqrt{8190129}}$$

$$= \frac{1927}{2861,840}$$

=0,673 (Kriteria Tinggi)

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal nomor 4 valid

Soal No.5

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$= \frac{1818}{\sqrt{8338212}}$$

$$= \frac{1818}{2887,596}$$

= 0,630 (Kriteria Tinggi)

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal nomor 5 valid

Soal No.6

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$= \frac{2117}{\sqrt{11379609}}$$

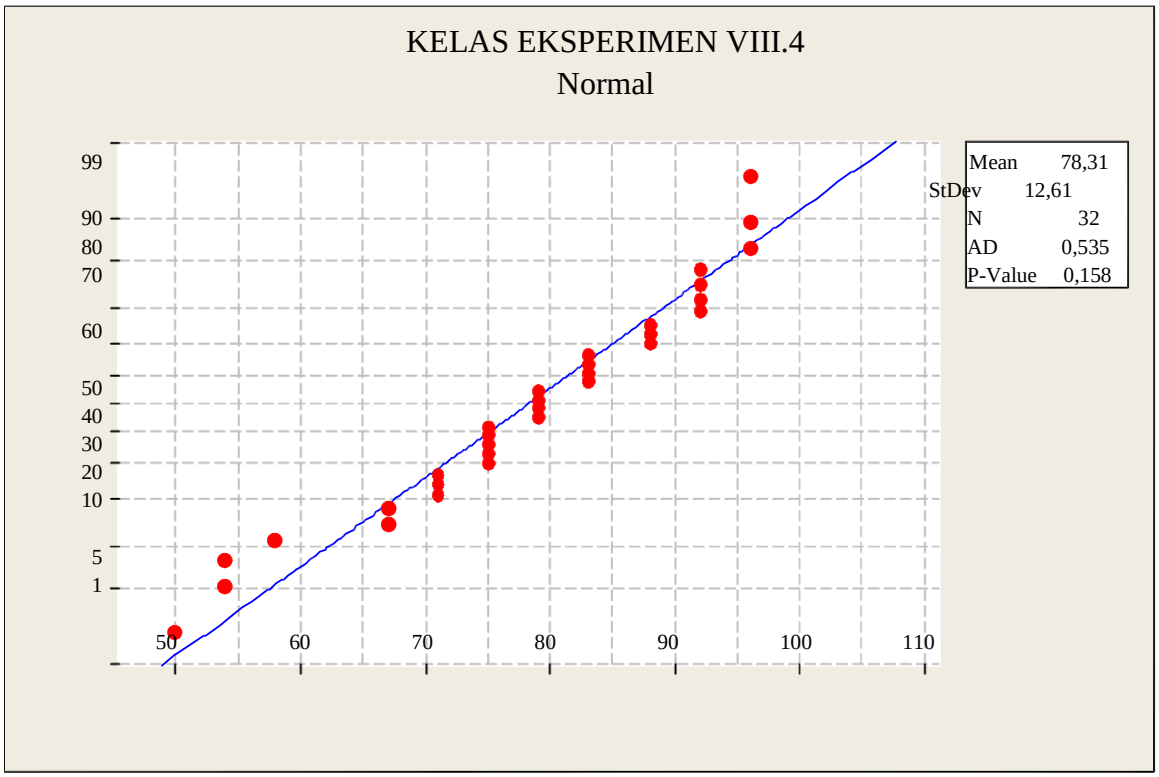
$$= \frac{2117}{3373{,}368}$$

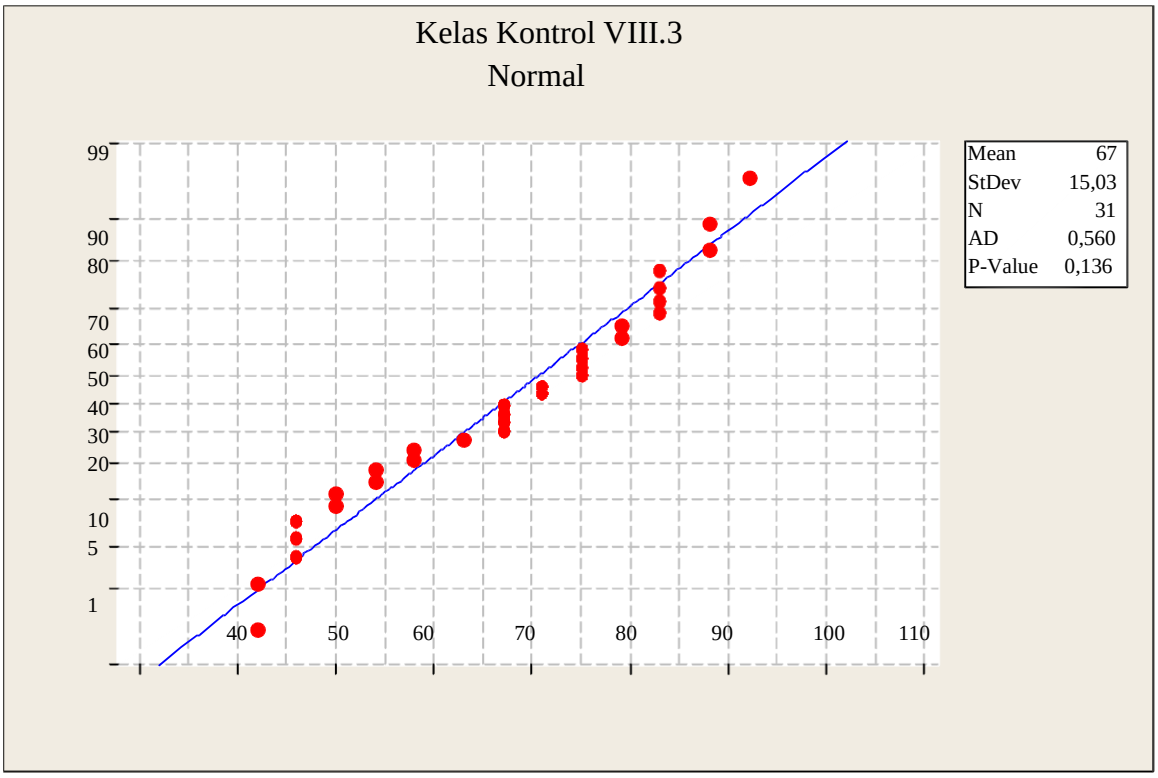
= 0,628 (Kriteria Tinggi)

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal nomor 6 valid

LAMPIRAN XXV

UJI NORMALITAS KELAS SAMPEL DENGAN *SOFTWARE MINITAB*




Kelas Kontrol VIII.3
Normal
99
90
80
70
60
50
40
30
20
10
5
1
40
50
60
70
80
90
100
110
Mean 67
StDev 15,03
N 31
AD 0,560
P-Value 0,136

LAMPIRAN XXVI

UJI HOMOGENITAS KELAS POPULASI

1) Tabel Variansi masing – masing kelompok

No	n_i	$n_i - 1$	S_i^2	$\log S_i^2$	$(n_i - 1)\log S_i^2$	$(n_i - 1)S_i^2$
1	32	31	464,40	2,67	82,67	14.398,26
2	33	32	424,36	2,63	84,09	13.583,68
3	31	30	473,50	2,68	80,26	14.205
4	32	31	438,90	2,64	81,91	13.611,79
5	33	32	380,25	2,58	82,56	12.163,84
Jumlah	161	156	2.181,41	13,19	411,49	67.962,57

2) Varian Gabungan

$$S_i^2 = \frac{\sum(n_i-1)s_i^2}{\sum(n_i-1)}$$

$$S_i^2 = \frac{67962,57}{156} = 435,6575$$

a) Menghitung harga satuan Barlet

B = (Log S_i^2) $\sum(n_i\text{-}1)$

B = log 435,6575 (156)

B = 411,7067

b) Menghitung harga satuan uji chi kuadrat (X_{α}^2)

X_{hitung}^2 = ln 10 { B - $\sum(n_i\text{-}1)$ logS_i^2 }

X_{hitung}^2 = 2,3026{411,7067 – 411,49}

X_{hitung}^2 = 2,3026{0,2176}

X_{hitung}^2 = 0,5010

c) Gunakan tabel/daftar H untuk $a = 0,05$ dengan taraf nyata 95% = 0,95 maka X^2 diperoleh dengan rumus :

$X^2_{tabel} = X^2 (1-a) (k -1)$

$X^2_{tabel} = X^2 (1-0,05) (5-1)$

$X^2_{tabel} = X^2 (0,95)(4)$

$X^2_{tabel} = X^2(0,95;4)$

$X^2_{tabel} = 9,49$

Ternyata $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan $a = 0,05$ sehingga populasi homogen

LAMPIRAN XXVII

UJI RATA-RATA KESAMAAN POPULASI

Langkah-langkah untuk melihat kesaman rata-rata populasi yaitu :

1. Hipotesis statistik yang diajukan yaitu

   $H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5$

   H_1 : Sekurang-kurangnya rata-rata dua kelas populasi tidak sama

2. Menetapkan taraf nyatanya (α=0,05)

3. Menentukan wilayah kritisnya yaitu :

   $f > f_{\alpha}\,[k-1,\ \ N\text{-k}]$

   $f > f_{0,05}[5-1\,,161-5]$

   $f > f_{0,05}[4\,,156]$

   $f > 2{,}37$

4. Menentukan perhitungan dengan bantuan tabel

No	VIII. 1	VIII. 2	VIII. 3	VIII. 4	VIII. 5
1	25	22	25	29	20
2	25	25	27	30	25
3	30	30	30	33	29
4	31	30	33	35	33
5	35	35	35	39	35
6	38	35	37	39	37
7	38	38	38	40	38
8	40	42	40	40	40
9	42	42	42	43	42
10	45	45	44	45	44

11	46	48	47	48	47
12	50	50	50	50	50
13	53	54	53	54	53
14	56	57	58	56	58
15	60	60	60	60	60
16	60	62	64	60	62
17	62	65	67	63	63
18	67	65	70	65	65
19	70	68	73	70	65
20	73	70	73	73	66
21	75	73	75	75	68
22	75	73	75	75	70
23	77	75	78	78	71
24	80	75	80	80	75
25	80	78	80	80	75
26	82	80	82	84	75
27	85	80	86	86	78
28	85	80	90	86	80
29	88	82	90	90	80
30	90	85	93	92	83
31	92	88	95	94	85
32	92	90		94	85
33		90			88
$\sum \overline{x}$	1947	1992	1980	1986	1945
$\overline{x}$	60,84	60,36	60,97	62,06	58,94

Jumlah Kuadrat Total (JKT)

$$JKT = \sum_{i=1}^{k}\sum_{j=1}^{n} x_{i,j}^{\,2} - \frac{T_{...}^{\,2}}{N}$$

$$= \begin{pmatrix} 25^2 + \cdots + 92^2 + 22^2 + \cdots + 90^2 + 25^2 + \cdots + 95^2 \\ + 29^2 + \cdots + 94^2 + \cdots + 20^2 + \cdots + 88^2 \end{pmatrix} - \frac{9760^2}{161}$$

$$= 659792 - \frac{9760^2}{161} = 68129{,}8882$$

Jumlah Kuadrat untuk nilai tengah kolom (JKK)

$$JKK = \sum_{i=1}^{k} \frac{T_i^{\,2}}{} - \frac{T_{...}^{\,2}}{}$$

$$= \left(\frac{1947^2}{32} + \frac{1992^2}{33} + \frac{1890^2}{31} + \frac{1986^2}{32} + \frac{1945^2}{33}\right) - \frac{9760^2}{161}$$

$$= 591829{,}4234 - 591662{,}1118$$

$$= 167{,}3116$$

Jumlah kuadrat Galat (JKG)

JKG = JKT – JKK

= 68129,8882 – 167,312

= 67962,5766

Sumber Keragaman	Jumlah Kuadrat	Derajat Bebas	Kuadrat Tengah	F Hitung
Nilai Tengah Kolom	JKK = **167,3116**	k – 1 = **4**	$S_1^2 = \frac{167,3116}{4}$ = **41,8279**	$\frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{41,8279}{435,6575}$ = **0,0960**
Galat	JKG = 67962,5766	N – k = 156	$S_2^2 = \frac{6796,5766}{156}$ = 435,6575	
Total	JKT = 68129,8882	N – 1 = 160		

Keputusan

Terima H_o karena

$$f_{hitung} < f_{tabel} = 0{,}0960 < 2{,}37$$

Jadi, dapat disimpulkan populasi tersebut mempunyai kesamaan rata-rata

LAMPIRAN XXVIII

UJI RATA-RATA KELAS POPULASI DENGAN *SOFTWARE MINITAB*

One-way ANOVA: C8 versus C9

Source	DF	SS	MS	F	P
C9	4	167	42	0,10	0,984
Error	156	67963	436		
Total	160	68130			

S = 20,87 R-Sq = 0,25% R-Sq(adj) = 0,00%

Level	N	Mean	StDev	Individual 95% CIs For Mean Based on Pooled StDev
C1	32	60,84	21,55	(----------*----------)
C2	33	60,36	20,60	(----------*----------)
C3	31	60,97	21,76	(----------*----------)
C4	32	62,06	20,95	(----------*----------)
C5	33	58,94	19,50	(----------*----------)

55,0 60,0 65,0 70,0

Pooled StDev = 20,87

LAMPIRAN XXIX

DOKUMENTASI













KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Nomor : B-622/In.26.1/PP.02.3/4/2018

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. Raihan Dzaky, NIM .2514098 tanggal 16 April 2018 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 **"Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (LGT) Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran TIK di SMPN 3 Padang Panjang".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
   NIP : 19750128 200801 2 012
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Komputer
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Rindang Kembar Sari, S.Pd, M.Si
   NIP : 19750123 200901 2 005
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu MIPA
   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 : 17 April 2018
Dekan,

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP.19730510200012100 2

PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 AMPEK ANGKEK
SEKOLAH MODEL MUTU
Jln. Raya Bukittinggi-Payakumbuh KM 5,Tanjung Alam, Telp.(0752)33029
Kode Pos, 26191 *E-mail : smpn1_ampekangkek@yahoo.co.id*

SURAT KETERANGAN
No. 421/407/SMP.01/LL-2018

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SMP Negeri 1 Ampek Angkek, Kab. Agam dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	:	**RAIHAN DZAKY**
Tempat, tanggal lahir	:	Padang, 25 Juni 1996
BP / NIM	:	2014/2514098
Pekerjaan	:	Mahasiswa IAIN Bukittinggi
Program Studi	:	Pendidikan TIK
Tahun Akademik	:	2017/2018
Judul Penelitian	:	*"Penggunaan Model Pelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN Negeri 1 Ampek Angkek .*

telah melakukan Penelitian di kelas VIII pada tanggal 8 s.d 21 Mei 2018 di SMP Negeri 1 Ampek Angkek .

Demikianlah Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Tanjung Alam, 4 Agustus 2018
Kepala Sekolah,

MARJON,M.Pd
NIP 19660723 199303 1 005

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMPN 1 AMPEK ANGKEK

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana
Program Strata-1

RAIHAN DZAKY

2514.098

Acc. u/ munaqasyah

Dosen Pembimbing I

Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
NIP.197501282008012012

Dosen Pembimbing II

Acc u/ sidang
Munaqasah
6-8-2018

Rindang Kembar Sari, S.Pd, M.Si
NIP. 197501232009012005

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
2018

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.lainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@lainbukittinggi.ac.id

18 Mei 2018

Nomor :B-1225/In.26.1/PP.07/5/2018
Lamp. : 1 (Satu) rangkap
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth : Bapak/Ibu Camat Kecamatan Ampek Angkek
Di Ampek Angkek

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Raihan Dzaky**
NIM	:	2514098
Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	:	Penggunaan Model Pebelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 1 Ampek Angkek
Lokasi Penelitian	:	SMPN 1 Ampek Angkek
Waktu	:	April s/d Juli 2018

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalam,
DEKAN

Dr. H. Nasri Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 197305102000121002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skrpsi dengan judul **"PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK di SMP NEGERI 1 AMPEK ANGKEK"** yang disusun oleh **RAIHAN DZAKY, NIM 2514.098** telah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 2018

Dosen Pembimbing I	**Dosen Pembimbing II**
Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom	**Rindang Kembar Sari, S.Pd, M.Si**
NIP.197501282008012012	**NIP. 197501232009012005**

Sdr. RAIHAN DZAKY

PEMERINTAH KABUPATEN AGAM

KECAMATAN AMPEK ANGKEK

Jln. Raya Bukittinggi-Payakumbuh KM. 7 ☎ (0752) 427120 Biaro

www.agamkab.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 070/ 690 /Tapem.Pel/2018

Setelah mempelajari Surat Universitas Andalas Fakultas Teknologi Pertanian Nomor : B-1225/UN.26.1/PP.07/5/2018 tanggal 18 Mei 2018 perihal Izin Penelitian, dengan ini menyatakan tidak keberatan atas maksud melaksanakan survey / riset / penelitian / observasi / Data Awal / Pemakaian Lokasi Praktek Lapangan di Kecamatan Ampek Angkek, yang dilakukan oleh :

Nama	:	**RAIHAN DZAKY**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Padang, 25-06-1996
Pekerjaan	:	Pelajar/Mahasiswa
Alamat	:	ASR KODIM 0304 Jl. Jend Sudirman No 19 E Kel. Sapiran Kec. Aur Birugo Tigo Baleh
Nomor Kartu Identitas	:	1375032506960001
Judul Kegiatan	:	Penggunaan Model Pelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 1 Ampek Angkek
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 1 Ampek Angkek
Waktu Kegiatan	:	April s/d Juli 2018
Anggota	:	-

Dengan ketentuan sebagai beirkut :

1. Tidak boleh menyimpang dari kerangka serta tujuan Izin Pengambilan Data.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan pengambilan data.
3. Mengirimkan laporan hasil kegiatan sebayak 1 (satu) eksemplar untuk Camat.
4. Bilamana terjadi penyimpangan / Pelanggaran terhadap ketentuan tersebut di atas maka rekomendasi pengambilan data ini dibatalkan.

Demikian Rekomendasi ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Biaro, 09 Juli 2018
An. CAMAT AMPEK ANGKEK
Kasi Tapem dan Pelayanan

Ir. RIO ARMOON, MP
Nip. 19670330 199701 1 001

Tembusan :

1. Sdr. Walinagari Biaro Gadang
2. Ka. SMPN 1 Ampek Angkek
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

SELEKSI PENERIMAAN PEGAWAI PEMERINTAH NON PEGAWAI NEGERI (PPNPN) DI LINGKUNGAN KEMENTERIAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

NOMOR : 199/BI/VII/2018

Kementerian Pemuda dan Olahraga mengundang tenaga professional yang memiliki integritas dan Komitmen tinggi untuk mengisi lowongan Pegawai Pemerintah Non Pegawai Negeri (PPNPN) di lingkungan Kemenpora, dengan ketentuan persyaratan sebagai berikut :

I. PERSYARATAN

1. Editor Tulisan (Kode:ET) 1 orang

a. Pria Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 40 tahun;
b. Berpendidikan minimal S1 semua jurusan.
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 5 tahun (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Memiliki kemampuan menulis, menyunting, dan mengunggah tulisan;
l. Mampu mengkoordinasikan penulis berita yang ada di bawahnya;
m. Diutamakan memiliki pengalaman kerja sebagai Jurnalis;
n. Mahir menggunakan Ms. Office;
o. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
p. Bersedia bekerja penuh waktu;

q. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

2. Penulis Berita (Kode:PB) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 27 tahun;
b. Berpendidikan minimal S1 Ilmu Komunikasi;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Diutamakan memiliki kemampuan dalam kegiatan liputan, penulisan, interview, dan segala hal yang berhubungan dengan profesi Jurnalis;
l. Mahir menggunakan Ms. Office;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi deadline;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Bersedia ditugaskan keluar kota;
p. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

3. Desain Grafis/Layout (Kode:DG) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 27 tahun;
b. Berpendidikan S1 Desain Komunikasi Visual;
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 3 tahun;
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Diutamakan memiliki kemampuan membuat desain;

k. Mahir menggunakan illustrator, photoshop, dan adobe Indesign;
l. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
m. Bersedia bekerja penuh waktu;
n. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

4. Kameramen (Kode:KA) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 30 tahun;
b. Pendidikan minimal SLTA/Sederajat;
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 3 tahun yang dibuktikan dengan surat keterangan. (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Menguasai teknik penggunaan kamera video;
k. Dapat mengedit video;
l. Menguasai *software* videografi;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Bersedia ditugaskan keluar kota;
p. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

5. Fotografer (Kode:FO) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 30 tahun;
b. Pendidikan minimal SLTA/Sederajat;
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 3 tahun yang dibuktikan dengan surat keterangan. (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;

h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Menguasai teknik penggunaan kamera foto;
k. Dapat mengedit foto;
l. Menguasai *software* fotografi;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Bersedia ditugaskan keluar kota;
p. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

6. Tenaga Kehumasan (Kode:TK) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 25 tahun;
b. Pendidikan S1 Ilmu Komunikasi (Diutamakan jurusan Ilmu Humas/*Public Relations*);
c. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
d. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
e. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
f. Surat kelakuan baik dari Polri;
g. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
h. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Memiliki kemampuan menganalisis isi media;
j. Memiliki kemampuan menulis (siaran pers, artikel, advertorial);
k. Memiliki kemampuan berbicara kepada publik;
l. Mengikuti perkembangan sosial media;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi deadline;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

7. Tenaga Administrasi Kehumasan (Kode:TAK) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 40 tahun;
b. Pendidikan S1 Semua Jurusan (Diutamakan jurusan Arsiparis dan Ilmu Perpustakaan);
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 2 tahun (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);

d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Mahir menggunakan Ms. Office;
k. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi deadline;
l. Bersedia bekerja penuh waktu;
m. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

8. Staf Sub Bagian Peraturan Perundang – Undangan Tenaga Pendukung Legal Drafter/Perancang Peraturan Perundang – Undangan (Kode : PUU) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 26 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Ilmu Hukum;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Mampu mengoperasikan komputer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.

9. Staf Sub Bagian Layanan Hukum Tenaga Pendukung Administrasi Penyelesaian Sengketa Hukum dan Paralegal (Kode : APS) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 30 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Ilmu Hukum;

c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
l. Mampu mengoperasikan komputer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.
k. Memiliki sertifikat PKPA (Pendidikan Khusus Profesi Advokat) yang dibuktikan dengan kartu advokat.

10. Staf Sub Bagian Perjanjian Hukum Tenaga Pendukung Analisis Perjanjian Hukum (Kode : APH) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 26 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Ilmu Hukum / Hukum Perdata;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
m. Mampu mengoperasikan computer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.

n. Diutamakan memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai hukum kontrak

11. Staf Sub Bagian Tenaga Pendukung Administrasi (Kode : ADM) 1 orang

a. Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 25 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Akuntansi/Administrasi/Kepustakaan;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
o. Mampu mengoperasikan computer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.

12. Programmer (Kode : PI) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 35 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) di bidang Teknik Informatika, Matematika, Sistem Informasi, Desain Komunikasi Visual;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,00 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);

k. Sertifikat keahlian yang mendukung kualifikasi;
l. Mampu berkomunikasi dalam bahasa inggris (minimal pasif);
m. Diutamakan memiliki pengalaman bekerja di bidang IT dan Kementerian/Lembaga/Instansi Pemerintah minimal 1 (satu) tahun, dibuktikan dengan surat keterangan Pengalaman Kerja;
n. Memiliki integritas tinggi terhadap Sistem Keamanan Informasi dan Transaksi Elektronik (surat pernyataan terlampir);
o. Mampu membaca spesifikasi desain perangkat lunak dan mengikuti standar implementasi perangkat lunak;
p. Menguasai logika pemrograman dan struktur data serta mampu menerjemahkan dokumentasi flowchart menjadi implementasi program;
q. Melakukan pemrograman dalam bahasa PHP, Python dan JavaScript;
r. Memahami format data dalam bentuk XML,JSON;
s. Memahami pengolahan database menggunakan RDBMS (MySQL dan Postres), juga NOSQL (mongoDB) dan Key- Value;
t. Memahami pemrograman dan memanfaatkan Application Program Interface (API) menggunakan REST;
u. Memiliki dasar pengetahuan analisis sistem;
v. Mampu mendesain user interface dari mockup dan implementasi dalam HTML, CSS, dan menggunakan lybrarynya;
w. Mampu melakukan pemrograman aplikasi di lingkungan GNU/Linux serta menguasai penggunaan alat bantu git;

13. Analis Data dan Informasi (Kode : ADI) 5 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 35 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1 Teknik Informatika, Sistem Informasi, Ilmu Keolahragaan, Statistik, Manajemen;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 2,75 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) dengan IPK minimal 3,00 (skala 4,00) terakreditasi B;
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri ;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;

i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Berpengalaman atau pernah mengerjakan penilitian baik kuantitatif maupun kualitatif;
l. Memiliki kemampuan bahasa inggris aktif;
m. Diutamakan memiliki pengalaman kerja minimal 2 (dua) tahun dalam menganalisa data;
n. Mampu menggunakan perangkat lunak word, excel, power point, **visio (diutamakan), SPSS (diutamakan)** dan memasukkan informasi ke dalam sistem secara benar;
o. Mampu mengkompilasi informasi/data menjadi laporan termasuk melakukan desain visualisasi dari laporan tersebut;

14. Pengelola Jaringan dan Piranti Keras (Kode : PJPK) 1 orang

a. Pria Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 35 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) di bidang Teknik Informatika/Teknik Komputer/Teknik Elektro
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 2,75 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,00 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Memahami jaringan komputer dan server;
l. Pengalaman menangani Jaringan dan Server **minimal 3 tahun dibuktikan dengan sertifikat keahlian**;
m. Memiliki kemampuan bahasa inggris minimal pasif;
n. Memiliki pengalaman dan Installasi dan konfigurasi system (Linux/Unix-system);
o. Memiliki pengalaman dalam system monitoring dan security monitoring;

p. Memiliki pengalaman dalam installasi dan konfigurasi network (TCP/IP, firewall, Router)

Note : Nilai tambah bagi yang berpengalaman dalam install dan konfigurasi Cisco Router/Switch

q. Analisa, desain dan implementasi jaringan (Mikrotik, Routing, Firewall, NAT, LAN, WAN, TCP/IP, dll);

r. Analisa, desain dan implementasi Application Server di Windows & linux (DNS, Web Server, FTP, SQL Server, Virtualization, dll);

s. Maintenance & troubleshooting semua peralatan jaringan komputer.

II. PELAKSANAAN SELEKSI

NO	TAHAPAN	WAKTU	KETERANGAN
1	Pengumuman Penerimaan	12 Juli – 18 Juli 2018	http://kemenpora.go.id/index/preview/pengumuman/536 **http://kemenpora.go.id/index/ppnpn2018**
2	Pendaftaran dan Penerimaan Berkas	13 Juli – 20 Juli 2018	**Ditutup pada pukul 16.00 WIB**
3	Seleksi Administrasi	14 Juli – 20 Juli 2018	
4	Pengumuman hasil seleksi administrasi	23 Juli 2018	
5	Seleksi kompetensi dan/atau kemampuan teknis		**Jadwal seleksi kompetensi dan kemampuan teknis akan di umumkan setelah diumumkan hasil seleksi administrasi**
6	Pengumuman hasil seleksi		

Catatan : metode seleksi berupa tes tertulis, praktek dan wawancara
***Jadwal tentatif**

III. Berkas Lamaran terdiri dari :

1. Surat Lamaran ditujukan kepada **Sekretaris Kementerian Pemuda dan Olahraga**;
2. Pas foto berwarna ukuran 4x6 sebanyak 4 (empat) lembar dengan latar belakang warna biru;
3. Foto copy KTP yang masih berlaku;
4. Foto copy NPWP;
5. Daftar riwayat hidup;
6. Khusus untuk formasi PB, DG, KA dan FO melampirkan hasil karya;
7. Foto copy BPJS;
8. Fotocopy Ijazah dan transkip nilai;
9. Foto copy sertifikat yang mendukung keahlian;

IV. KETENTUAN DAN INFORMASI LAINNYA :

1. Berkas lamaran dikirim melalui email pansel.ppnpn@kemenpora.go.id dengan format .pdf
2. Seluruh proses rekrutmen tidak dipungut biaya apapun.
3. Berkas lamaran yang sudah dikirim, tidak akan dikembalikan.
4. Keputusan panitia seleksi setiap tahap adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Pelamar hanya diperkenankan memilih satu formasi jabatan.

Jakarta, 11 Juli 2018
Ketua Panitia Seleksi,

ttd

Aris Subiyono, SH

Lampiran Pengumuman Seleksi Penerimaan Pegawai Pemerintah Non Pegawai Negeri (Ppnpn) Di Lingkungan Kementerian Pemuda Dan Olahraga
Nomor : 199/BI/VII/2018
Tanggal : 11 Juli 2018

Honor PPNPN

No.	Jabatan	Jumlah (Orang)	Honor Per Bulan (Rp) Per Orang
1	Editor Tulisan (Kode : ET)	1	4.000.000,-
2	Penulis Berita (Kode : PB)	1	4.000.000,-
3	Desain Grafis/Layout (Kode : DG)	2	4.000.000,-
4	Kameramen (Kode : KA)	2	3.000.000,-
5	Fotografer (Kode : FO)	2	3.000.000,-
6	Tenaga Kehumasan (Kode : TK)	2	4.000.000,-
7	Tenaga Administrasi Kehumasan (Kode : TAK)	2	4.000.000,-
8	Staf Sub Bagian Peraturan Perundang – Undangan Tenaga Pendukung Legal Drafter/Perancang Peraturan Perundang – Undangan (Kode : PUU)	2	4.000.000,-
9	Staf Sub Bagian Layanan Hukum Tenaga Pendukung Administrasi Penyelesaian Sengketa Hukum dan Paralegal (Kode : APS)	2	4.000.000,-
10	Staf Sub Bagian Perjanjian Hukum Tenaga Pendukung Analisis Perjanjian Hukum (Kode : APH)	1	4.000.000,-
11	Staf Sub Bagian Tenaga Pendukung Administrasi (Kode : ADM)	1	4.000.000,-
12	Programmer (Kode : PI)	2	4.000.000,-
13	Analis Data dan Informasi (Kode : ADI)	5	4.000.000,-
14	Pengelola Jaringan dan Piranti Keras (Kode : PJPK)	1	4.000.000,-

Catatan : Honor belum dipotong pajak penghasilan (PPH).

SELEKSI PENERIMAAN PEGAWAI PEMERINTAH NON PEGAWAI NEGERI (PPNPN) DI LINGKUNGAN KEMENTERIAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

NOMOR : 199/BI/VII/2018

Kementerian Pemuda dan Olahraga mengundang tenaga professional yang memiliki integritas dan Komitmen tinggi untuk mengisi lowongan Pegawai Pemerintah Non Pegawai Negeri (PPNPN) di lingkungan Kemenpora, dengan ketentuan persyaratan sebagai berikut :

I. PERSYARATAN

1. Editor Tulisan (Kode:ET) 1 orang

a. Pria Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 40 tahun;
b. Berpendidikan minimal S1 semua jurusan.
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 5 tahun (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Memiliki kemampuan menulis, menyunting, dan mengunggah tulisan;
l. Mampu mengkoordinasikan penulis berita yang ada di bawahnya;
m. Diutamakan memiliki pengalaman kerja sebagai Jurnalis;
n. Mahir menggunakan Ms. Office;
o. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
p. Bersedia bekerja penuh waktu;

q. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

2. Penulis Berita (Kode:PB) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 27 tahun;
b. Berpendidikan minimal S1 Ilmu Komunikasi;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Diutamakan memiliki kemampuan dalam kegiatan liputan, penulisan, interview, dan segala hal yang berhubungan dengan profesi Jurnalis;
l. Mahir menggunakan Ms. Office;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi deadline;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Bersedia ditugaskan keluar kota;
p. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

3. Desain Grafis/Layout (Kode:DG) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 27 tahun;
b. Berpendidikan S1 Desain Komunikasi Visual;
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 3 tahun;
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Diutamakan memiliki kemampuan membuat desain;

k. Mahir menggunakan illustrator, photoshop, dan adobe Indesign;
l. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
m. Bersedia bekerja penuh waktu;
n. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

4. Kameramen (Kode:KA) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 30 tahun;
b. Pendidikan minimal SLTA/Sederajat;
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 3 tahun yang dibuktikan dengan surat keterangan. (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Menguasai teknik penggunaan kamera video;
k. Dapat mengedit video;
l. Menguasai *software* videografi;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Bersedia ditugaskan keluar kota;
p. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

5. Fotografer (Kode:FO) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 30 tahun;
b. Pendidikan minimal SLTA/Sederajat;
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 3 tahun yang dibuktikan dengan surat keterangan. (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;

h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Menguasai teknik penggunaan kamera foto;
k. Dapat mengedit foto;
l. Menguasai *software* fotografi;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi *deadline*;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Bersedia ditugaskan keluar kota;
p. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

6. Tenaga Kehumasan (Kode:TK) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 25 tahun;
b. Pendidikan S1 Ilmu Komunikasi (Diutamakan jurusan Ilmu Humas/*Public Relations*);
c. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
d. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
e. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
f. Surat kelakuan baik dari Polri;
g. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
h. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Memiliki kemampuan menganalisis isi media;
j. Memiliki kemampuan menulis (siaran pers, artikel, advertorial);
k. Memiliki kemampuan berbicara kepada publik;
l. Mengikuti perkembangan sosial media;
m. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi deadline;
n. Bersedia bekerja penuh waktu;
o. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

7. Tenaga Administrasi Kehumasan (Kode:TAK) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 40 tahun;
b. Pendidikan S1 Semua Jurusan (Diutamakan jurusan Arsiparis dan Ilmu Perpustakaan);
c. Memiliki pengalaman kerja sesuai formasi yang dibutuhkan minimal 2 tahun (Diutamakan untuk yang pernah bekerja pada posisi yang sama di instansi kementerian/lembaga/instansi pemerintahan lainnya);

d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Mahir menggunakan Ms. Office;
k. Mampu berdisiplin waktu dan bisa memenuhi deadline;
l. Bersedia bekerja penuh waktu;
m. Mampu bekerja di dalam tim, aktif, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

8. Staf Sub Bagian Peraturan Perundang – Undangan Tenaga Pendukung Legal Drafter/Perancang Peraturan Perundang – Undangan (Kode : PUU) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 26 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Ilmu Hukum;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Mampu mengoperasikan komputer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.

9. Staf Sub Bagian Layanan Hukum Tenaga Pendukung Administrasi Penyelesaian Sengketa Hukum dan Paralegal (Kode : APS) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 30 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Ilmu Hukum;

c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
l. Mampu mengoperasikan komputer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.
k. Memiliki sertifikat PKPA (Pendidikan Khusus Profesi Advokat) yang dibuktikan dengan kartu advokat.

10. Staf Sub Bagian Perjanjian Hukum Tenaga Pendukung Analisis Perjanjian Hukum (Kode : APH) 1 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 26 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Ilmu Hukum / Hukum Perdata;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
m. Mampu mengoperasikan computer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.

n. Diutamakan memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai hukum kontrak

11. Staf Sub Bagian Tenaga Pendukung Administrasi (Kode : ADM) 1 orang

a. Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 25 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) Jurusan Akuntansi/Administrasi/Kepustakaan;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,50 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
o. Mampu mengoperasikan computer (Ms. Word, Excel, dan Power Point) dibuktikan dengan sertifikat pelatihan komputer.

12. Programmer (Kode : PI) 2 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 35 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) di bidang Teknik Informatika, Matematika, Sistem Informasi, Desain Komunikasi Visual;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 3,00 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,25 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);

k. Sertifikat keahlian yang mendukung kualifikasi;
l. Mampu berkomunikasi dalam bahasa inggris (minimal pasif);
m. Diutamakan memiliki pengalaman bekerja di bidang IT dan Kementerian/Lembaga/Instansi Pemerintah minimal 1 (satu) tahun, dibuktikan dengan surat keterangan Pengalaman Kerja;
n. Memiliki integritas tinggi terhadap Sistem Keamanan Informasi dan Transaksi Elektronik (surat pernyataan terlampir);
o. Mampu membaca spesifikasi desain perangkat lunak dan mengikuti standar implementasi perangkat lunak;
p. Menguasai logika pemrograman dan struktur data serta mampu menerjemahkan dokumentasi flowchart menjadi implementasi program;
q. Melakukan pemrograman dalam bahasa PHP, Python dan JavaScript;
r. Memahami format data dalam bentuk XML,JSON;
s. Memahami pengolahan database menggunakan RDBMS (MySQL dan Postres), juga NOSQL (mongoDB) dan Key- Value;
t. Memahami pemrograman dan memanfaatkan Application Program Interface (API) menggunakan REST;
u. Memiliki dasar pengetahuan analisis sistem;
v. Mampu mendesain user interface dari mockup dan implementasi dalam HTML, CSS, dan menggunakan lybrarynya;
w. Mampu melakukan pemrograman aplikasi di lingkungan GNU/Linux serta menguasai penggunaan alat bantu git;

13. Analis Data dan Informasi (Kode : ADI) 5 orang

a. Pria/Wanita Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 35 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1 Teknik Informatika, Sistem Informasi, Ilmu Keolahragaan, Statistik, Manajemen;
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 2,75 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) dengan IPK minimal 3,00 (skala 4,00) terakreditasi B;
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri ;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;

i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Berpengalaman atau pernah mengerjakan penilitian baik kuantitatif maupun kualitatif;
l. Memiliki kemampuan bahasa inggris aktif;
m. Diutamakan memiliki pengalaman kerja minimal 2 (dua) tahun dalam menganalisa data;
n. Mampu menggunakan perangkat lunak word, excel, power point, **visio (diutamakan), SPSS (diutamakan)** dan memasukkan informasi ke dalam sistem secara benar;
o. Mampu mengkompilasi informasi/data menjadi laporan termasuk melakukan desain visualisasi dari laporan tersebut;

14. Pengelola Jaringan dan Piranti Keras (Kode : PJPK) 1 orang

a. Pria Warga Negara Indonesia, Usia maksimal 35 tahun;
b. Pendidikan Minimal S1(Sarjana) di bidang Teknik Informatika/Teknik Komputer/Teknik Elektro
c. Lulusan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dengan IPK minimal 2,75 (skala 4,00) atau Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terakreditasi B dengan IPK minimal 3,00 (skala 4,00);
d. Foto copy ijazah dan transkip nilai;
e. Foto copy Kartu Tanda Penduduk;
f. Foto copy NPWP dan BPJS aktif;
g. Surat kelakuan baik dari Polri;
h. Surat keterangan sehat jasmani dan rohani dari Rumah Sakit Pemerintah;
i. Tidak memiliki ketergantungan terhadap narkoba dan obat-obatan terlarang atau sejenisnya dibuktikan dengan surat keterangan bebas narkoba dari Rumah Sakit Pemerintah;
j. Bukan merupakan pengurus/anggota Partai Politik tertentu (surat pernyataan terlampir);
k. Memahami jaringan komputer dan server;
l. Pengalaman menangani Jaringan dan Server **minimal 3 tahun dibuktikan dengan sertifikat keahlian**;
m. Memiliki kemampuan bahasa inggris minimal pasif;
n. Memiliki pengalaman dan Installasi dan konfigurasi system (Linux/Unix-system);
o. Memiliki pengalaman dalam system monitoring dan security monitoring;

p. Memiliki pengalaman dalam installasi dan konfigurasi network (TCP/IP, firewall, Router)

Note : Nilai tambah bagi yang berpengalaman dalam install dan konfigurasi Cisco Router/Switch

q. Analisa, desain dan implementasi jaringan (Mikrotik, Routing, Firewall, NAT, LAN, WAN, TCP/IP, dll);

r. Analisa, desain dan implementasi Application Server di Windows & linux (DNS, Web Server, FTP, SQL Server, Virtualization, dll);

s. Maintenance & troubleshooting semua peralatan jaringan komputer.

II. PELAKSANAAN SELEKSI

NO	TAHAPAN	WAKTU	KETERANGAN
1	Pengumuman Penerimaan	12 Juli – 18 Juli 2018	http://kemenpora.go.id/index/preview/pengumuman/536 **http://kemenpora.go.id/index/ppnpn2018**
2	Pendaftaran dan Penerimaan Berkas	13 Juli – 20 Juli 2018	**Ditutup pada pukul 16.00 WIB**
3	Seleksi Administrasi	14 Juli – 20 Juli 2018	
4	Pengumuman hasil seleksi administrasi	23 Juli 2018	
5	Seleksi kompetensi dan/atau kemampuan teknis		**Jadwal seleksi kompetensi dan kemampuan teknis akan di umumkan setelah diumumkan hasil seleksi administrasi**
6	Pengumuman hasil seleksi		

Catatan : metode seleksi berupa tes tertulis, praktek dan wawancara
***Jadwal tentatif**

III. Berkas Lamaran terdiri dari :

1. Surat Lamaran ditujukan kepada **Sekretaris Kementerian Pemuda dan Olahraga**;
2. Pas foto berwarna ukuran 4x6 sebanyak 4 (empat) lembar dengan latar belakang warna biru;
3. Foto copy KTP yang masih berlaku;
4. Foto copy NPWP;
5. Daftar riwayat hidup;
6. Khusus untuk formasi PB, DG, KA dan FO melampirkan hasil karya;
7. Foto copy BPJS;
8. Fotocopy Ijazah dan transkip nilai;
9. Foto copy sertifikat yang mendukung keahlian;

IV. KETENTUAN DAN INFORMASI LAINNYA :

1. Berkas lamaran dikirim melalui email pansel.ppnpn@kemenpora.go.id dengan format .pdf
2. Seluruh proses rekrutmen tidak dipungut biaya apapun.
3. Berkas lamaran yang sudah dikirim, tidak akan dikembalikan.
4. Keputusan panitia seleksi setiap tahap adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Pelamar hanya diperkenankan memilih satu formasi jabatan.

Jakarta, 11 Juli 2018
Ketua Panitia Seleksi,

ttd

Aris Subiyono, SH

Lampiran Pengumuman Seleksi Penerimaan Pegawai Pemerintah Non Pegawai Negeri (Ppnpn) Di Lingkungan Kementerian Pemuda Dan Olahraga
Nomor : 199/BI/VII/2018
Tanggal : 11 Juli 2018

Honor PPNPN

No.	Jabatan	Jumlah (Orang)	Honor Per Bulan (Rp) Per Orang
1	Editor Tulisan (Kode : ET)	1	4.000.000,-
2	Penulis Berita (Kode : PB)	1	4.000.000,-
3	Desain Grafis/Layout (Kode : DG)	2	4.000.000,-
4	Kameramen (Kode : KA)	2	3.000.000,-
5	Fotografer (Kode : FO)	2	3.000.000,-
6	Tenaga Kehumasan (Kode : TK)	2	4.000.000,-
7	Tenaga Administrasi Kehumasan (Kode : TAK)	2	4.000.000,-
8	Staf Sub Bagian Peraturan Perundang – Undangan Tenaga Pendukung Legal Drafter/Perancang Peraturan Perundang – Undangan (Kode : PUU)	2	4.000.000,-
9	Staf Sub Bagian Layanan Hukum Tenaga Pendukung Administrasi Penyelesaian Sengketa Hukum dan Paralegal (Kode : APS)	2	4.000.000,-
10	Staf Sub Bagian Perjanjian Hukum Tenaga Pendukung Analisis Perjanjian Hukum (Kode : APH)	1	4.000.000,-
11	Staf Sub Bagian Tenaga Pendukung Administrasi (Kode : ADM)	1	4.000.000,-
12	Programmer (Kode : PI)	2	4.000.000,-
13	Analis Data dan Informasi (Kode : ADI)	5	4.000.000,-
14	Pengelola Jaringan dan Piranti Keras (Kode : PJPK)	1	4.000.000,-

Catatan : Honor belum dipotong pajak penghasilan (PPH).

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMPN 1 AMPEK ANGKEK

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana
Program Strata-1

RAIHAN DZAKY

2514.098

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom	**Rindang Kembar Sari, S.Pd, M.Si**
NIP.197501282008012012	**NIP. 197501232009012005**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

BUKITTINGGI

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skrpsi dengan judul **"PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK di SMP NEGERI 1 AMPEK ANGKEK"** yang disusun oleh **RAIHAN DZAKY, NIM 2514.098** telah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 2018

Dosen Pembimbing I	**Dosen Pembimbing II**
Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom	**Rindang Kembar Sari, S.Pd, M.Si**
NIP.197501282008012012	**NIP. 197501232009012005**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama / NIM	: RAIHAN DZAKY / 2514.098
Tempat / Tanggal lahir	: Padang / 25 Juni 1996
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: **PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK di SMP NEGERI 1 AMPEK ANGKEK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar hasil karya penulis, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skrpsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan dicopot sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

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

Bukittinggi, 2018

Saya yang menyatakan

RAIHAN DZAKY

NIM. 2514.098

KATA PENGANTAR



Rasa syukur nikmat kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, rasa cinta pada Nabi Muhammad S.A.W teladan semua umat. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII S M P N 1 A m p e k A n g k e k Tahun Pelajaran 2017/2018".**

Penghargaan, penghormatan dan cinta terbesar penulis tujukan kepada Ayah (Rine Hendri S.E) dan Ibu (Gustianda Amd.Kep) yang telah melahirkan, membesarkan penulis dengan cinta kasih, mengasuh, mendidik dan memberikan semangat dalam mencapai cita-cita. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ridha Ahida, M.Ag, selaku Rektor IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. H. Nunu Brhanuddin, Lc, M.Ag, selaku Ketua Fakultas Tabiyah dan Ilmu keguruan IAN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
3. Riri Okra, M.Kom selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah banyak memberikan arahan serta dukungan kepada kami dan persetujuan penulisan skripsi ini.
4. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bantuan, dorongan, arahan, dan bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran hingga selesainya skripsi ini.

5. Rindang Kembar Sari, S.Pd, M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bantuan, dorongan, arahan, dan bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran hingga selesainya skripsi ini.
6. Para dosen di lingkungan IAIN Bukittinggi atas bantuan, masukan dan saran-sarannya.
7. Para pegawai administrasi yang telah banyak membantu dalam pengurusan yang penulis perlukan.
8. Orang tua yang selalu memberikan nasehat dan dorongan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ampek Angkek dan guru bidang studi TIK yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Reka-rekan mahasiswa Jurusan PTIK yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala yang penulis kemukakan dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri dan bagi pembaca yang berkepentingan. Aamiin.

Bukittinggi,…….2018

Raihan Dzaky
2514.098

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING……..i

SURAT PERNYATAAN……..ii

ABSTRAK……...iii

KATA PENGANTAR……..iv

DAFTAR ISI……vi

DAFTAR TABEL……..viii

DAFTAR GAMBAR……...ix

DAFTAR LAMPIRAN……..viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah……1
B. Identifikasi Masalah……..8
C. Batasan Masalah……....…8
D. Rumusan Masalah…….…….....8
E. Tujuan Penelitian……...8
F. Manfaat Penelitian……9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif…….....10
B. *Teams Games Tournament*……...16
C. Hasil Belajar……27
D. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)……..29
E. Pembelajaran Konvensional……32
F. Penelitian yang Relevan……...38
G. Kerangka Konseptual Penelitian……..39
H. Hipotesis Penelitian……..40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian……..41
B. Jenis Penelitian……41
C. Rancangan Penelitian……...42
D. Populasi dan Sampel……....42
E. Variabel Penelitian……...50

F. Jenis dan Sumber Data……....50
G. Prosedur Penelitian……..51
H. Instrumen Penelitian……....54
I. Teknik Analisis Data……...59

BAB IV HASIL & PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data…….65
B. Analisis Data……...67
C. Pembahasan……70
D. Kendala yang Dihadapi……...71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan……..72
B. Saran……73

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal
1.1	Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran TIK Kelas VIII Semester 1 TP 2017/2018	4
2.1	Prosedur Pengelompokkan Heterogenitas Berdasarkan Kemampuan Akademis	17
2.2	Menghitung Poin-poin Turnamen Untuk permainan Dengan Empat Pemain	23
2.3	Untuk permainan Dengan Tiga Pemain	23
2.4	Untuk permainan Dengan Dua Pemain	24
2.5	Kriteria Penghargaan Kelompok	24
3.1	Bagan Rancangan Penelitian	42
3.2	Hasil Uji Normalitas Kelas Populasi dengan uji *Liliefors*	45
3.3	Data hasil belajar siswa kelas populasi	47
3.4	Analisis Ragam Bagi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Populasi	48
3.5	Langkah-langkah Pembelajaran pada Kelas Sampel	52
4.1.	Hasil Tes Akhir Belajar TIK Siswa	66
4.2	Nilai Ketuntasan Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
4.3	Hasil Uji Normalitas Tes Belajar TIK Siswa	68
4.4	Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Belajar TIK	68
4.5	Hasil Uji Hipotesis Tes Akhir Belajar TIK Kelas Sampel	69

DAFTAR GAMBAR

2.1	Proses Belajar Mengajar dan Hasil Belajar	28
2.2	Kerangka Konseptual Penelitian	40
4.1	Diagram Persentase Ketuntasan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67

DAFTAR LAMPIRAN

I	Daftar Nilai MID Semester I TIK Siswa Kelas VIII SMPN I AMPEK ANGKEK Tahun Pelajaran 2017/2018	74
II	Uji Normalitas Kelas	76
III	RPP Eksperimen	86
IV	Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Akhir	108
V	Soal Uji Coba Tes Akhir	110
VI	Kunci Jawaban Tes Akhir	112
VII	Lembar Validasi Soal Uji Coba Tes Akhir	114
VIII	Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Uji Coba	116
IX	Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Tes Uji Coba	118
X	Daya Pembeda Soal	120
XI	Uji Normalitas Kelas Eksperimen	121
XII	Uji Normalitas Kelas Kontrol	123
XIII	Uji Homogenitas Tes Akhir TIK Siswa	125
XIV	Uji Hipotesis Tes Akhir	127
XV	Silabus	129
XVI	RPP Kelas Kontrol	132
XVII	Soal Turnamen	149
XVIII	Kunci Jawaban Soal Turnamen	153
XIX	Lembar Validasi	158
XX	Uji Normalitas Kelas Populasi Menggunakan Software Minitab	166
XXI	Uji Homogenitas Kelas Populasi Menggunakan Software Minitab	169
XXII	Uji Kesamaan Rata-Rata Populasi	170
XXIII	Uji Kesamaan Rata-Rata Kelas Populasi Menggunakan Software Minitab	173

XXIV Perhitungan Validitas Uji Coba Tes Akhir 174
XXV Uji Coba Kelas Sampel Menggunakan Software Minitab 177
XXVI Uji Homogenitas Kelas Populasi 179
XXVII Uji Rata-rata Kesamaan Populasi 181
XXVIIII Uji Rata-rata Kelas Populasi Menggunakan Software Minitab 185
XXIX Dokumentasi 186

ABSTRAK

Raihan Dzaky NIM 2514.098,*"**Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN I Ampek Angkek"*** Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan, Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi tahun 2018.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan yang ditemukan di Kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centre*). Selain itu, hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah KKM, yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan nilai ujian MID semester 1 siswa kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018. Salah satu upaya mengatasi masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran koopeatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran TIK. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran konvensional dikelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran konvensional dikelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018. Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Hasil belajar TIK siswa yang mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT lebih baik daripada yang mengikuti Pembelajaran Konvensional dikelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018".

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen dengan rancangan penelitian *The Static Group Comparison Design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek tahun pelajaran 2017/2018. Pengambilan sampel dilakukan secara acak. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas $VIII_4$ sebagai kelas eksperimen dan kelas $VIII_3$ sebagai kelas kontrol.Data hasil belajar TIK siswa diperoleh dari tes akhir belajar siswa.

Berdasarkan analisis data, hasil belajar siswa mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT atau kelas eksperimen ($VIII_4$) memiliki hasil belajar 78,31 dan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($VIII_3$) memiliki hasil belajar 67,00. Analisis data hasil tes akhir dengan menggunakan uji-t pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,23 > 1,67 dan menggunakan *Software Minitab* dengan P-value < 0,05, yaitu 0,001 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar TIK siswa yang mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT lebih baik daripada yang mengikuti Pembelajaran Konvensional dikelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018.

Keyword : Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, hasil belajar

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai upaya untuk melakukan perubahan pada peserta didik. Perubahan yang diharapkan dalam pendidikan adalah perubahan ke arah yang lebih baik. Dengan adanya perubahan pada peserta didik ke arah yang lebih baik. Niscaya akan tercapailah tujuan umum pendidikan untuk membangun manusia seutuhnya (insan kamil).

Pendidikan merupakan upaya manusia secara sadar yang tujuan bersifat ganda, yaitu mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia, upaya sadar itulah yang menandakan sifat kesengajaan dari pendidikan[1]. Untuk membina bangsa yang maju pendidikan – pendidikan ditempatkan pada posisi strategis dan tidak dapat dipisahkan dalam Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yang terdapat dalam Bab II pasal 3 UUD nomor 20 tahun 2003 yaitu : " Pendidikan nasional berurusan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [2].

Dalam tujuan pendidikan dapat terlihat bahwa tujuan yang diharapkan adalah untuk mengembangkan potensi anak didik. Usaha pencapaian tujuan tersebut harus melalui satu proses atau aktivitas yang disebut dengan belajar.

---

[1] Cece Wijaya, dkk, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosda Karya), h.11

[2] Tim Redaksi Fokus, *Media UUD RI nomor. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung : Fokus Remaja, 2003), Cet ke-2, hal.7

Adapun tujuan dari belajar adalah apa yang dipelajari itu berguna dikemudian hari, yakni membantu untuk dapat belajar terus dengan cara yang lebih mudah.

Di dalam Islam, manusia telah diperintahkan untuk belajar, karena belajar merupakan hal yang penting, sesuai dengan Firman Allah dalam surat Al- Alaq ayat 1-5, yang berbunyi :

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ٢
ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥

Artinya ; *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.Bacalah,dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah,yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya".*

Dari ayat diatas, telah dijelaskan bahwa kita telah diperintahkan oleh Allah untuk belajar, karena belajar itu dapat mengajarkan kepada kita tentang banyak hal yang sebelumnya tidak kita ketahui menjadi sebuah ilmu yang bisa bermanfaat bagi kita dikemudian hari nanti.

Pembelajaran merupakan salah satu faktor penting pendidikan dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan tercapai secara maksimal guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Pada saat sekarang ini cara belajar siswa bervariasi, dan guru harus memvariasikan model-model pembelajaran untuk memberikan semangat baru kepada siswa disetiap pembelajaran. Contohnya didalam mata pelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada mata pelajaran ini siswa cenderung jenuh dengan materi yang berisi teori, karena mereka berfikir mata pelajaran TIK menyangkut dengan permasalahan komputer yang sulit untuk dimengerti

oleh siswa dan praktek didalam labor yang membosankan. Dan ketika proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas, mereka merasa pembelajaran tersebut membosankan.

Mata pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa yang bertujuan agar siswa memiliki kemampuan menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari dan mengaplikasikan komputer sesuai dengan dunia kerja nantinya. Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti perkembangan global. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) sebagai upaya agar setiap insan anak manusia sadar teknologi dan informasi.

Didalam proses pembelajaran, hasil dan tujuan pembelajaran sangat bergantung kepada model pembelajaran yang digunakan, karena model pembelajaran yang akan digunakan menentukan bagaimana cara belajar mengajar yang terjadi sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi antara siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak akan menjadi membosankan seperti yang terjadi rata-rata disekolah menengah pertama (SMP).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan penulis di SMP N 1 Ampek Angkek pada tanggal 11 September 2017, diperoleh data hasil belajar siswa dari guru mata pelajaran TIK yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat

dari persentase ketuntasan belajar siswa pada ulangan harian semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Siswa yang dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Persentase ketuntasan belajar siswa SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Ajaran 2017/2018 dalam mata pelajaran TIK dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1

Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran TIK Kelas VIII Semester 1 TP 2017/2018

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ dari 75	Nilai <dari 75
VIII A	28 orang	10 orang	18 orang
VIII B	28 orang	10 orang	18 orang
VIII C	28 orang	10 orang	18 orang
VIII D	27 orang	17 orang	10 orang
VIII E	28 orang	13 orang	15 orang
Jumlah	**139 orang**	**60 orang**	**79 orang**
Persentase	**100%**	**43,16%**	**56,84%**

Sumber : Guru Bidang Studi

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa 139 orang, siswa yang tuntas belajar TIK hanya 60 orang dengan persentase sekitar 43,16% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 79 orang dengan persentase sekitar 56,84%. Hal ini menunjukkan sebagian siswa tidak tuntas pada kompetensi dasar yang memahami dasar-dasar penggunaan *Microsoft Word*.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya karena guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu menggunakan model ceramah sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru dan membuat siswa merasa bosan, pembelajaran yang cenderung teoritis, materi pelajaran yang terlalu padat, dan waktu pembelajaran yang

singkat,dan juga mata pelajaran yang bersifat bimbingan sehingga membuat minat belajar siswa menjadi berkurang.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat serta penguasan keterampilan dasar mengajar merupakan suatu alternatif dalam usaha meningkatkan mutu pengajaran. Terdapat beberapa macam keterampilan dasar mengajar yang telah dikenal, diantaranya menjadi perhatian penulis untuk menerapkan penelitian ini adalah keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif.

Menurut Johnson dan johnson, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar. Dalam suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasian siswa, sikap dan hubungan negatif akan terbentuk dan mematikan semangat siswa. Oleh karena itu, pengajar perlu menciptakan suasana belajar sedemikian rupa, sehingga siswa bekerjasama secara gotong royong. Ada sangat banyak penelitian yang dilakukan terpisah oleh orang-orang yang berbeda dalam konteks yang berlainan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif.
Pada umumnya hasil-hasil penelitian tersebut mendukung model pembelajaran kooperatif. Data-data tersebut menunjukkan bahwa suasana model pembelajaran kooperatif menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik

daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa.[3]

Menurut penulis salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitikberatkan pada keaktifan siswa, dengan menerapkan TGT proses pembelajaran tidak menjadi monoton siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, serta melatih siswa untuk percaya diri. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa me*review* dan menguasai materi pembelajaran[4].

Oleh karena itu TGT dipilih untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari, menjadikan pelajaran lebih bermakna dan tidak bersifat

[3] Anita Lie, *cooperative Learning*, (Jakarta: PT Grasindo, 2002), h.7

[4] Huda,Miftahul,*Model-ModelPengajaran dan Pembelajaran,*(Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2014),hal.197

monoton, menambah semangat belajar, menambah rasa percaya diri siswa, serta menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran[5].

Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar[6]. Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing - masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Dengan mengetahui model ini, akan memudahkan siswa menangkap makna dari yang dipelajari. Disamping itu kegiatan belajar mengajar yang dirasakan berat dan membosankan bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan masalah dan pertimbangan yang telah diuraikan diatas maka penulis mencoba mengangkat sebuah judul yaitu : "**Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 1 Ampek Angkek."**

[5] Mulyatiningsih,Endang,*Model Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta:Alfabeta,2014),hal.244

[6] Robert E.Slavin,*Cooperative Learning*,(Bandung;Nusa Media,2010),h.224

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih terjadi satu arah berpusat pada guru (*teacher center*).
2. Guru belum menggunakan model pembelejaran yang tepat sesuai karakteristik siswa.
3. Hasil belajar TIK siswa masih relatif rendah (KKM < 75).

C. Batasan Masalah

1. Penulis hanya melihat penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa.
2. Penelitian pada mata pelajaran TIK dengan materi *Microsoft Word* untuk kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu : “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017 / 2018 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diketahui dari penelitian ini, yaitu : Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017 / 2018.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk :

1. Bagi Guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif untuk siswa disekolah. Selain itu, juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pembelajaran yang lain.
2. Bagi Siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan kerjasama dalam kelompok, keaktifan dalam pembelajaran, mengemukakan pendapat, belajar bersosialisasi, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi penulis, sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana program strata 1 pada IAIN Bukittinggi.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Secara umum model mempunyai pengertian suatu garis- garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dalam pembelajaran, model bisa diartikan sebagai pola- pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan[1].

Model merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan model dapat diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu[2].

Model pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

---

[1] Syaiful Bahri Djamrah dan Aswan Zain, *Model Belajar Mengajar, (*Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), Cet III, h.5

[2] Wina Sanjaya, *Model Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2008), h. 126

Sekarang istilah model banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan suatu model agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik.

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien[3].

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Rowntree terdapat beberapa strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, jenis-jenis strategi pembelajaran sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Ekspositori

   Model pembelajaran ekspositori adalah kegiatan belajar yang bersifat menerima, terjadi karena guru menggunakan pendekatan mengajar yang bersifat ekspositori baik pada tahapan perencanaan maupun pada pelaksanaan mengajar, dalam pendekatan ini guru berperan lebih aktif, lebih banyak melakukan aktifitas dibandingkan dengan siswa-siswanya. sebaliknya para siswa berperan lebih pasif tanpa banyak melakukan kegiatan

[3] Wina Sanjaya, *Model Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2008), h. 126

pengolahan bahan, karena menerima bahan ajar yg disampaikan oleh guru.[4]

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu unutk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3. Model Pembelajaran Individual

Model pembelajaran individual adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang besangkutan. Bahan pelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar mandiri.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan

[4] R. Ibrahim dan Nana, Sudjana,*Perencanaan Pengajaran,* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2003), h. 43

prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa katakteristik model kooperatif diantaranya :

1. Pembelajaran Secara Tim

   Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.Kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

   Fungsi pokok manajemen kooperatif sebagai berikut :

   a. Fungsi Perencanaan

      Fungsi perencanaan pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara

mencapainya, apa yang haurs digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya.

b. Fungsi Organisasi

Fungsi organisasi Menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota, oleh sebab itu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok.

c. Fungsi Pelaksanaan

Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama.

d. Fungsi kontrol

Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

e. Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerjasama kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerjasama.

4. Prinsip Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif

a. Prinsip ketergantungan positif

Keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya.

b. Tanggung jawab perseorangan

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Keberhasilan kelompok tergamtung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota harus memiliki tanggungjawab sesuai dengan tugasnya.

c. Interaksi tatap muka

Penbelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Intetraksi tatap muka akan memberi pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

d. Partisipasi dan Komunikasi

Siswa perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan berkomunikasi.[5]

[5] Wina Sanjaya..., h. 246

B. *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda[6]. Dalam pembelajaran ini siswa belajar bersama dalam kelompok, kemudian hasil diskusi mereka menjadi modal dalam mengikuti turnamen.

Dalam turnamen siswa akan bersaing dengan anggota kelompok lain yang kemampuannya setara, sehingga permainan dapat dikatakan adil. Kelompok yang dibentuk haruslah heterongen dari segi kemampuan siswa. Pengelompokan heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran *Cooperative Learning* biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.[7]

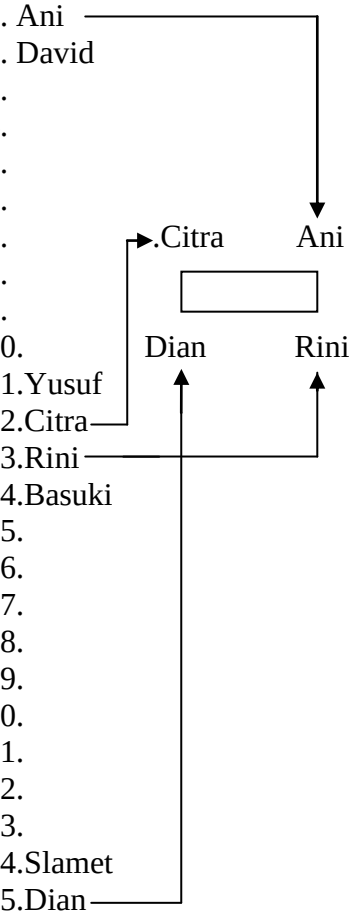
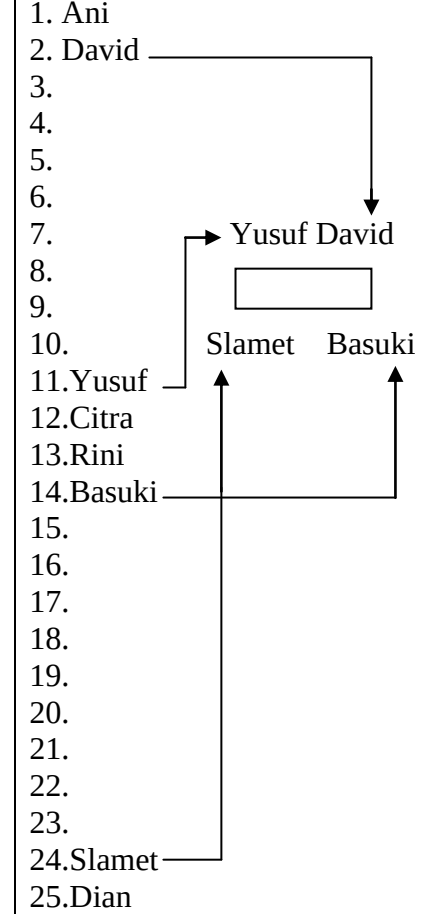
---

[6] Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* …, h.224

[7] Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2003), h.40

Langkah-langkah pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik sebagai berikut:

Tabel 2.1 Prosedur Pengelompokkan Heterogenitas Berdasarkan Kemampuan Akademis

Langkah I Mengurutkan siswa berdasarkan kemampuan akademis	Langkah II Membentuk kelompok pertama	Langkah III Membentuk kelompok selanjutnya
1. Ani 2. David 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.Yusuf 12.Citra 13.Rini 14.Basuki 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24.Slamet 25.Dian		

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa siswa diurutkan dari tingkat kemampuan tinggi sampai tingkat kemampuan rendah. Pembentukan kelompok satu dapat dilakukan dengan mengambil siswa dari urutan nomor 1 (kemampuan tinggi), siswa nomor 25 (kemampuan rendah), dan siswa nomor 12 dan 13

(kemampuan sedang). Untuk kelompok dua dapat diambil dengan menempatkan siswa dari urutan nomor 2, 24, 11 dan 14.

Kemudian untuk selanjutnya dilakukan proses yang sama (mengambil siswa dari urutan kemampuan tinggi berikutnya, seorang berkemampuan rendah berikutnya dan dua orang siswa berkemampuan sedang berikutnya). Jadi dengan adanya pembagian kelompok tersebut, maka siswaberkemampuan tinggi akan bisa berbagi ilmu dengan siswa berkemampuan sedang dan rendah. Dalam hal inilah terjadinya kerjasama yang saling menguntungkan antar anggota kelompok.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu :

a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

c. Permainan (*games*)

d. Pertandingan (*tournament*)

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)[8]

Berdasarkan apa yang diungkapan oleh Slavin, deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut :

a. Presentasi di Kelas

Dalam presentasi di kelas guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan dalam kelas. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang

[8] Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* …, h.225

disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti diskusi kelompok, *game* dan turnamen.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk menyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti game dan turnamen dengan sebaik-baiknya. Diharapkan tiap anggota kelompok melakukan hal yang terkait bagi kelompoknya dan adanya usaha kelompok untuk membantu anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik dan menumbuhkan pentingnya kerjasama diantara siswa serta meningkat

c. *Game*

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.kan rasa percaya diri.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung.Biasanya berlangsung setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen pertama dapat dilihat pada langkah-langkah berikut :

1) Buatlah kopian lembar penempatan meja turnamen.
2) Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya, gunakan peringkat yang sama seperti yang digunakan untuk membentuk tim.
3) Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta, tunjuklah tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya.
4) Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja turnamen pertama akan beranggotakan empat peserta. Misalnya, sebuah kelas dengan dua puluh sembilan siswa akan mempunyai sembilan meja turnamen, dua diantaranya akan mempunyai empat anggota. Empat siswa yang pertama dari daftar peringkat akan ditempatkan pada meja 1, dan empat berikutnya pada meja 2, dan tiap tiga orang sisanya pada meja-meja yang lain.

5) Penentuan nomor meja ini hanya untuk diketahui sendiri saja, supaya para siswa tidak tahu bagaimana cara penyusunan penempatan meja tersebut.[9]

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja "naik tingkat" ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan yang skornya paling rendah "diturunkan." Untuk lebih jelasnya, penempatan siswa pada meja turnamen baru dapat digunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Gunakan lembar skor permainan untuk mengidentifikasikan skor-skor tertinggi dan terendah pada tiap meja turnamen. Pada lembar meja turnamen tersebut, putar meja penempatan semua siswa dengan skor tertinggi pada tiap meja, lemparlah koin untuk menentukan nomor mana yang harus dilingkari, jangan memutar lebih dari satu nomor pada tiap meja.
2) Garis bawahi nomor-nomor meja para siswa yang mendapatkan skor terendah. Sekali lagi, jika ada nilai seri untuk skor terendah pada meja tertentu, lemparkan koin untuk menentukan yang mana harus digarisbawahi, jangan menggarisbawahi lebih dari satu nomor untuk tiap meja.
3) Biarkan pembagian meja lainnya tetap seperti semula, termasuk nomor-nomor untuk siswa yang absen.
4) Pada kolom untuk turnamen berikutnya, pindahkan nomor-nomor sebagai berikut: jika nomornya dilingkari, dikurangi dengan satu. Ini artinya bahwa pemenang pada meja 4 akan melawan pemenang pada meja 3 pada minggu

[9] Robert E. Slavin, Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik, (Bandung : Nusa Media, 2005), h.169

berikutnya. Satu-satunya pengecualian adalah tetap seperti semula yaitu 1, karena meja 1 adalah meja yang tertinggi. Jika nomornya digarisbawahi, naikkan satu (4 menjadi 5), kecuali untuk meja terendah, dimana peraih skor terendah tetap ada di meja yang sama (misalnya, 10 tetap 10). Apabila nomor-nomornya tidak digarisbawahi maupun dilingkari, jangan ubah posisinya untuk turnamen berikutnya.[10]

Segera setelah turnamen selesai, tentukanlah skor tim dan persiapkan sertifikat atau bentuk-bentuk penghargaan lainnya untuk peraih skor tertinggi. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poinpoin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Menghitung poin-poin turnamen dapat dilihat pada tabel berikut :

[10] Robert E. Slavin, Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik …, h.176-177

Tabel 2.2 Menghitung Poin-poin Turnamen[11]
Untuk permainan Dengan Empat Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai terendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 Macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor Tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40 poin	50	60	40	50	30	40	50
peraih skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor Rendah	20 poin	20	20	30	20	30	40	30

Tabel 2.3 Untuk permainan Dengan Tiga Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 Macam
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Peraih skor tengah	40 poin	50	30	40
Peraih skor rendah	20 poin	20	30	40

[11] Robert E. Slavin, Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik, (Bandung : Nusa Media, 2005), h.175

Tabel 2.4 Untuk permainan Dengan Dua Pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60 poin	40
Peraih skor rendah	20 poin	40

e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.[12] Untuk melihat kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.5 Kriteria Penghargaan Kelompok[13]

Kriteria (rerata kelompok)	**Predikat**
30 – 39	Tim kurang baik
40 – 44	Tim baik
45 – 49	Tim baik sekali
50 ke atas	Tim istimewa

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini mempuyai kelebihan dan kekurangan adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan TGT

1. Melatih siswa mengungkapkan/menyampaikan gagasan/idenya
2. Melatih siswa untuk menghargai pendapat/gagasan orang lain
3. Menumbuhkan rasa tanggungjawab sosial
4. Melatih siswa untuk mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan potensi dirinya menghadapi perubahan yang terjadi.

[12] Robert E. Slavin, Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik, (Bandung : Nusa Media, 2005), h.166-167

[13] Winastwan Gora, dkk., *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2002), h.64

5. Melatih siswa untuk mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil guna dan berdaya guna, kreatif dan bertanggung jawab

b. Kekurangan TGT

1.Kadang hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompok

2.Kendala teknis, misalnya masalah tempat duduk kadang sulit atau kurang mendukung untuk diatur keanggotaan kelompok.

3. Membutuhkan banyak waktu.

Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibagi dalam beberapa kelompok yang heterogen sedangkan kegiatan turnamen dibagi dalam beberapa kelompok yang homogen. Untuk lebih memudahkan dalam memahami proses pembelajaran TGT, peneliti memaparkan langkah langkah pembelajarannya sebagai berikut :

1. Presentasi di Kelas

Guru menjelaskan materi pelajaran.

2. Tim

a. Guru membentuk tim secara heterogen, terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas.

b. Guru membagikan lembar kegiatan siswa kepada tim masing-masing.

c. Para siswa dalam setiap tim saling bekerja sama dalam meningkatkan kemampuan akademik dan mempersiapkan diri untuk mengikuti game dan turnamen.

3. Game

a. *Game* dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa yang berkemampuan homogen, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

b. Guru membagikan kartu soal turnamen, kartu jawaban soal turnamen, satu kotak kartu bernomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja.

c. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Turnamen

a. Para siswa mengambil nomor undian untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi.

b. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu.

c. Setelah si pembaca memberikan jawaban, siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.

d. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan ke dalam boks.

e. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri : penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua.

f. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya kosong.

g. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain menghitung dan mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan pemain bersama guru menentukan skor tim.

h. Para siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan menghitung skor tim secara keseluruhan.

i. Para siswa mengumpulkan rangkuman skor tim masing-masing kepada guru.

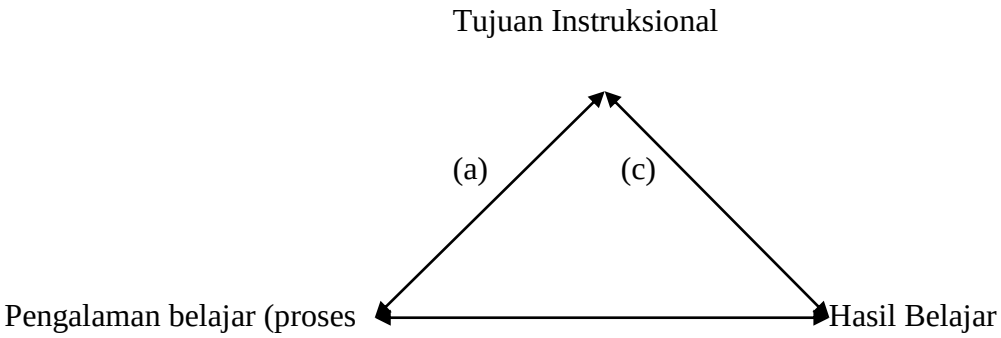
5. Rekognisi Tim

Menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk-bentuk penghargaan lainnya untuk tim peraih skor tertinggi.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan yakni tujuan pengajaran (*instruksional*), pengalaman proses belajar mengajar dan hasil belajar. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam gambar 3.1



Gambar 2.1 Proses Belajar Mengajar dan Hasil Belajar [14]

Dari diagram diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yaitu suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan- tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil- hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar). Sedangkan garis (b) merupakan kegiatan penilaian untuk mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kinglsley membagi tiga macam hasil belajar yaitu:(a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita- cita. Masing- masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah diterapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi atas lima kategori yaitu (a)

[14] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 1999), Cet.IV, h. 2

informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.

Menurut Dimyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

D. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Saat ini komputer bukan lagi merupakan barang mewah, alat ini sudah digunakan diberbagai bidang pekerjaan seperti halnya dalam bidang pendidikan. Pada awalnya komputer dimanfaatkan di sekolah sebagai penunjang kelancaran pekerjaan bidang administrasi dengan memanfaatkan *software Microsoft Word, Excel dan Access*. Dengan masuknya materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kurikulum baru, maka peranan

komputer sebagai salah satu komponen utama dalam TIK mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran.

a. Konsep Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan *transfer* data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang berkaitan dengan pemprosesan, manipulasi, pengelolaan dan mentransfer atau pemindahan informasi data[15].

b. Visi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mudah beradaptasi dengan perkembangan baru dilingkungannya.

Melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlihat pada perubahan pesat dalam kehidupan

[15] www.2lisan.com/rss/manfaat-mempelajari-teknologi-informasi-dan-komunikasi.diakses 18 januari 2018

yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif. Dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa akan dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan.

Penambahan kemampuan siswa karena penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar sendiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal.

c. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Secara khusus, tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah :

1. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terus menerus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani

aktifitas kehidupan sehari – hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

3. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari – hari.
4. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat optimal, menarik dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi dan terbiasa bekerja sama.
5. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggungjawab dalam pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan memecahkan masalah sehari – hari.

E. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana dalam prosesnya cenderung menggunakan strategi pembelajaran ekspositori, dengan langkah-langkah guru menyampaikan konsep dari sebuah materi, selanjutnya siswa diberikan contoh soal, kemudian diminta untuk mengerjakan latihan untuk mengecek pemahaman siswa.

Adapun ciri-ciri pembelajaran konvensional menurut Nasution, adalah sebagai berikut:[16]

1. Bahan pelajaran diberikan kepada kelompok atau kelas secara keseluruhan tanpa memperhatikan siswa secara individu.
2. Bahan pelajaran umumnya berbentuk ceramah, kuliah, tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru.
3. Berorientasi pada kegiatan guru dan mengutamakan kegiatan belajar.
4. Siswa kebanyakan bersifat pasif mendengar uraian guru.
5. Semua siswa harus belajar menurut kecepatan guru.
6. Penguatan umumnya diberikan setelah dilakukan ujian atau sebelum ujian.
7. Keberhasilan belajar umumnya dinilai guru secara subjektif.
8. Pengajar umumnya sebagai penyebar atau penyalur informasi utama.
9. Siswa biasanya mengikuti beberapa tes atau ulangan mengenai bahan yang dipelajari dan berdasarkan angka hasil tes atau ulangan itulah nilai rapor yang diisikan.

Model yang lebih banyak digunakan guru dalam pembelajaran konvensional adalah model ekspositori. Hal ini berdasarkan pada pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa "Konsep strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankam kepada proses

[16]Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000) hlm.209

penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar dapat menguasai materi pelajaran secara optimal".[17]

Adapun langkah – langkah dalam metode ekspositori adalah sebagai berikut :

a. Persiapan (*prepartion*)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Langkah – langkah yang dapat dilakukan adalah:

1. Memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa.
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa.
3. Memberikan sugesti positif.
4. Memberikan apersepsi.[18]

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan persiapan ini adalah :

1. Mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif.
2. Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.
3. Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa.
4. Menciptakan suasana dan iklim pembelajaran yang terbuka

b. Penyajian (*presentation*)

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Rusmono mengatakan tahap ini terdiri atas empat kegiatan:

[17]Wina Sanjaya. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010) hlm.299

[18]Rusmono. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012) hlm. 69

1. Menjelaskan isi materi.
2. Pemberian contoh- contoh sehubungan dengan isi atau materi pelajaran.
3. Memberikan pernyataan kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami.
4. Pemberian latihan.[19]

c. Menghubungkan (*correlation*)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitan dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya.

d. Menyimpulkan (*Generalization*)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositori, sebab melalui langkah menyimpulkan siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian. Menyimpulkan bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

1. Memberi beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disajikan.
2. Mengulang kembali inti – inti yang menjadi pokok persoalan.

[19]ibid., hlm.69

3. Dengan cara mapping melalui pemetaan keterkaitan antar materi pokok – pokok materi.

e. Penerapan (*Aplication*)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Teknik yang bisa dilakukan adalah :

1. Membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan.
2. Memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.[20]

Dalam pembelajaran dengan strategi ekspositori, terdapat kelebihan dan kelemahan pelaksanaannya. Menurut Wina Sanjaya, keunggulan dan kelemahan pada strategi pembelajaran ekspositori.[21] Keunggulan strategi pembelajaran ekspositori diantaranya adalah:

1. Dengan strategi pembelajaran ekspositori guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, ia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
2. Strategi pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
3. Melalui strategi pembelajaran ekspositori selain siswa dapat mendengar melalui penuturan (kuliah) tentang suatu materi

[20]ibid., hlm.185
[21]Wina Sanjaya. *op.cit.,* hlm.34

pelajaran, juga sekaligus siswa bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi).

4. Digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

Kelemahan strategi pembelajaran ekspositori diantaranya adalah:

1. Strategi pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
2. Strategi ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, dan bakat, serta perbedaan gaya belajar.
3. Karena strategi lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis.
4. Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi, dan berbagai kemampuan seperti kemampuan bertutur (berkomunikasi), dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil.
5. Oleh karena gaya komunikasi strategi pembelajaran lebih banyak terjadi satu arah *(one-way communication)*, maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran akan sangat terbatas pula. Di samping itu, komunikasi satu arah bisa

mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa akan terbatas pada apa yang diberikan guru.

Jadi dapat dikatakan bahwa pelajaran konvensional adalah pembelajaran yang terpusat pada guru. Artinya guru mencatatkan semua materi di depan kelas lalu memberikan contoh soal dan siswa tinggal mencatat . Jadi , yang diperoleh siswa adalah yang dijelaskan oleh guru.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Husni Rahmiati yang berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAN 1 Sungai Pua Tahun Pelajaran 2012/2013". Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar TIK siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pelajaran TIK di kelas X SMAN 1 Sungai Pua tahun pelajaran 2012/2013.
2. Imelda Yunita yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII MTsS TI Candung Tahun Pelajaran 2015/2016". Terlihat bahwa persentase ketuntasan siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada persentase ketuntasan siswa kelas kontrol

3. Pitriawati yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Di kelas VIII Siswa SMPN 3 Sungai Pua”. Berdasarkan hasil belajar siswa ter;ihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol

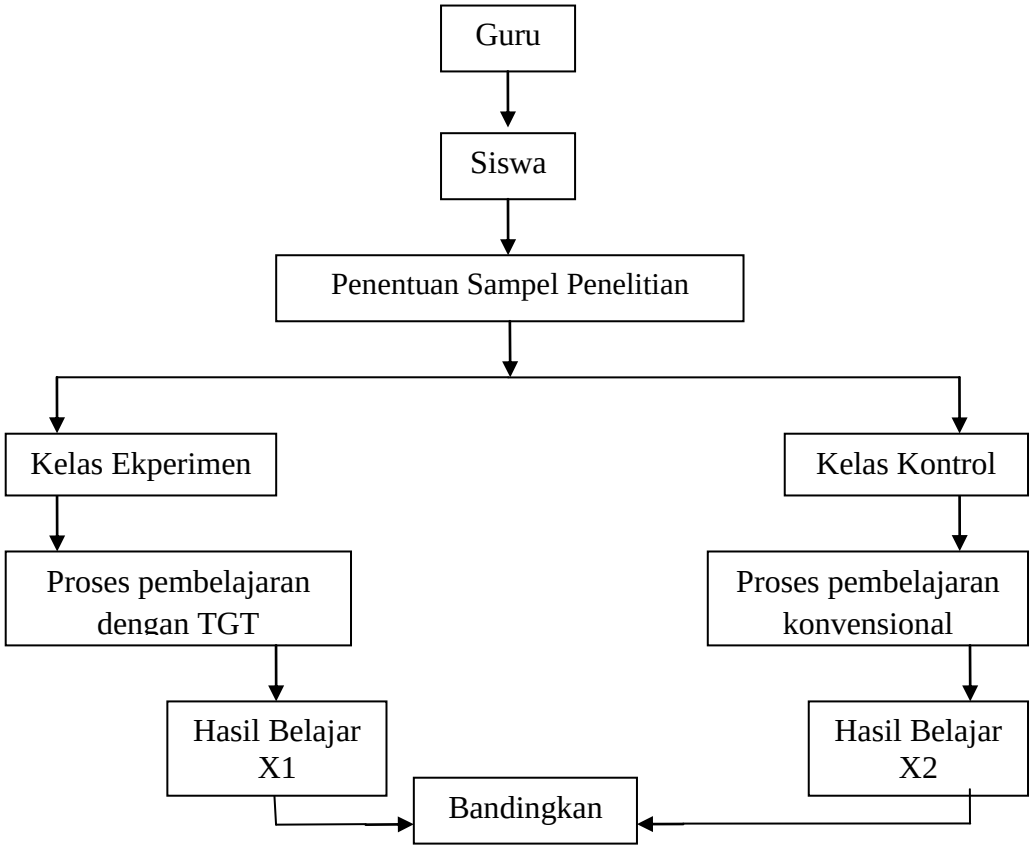
G. Kerangka Konseptual Penelitian

Penerapan pembelajaran konvensional membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa belum diarahkan untuk menemukan konsep yang sedang dipelajari dan juga model belajar yang membosankan. Hal ini menyebabkan pemahaman pembelajaran TIK yang rendah.

Untuk memperbaiki pemahaman pembelajaran TIK, guru sangat berperan penting dalam memilih model pembelajaran yang tepat, sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu, penulis menggunakan suatu cara yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran TIK yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang merupakan singkatan dari *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Pembelajaran ini digunakan dengan mengandung unsur permainan sehingga pembelajaran lebih menggairahkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian diatas dapat dibuat gambar kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan pengertian hipotesis diatas, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut :

H0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli pada Tahun 2018, dan penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka dalam penelitian ini penulis memakai bentuk *pre-experiment* yaitu memiliki prinsip bahwa tidak dapat mengontrol validitas internal dan eksternal secara utuh, karena satu kelompok hanya dipelajari satu kali, atau kalau menggunakan dua kelompok diantara kedua kelompok itu tidak disamakan terlebih dahulu.[1]

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dikenakan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pada akhir penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi tes untuk mengukur hasil belajar siswa dengan soal tes yang sama. Keberartian perbedaan hasil belajar tersebut ditentukan dengan analisis statistika.

[1] A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 179

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah "*The Static Group Comparison Design",* yaitu penelitian yang dilakukan pada dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Bagan Rancangan Penelitian[2]

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	T_2
Kontrol	-	T_2

Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT

T_2 = Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

D, Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[3] Menurut Arikunto "populasi adalah keseluruhan subjek penelitian".[4] Dan

[2]Syamsuddin & Vismaia, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal 158

[3] Sugiyono. *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan*

[4] Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*. (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010).h. 173

Margono mengemukakan "populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita ditentukan."[5]

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018.

Tabel 3.1
Data siswa kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah Siswa
VIII 1	28
VIII 2	28
VIII 3	28
VIII 4	27
VIII 5	28
Jumlah	**139**

Sumber : Tata Usaha SMPN 1 Ampek Angkek

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.[6] Sampel yang dipilih haruslah dapat mewakili dan menggambarkan keseluruhan karakteristik dari populasi. Maka dalam penentuan sampel yang akan dilakukan langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut :

1. Mengumpulkan nilai ulangan harian semester II TIK siswa kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018 yang

[5] S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). h. 118
[6] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal 109

merupakan populasi dari penelitian ini yang terdapat pada lampiran I pada hal 74.

2. Melakukan uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah populasi berdistribusi normal atau tidak.

Dengan hipotesis :

H_0 = populasi berdistribusi normal

H_1 = populasi tidak berdistribusi normal

Menurut Sudjana untuk melihat sampel berdistribusi normal, dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) Menyusun skor siswa dari yang rendah sampai yang tinggi
2) Berdasarkan skor mentah atau sampel akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis tandingan bahwa distribusi tidak normal. Untuk menguji hipotesis nol tersebut dilakukan beberapa langkah dibawah ini:
   (a) Skor mentah dijadikan sebagai bilangan baku z_1, z_2, z_3, z_4,..., z_n dengan menggunakan rumus :

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

x_i= Skor ke i

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

s = Standar deviasi

   (b) Untuk tiap bilangan baku dan dengan menggunakan daftar distribusi normal baku hitung peluang hitung peluang

$F(z_i) = P\ (P \leq z_i)$.

(c) Hitung proporsi z_1, z_2, z_3, z_4,..., z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i. Proporsi ini dinyatakan dengan $S(z_i)$ dengan menggunakan rumus:

$$S(z_i) = \frac{Banyaknyaz_1, z_2, \ldots, z_n yang \leq z_i}{n}$$

(d) Menghitung selisih antara $F(z_i)$ dengan $S(z_i)$ kemudian menghitung harga mutlaknya.

(e) Ambil harga mutlak yang terbesar dari harga mutlak selisih itu diberi simbol L_0, L_0 = maks $|F(z_i) - S(z_i)|$.

(f) Kemudian bandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diperoleh dari daftar nilai kritis untuk uji Liliefors pada taraf $\alpha = 0{,}05$. Kriterianya adalah terima H_0 jika $L_0 \leq L_{tabel}$.[7] Terdapat lampiran II pada halaman 76. Dari analisis data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Hasil Uji Normalitas Kelas Populasi dengan uji *Liliefors*

NO	Kelas	L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	$VIII_1$	0,0987	0,157	Data populasi berdistribusi normal
2	$VIII_2$	0,0927	0,154	Data populasi berdistribusi normal
3	$VIII_3$	0,1049	0,159	Data populasi berdistribusi normal
4	$VIII_4$	0,1035	0,157	Data populasi berdistribusi normal
5	$VIII_5$	0,0824	0,154	Data populasi berdistribusi normal

[7] Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: PT. Tarsito, 2005) hal 466-477

3. Melakukan uji homogenitas data

Uji homogenitas ini bertujuan untuk melihat apakah populasi mempunyai varian yang homogen atau tidak.

Hipotesis yang dilakukan :

H_0 = Data dari populasi mempunyai variansi homogen

H_1 = Data dari populasi mempunyai variansi tidak homogen

Untuk menentukan uji homogenitas, digunakan uji Bartlett yang langkah-langkahnya :

1) Hitung variansi masing-masing kelompok
2) Hitung variansi gabungan dari populasi menggunakan rumus :

$$S^2 = \frac{\sum(n_i - 1)S_i^2}{\sum(n_i - 1)}$$

3) Menghitung harga satuan bartlett,

dengan rumus:

$$B = (\log_S 2 \sum n_i - 1)$$

4) Menghitung harga satuan chi-kuadrat (X^2)

dengan rumus:

$$X^2 = (\ln 10)\{B - \sum(n_i - 1)\log_{S_i} 2\}$$

5) Membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} dengan kriteria bila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ untuk taraf α maka terima H_0 artinya populasi homogen.[8]

4. Melakukan uji kesamaan rata-rata

Adapun langkah-langkah dalam menguji kesamaan rata-rata populasi adalah :

1) Membuat hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5$

H_1 : Sekurang-kurangnya dua rata-rata tidak sama

2) Menentukan taraf nyata (α)

3) Menentukan wilayah kritiknya dengan menggunakan rumus

$f > f_\alpha[\, k - 1, N - K]$.

4) Menentukan perhitungan dengan bantuan tabel:

Tabel 3.3

Data hasil belajar siswa kelas populasi.

	Populasi					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
	X_{11}	X_{21}	X_{31}	X_{41}	X_{51}	
	X_{12}	X_{22}	X_{32}	X_{42}	X_{52}	
	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	
	X_{1n}	X_{2n}	X_{3n}	X_{4n}	X_{5n}	

[8] Sudjana *Metode Statistik*, (Bandung: PT. Tarsito, 2005) hal 261

Total	T_1	T_2	T_3	T_4	T_5	T...
Nilai	$\bar{X}_1$	$\bar{X}_2$	$\bar{X}_3$	$\bar{X}_4$	$\bar{X}_5$	$\bar{X}$

Perhitungannya dengan menggunakan rumus :

$$\sum_i^k = \frac{T_i^2}{N} - \frac{T_{...}^2}{N}$$

Jumlah Kuadrat Total (JKT) :

$$\sum_{i=1}^{k} = \sum_{j=1}^{ni} = X_{i,j}^2 - \frac{(T_{...})^2}{N}$$

Jumlah Kuadrat untuk Nilai Tengah Kolom (JKK):

$$\sum_{i=1}^{k} = \frac{T_i^2}{N} - \frac{T_{...}^2}{N}$$

Jumlah Kuadrat Galat (JKG) :
JKT – JKK

Masukkan data hasil perhitungan ke tabel berikut :

Tabel 3.4
Analisis Ragam Bagi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Populasi

Sumber Keragaman	**Jumlah Kuadrat**	**Derajat Bebas**	**uadrat Tengah**	**F Hitung**
lai Tengah lom	K = **167,3116**	- 1 = **4**	$S_1^2 = \frac{167,3116}{4}$	$\frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{41,8279}{435,6575} = \mathbf{0,0960}$
Galat	JKG = 67962,5766	N – k = 156	$S_2^2 = \frac{6796,5766}{156} = 435,6575$	
Total	JKT = 68129,8882	N – 1 = 160		

Dapat dilihat pada lampiran XXVI halaman 179 dan lampiran XXVII halaman 181.

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada kelas populasi, maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelas, yaitu kelas $VIII_1$, $VIII_2$, $VIII_3$, $VIII_4$ dan $VIII_5$ berdistribusi normal.

1) Keputusannya.

H_o diterima jika $f \leq f_\alpha[k - 1, N - K]$

H_o ditolak jika $f > f_\alpha [k - 1, N - K]$.

Analisis variansi dilakukan dengan cara teknik ANAVA satu arah dengan $f < f_\alpha [k - 1, N - K]$.[9]

2) Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh populasi berdistribusi normal, homogen serta memiliki kesamaan rata-rata, maka pengambilan sampel dapat dilakukan secara acak. Pengambilan sampel yang peneliti lakukan adalah dengan cara menulis nama kelas di kertas dan menggulungnya. Kemudian peneliti mengundi gulungan kertas dan mengambil dua gulungan kertas secara acak. Kertas pertama yang terambil merupakan kelas eksperimen, sedangkan pengambilan kertas kedua merupakan kelas kontrol. Kertas yang pertama terambil adalah kelas $VIII_4$, kelas ini peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen. Kejadian pengambilan

[9] Ronal, E. Walpole, *Pengantar Statistika*. (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka, 1993), hal 383

kedua yang keluar adalah kelas VIII3, kelas ini peneliti jadikan sebagai kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel

Variabel adalah kondisi-kondisi, karakteristik-karakteristik atau atribut yang dimanipulasi, dikontrol, diamati atau menjadi pusat perhatian peneliti.[10] Variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Variabel bebas yaitu variabel yang diperkirakan berpengaruh terhadap variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan diterapkan pada pembelajaran TIK siswa SMP N 1 Ampek Angkek pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional dikelas kontrol.
b. Variabel terikat yaitu variabel yang diperoleh dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar TIK siswa.

F. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Data Primer

Data primer adalah hasil belajar TIK siswa disekolah SMPN 1 Ampek Angkek setelah eksperimen berlangsung yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

[10]Tatang Yuli Eko Siswono, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (surabaya: unesa university, 2010) hal 44

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data nilai ulangan harian 1 semester genap siswa SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018 yang diperoleh dari guru bidang studi TIK SMPN 1 Ampek Angkek.

2. Sumber Data

1) Data Primer bersumber dari siswa SMP N 1 Ampek Angkek yang menjadi kelas sampel penelitian.

2) Data Sekunder bersumber dari Guru TIK SMP 1 Ampek Angkek.

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian yaitu:

a. Menetapkan jadwal penelitian.
b. Mengurus izin penelitian.
c. Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada hari Selasa tanggal 8 Mei 2018
d. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang diajarkan. Dapat dilihat pada Lampiran III hal 86.
e. Mempersiapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan materi yang akan dipelajari siswa.
f. Membuat kisi-kisi soal untuk tes akhir. Dapat dilihat pada Lampiran IV hal 108.

g. Mempersiapkan dan menyusun soal-soal tes akhir. Dapat dilihat pada Lampiran V hal 110.

2. Tahap pelaksanaan

Tabel 3.5

Langkah-langkah Pembelajaran pada Kelas Sampel

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Pendahuluan a. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran b. Mempersiapkan siswa belajar c. Menyampaikan tujuan pembelajaran (kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar) d. Membentuk siswa kedalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat *kognitif* yang *heterogen** e. Memberikan masalah terbuka kepada masing-masing kelompok*	**Pendahuluan** a. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran b. Mempersiapkan siswa belajar c. Menyampaikan tujuan pembelajaran(kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar). d. Memotivasi siswa dengan menyampaikan kegunaan materi pelajaran dalam kehidupan nyata. e. Melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali materi-materi relevan.
2.	**Kegiatan Inti** • Guru memberikan arahan dan bimbingan terhadap masing-masing kelompok	**Kegiatan inti** • Siswa mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru

3.	untuk memilih satu masalah terbuka* •Siswa mendiskusikan tugas yang diberikan dalam kelompok* •Setiap siswa dalam masing-masing kelompok mengerjakan satu materi kecil* •Masing-masing siswa menjelaskan materi kecil kepada anggota kelompok* •Setiap kelompok menggabungkan materi kecil dari setiap anggota kelompok* •Kemudian dipilih salah satu kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya* •kelompok yang lain bertanya dan memberikan tanggapan* **Penutup** a. Siswa berdiskusi kembali dalam kelompok masing-masing untuk pengulangan materi dan merivisi jawaban*	• Siswa mendiskusikan dengan guru tentang materi yang masih kurang dipahami • Siswa dan guru membahas contoh soal. • Mengerjakan latihan • Beberapa orang siswa diminta untuk menjelaskan jawaban latihan di papan tulis kemudian guru menjelaskan • Siswa diberi umpan balik berupa penghargaan atau penguatan • Guru memperbaiki konsep-konsep yang kurang tepat dan mengemukakan letak kesalahannya • Siswa ditanya secara klasikal apa yang sudah atau yang belum dipahami. **Penutup** a. Siswa dan guru bersama-sama membuat kerangka garis besar materi (kesimpulan) b. Siswa diberikan tugas

	b. Siswa diberikan tugas rumah dengan memilih soal-soal yang berkaitan c. dengan materi.	rumah dengan memilih soal-soal yang berkaitan dengan materi.

Catatan : yang diberi bintang adalah saat pemberian perlakuan dikelas eksperimen yaitu penggunaan TGT

3. Tahap Penyelesaian

a. Mengadakan tes hasil belajar pada kedua kelas sampel setelah penelitian nantinya.
b. Mengolah data dari kedua kelas sampel, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
c. Menarik kesimpulan dari hasil yang didapat sesuai teknis analisis yang digunakan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal *essay* yang diberikan diakhir penelitian. Tes tipe *essay* dipilih agar dapat dilihat bagaimana kemampuan siswa sesungguhnya melalui uraian jawaban yang diberikannya. Tes ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penyusunan tes tersebut peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1.Menyusun tes

a. Menentukan tujuan mengadakan tes
b. Membuat pembatasan terhadap bahan yang akan diuji

c. Membuat kisi-kisi soal uji coba tes. Dapat dilihat pada Lampiran IV halaman 108
d. Menyusun soal tes berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat. Dapat dilihat pada Lampiran V halaman 110.
e. Membuat kunci jawaban atau pembahasan soal tes akhir. Dapat dilihat pada Lampiran VI halaman 112
f. Melakukan validasi soal uji coba. Dapat dilihat pada Lampiran VII halaman 114.

2.Melakukan uji coba

Sebelum tes diberikan kepada siswa kelas sampel, terlebih dahulu tes diuji cobakan. Uji coba ini dilakukan untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

3.Analisis item

Untuk menentukan kualitas soal yang baik dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Validitas Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument. Instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan melalui data dan variabel yang diteliti secara sadar.[11]

Untuk menentukan validitas tes essay dapat digunakan korelasi product moment yaitu:

[11] Suharsimi Arikunto, *Dasar –Dasar Evaluasi Pendidikan.* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hal 79

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koofesien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah *testee*

$\sum XY$ = jumlah perkalian antara skor item dan skor total

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total

Koefesien korelasi selalu terdapat antar -1,00 sampai +1,00.

Kriteria yang digunakan untuk validitas yaitu:

Antara 0,800 sampai dengan 1,00: sangat tinggi

A ntara 0,600 sampai dengan 0,800: tinggi

Antara 0,400 sampai dengan 0,600: cukup

Antara 0,200 sampai dengan 0,400: rendah

Antara 0,000 sampai dengan 0,200: sangat rendah[12]

2) Reliabilitas soal tes

Reliabilitas tes merupakan ukuran ketepatan alat penelitian dalam menunjukkan sesuatu yang hendak diukur. Untuk menentukan reliabilitas soal digunakan rumus:

[12] M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1996), hal 115

$$r_H = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_H = koefesien reliabilitas tes

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

ΣS_i^2 = jumlah varian skor dari tiap item

S_t^2 = varian total

Kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat reliabilitas soal adalah:

1) Jika 0,80 $\leq r_H \leq$ 1,00 maka reliabilitas soal sangat tinggi
2) Jika 0,60 $\leq r_H <$0,80 maka reliabilitas soal tinggi
3) Jika 0,40 $\leq r_H <$ 0,60 maka reliabilitas soal sedang
4) Jika 0,20 $\leq r_H <$ 0,40 maka reliabilitas soal rendah
5) Jika 0,00 $\leq r_H <$ 0,20 maka reliabilitas soal sangat rendah[13]

Dapat dilihat pada Lampiran VIII halaman 116.

3) Menghitung indeks kesukaran soal

Indeks kesukaran soal adalah suatu bilangan yang menunjukkan sulit mudahnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Menurut Zainal Arifin, untuk menghitung tingkat kesukaran dapat digunakan langkah-langkah berikut :

a) Menghitung rata-rata skor untuk tiap butir soal dengan rumus:

[13] Pratiknyo Prawironegoro, *Evaluasi Hasil Belajar Khusus Analisis Soal Bidang Studi TIK*, (Jakarta: C.V Fortuna, 1985), hal 4

$$Rata - rata = \frac{jumlah\ skor\ siswa\ tiap\ soal}{jumlah\ siswa}$$

b) Menghitung tingkat kesukaran dengan rumus:

$$Tingkat\ kesukaran = \frac{rata-rata}{skor\ maksimum\ \ tiap\ soal}$$

c) Membandingkan tingkat kesukaran dengan kriteria berikut:

0,00 – 0,30 = sukar

0,31 – 0,70 = sedang

0,71 – 1,00 = mudah

d) Membuat penafsiran tingkat kesukaran dengan cara membandingkan koefisien tingkat kesukaran dengan kriteria.[14]

Dapat dilihat pada Lampiran IX pada halaman 118.

4) Menghitung indeks pembeda

Indeks pembeda soal adalah kemampuan suatu butir item soal untuk dapat membedakan *testee* yang berkemampuan tinggi dengan yang berkemampuan rendah.

Cara menentukan daya pembeda soal, digunakan rumus:

$$I_p = \frac{M_t - M_r}{\sqrt{\frac{\sum_t^2 + \sum X_r^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

I_p = indeks pembeda soal

M_t = Rata-rata skor dari kelompok tertinggi

M_r = rata-rata skor dari kelompok rendah

[14]Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, hal 135

ΣX_t^2 = jumlah kuadrat deviasi dari kelompok tertinggi

ΣX_r^2 = jumlah kuadrat deviasi dari kelompok rendah

n = 27% dari pengikut tes

Dapat dilihat pada Lampiran X halaman 120

I. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan, diterima atau ditolak. Untuk menentukan uji statistik yang sesuai maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kelas sampel. Analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan, apakah diterima atau ditolak. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kelas sampel.

1. Uji normalitas

   Bertujuan untuk melihat apakah data subjek penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji *Lilliefors* dengan bantuan *software minitab*. Peneliti menggunakan *Software Minitab* untuk lebih mengakuratkan data pengujian normalitas sampel dengan langkah-langkah sebagai berikut:

   a. Inputkan data ke dalam *Software Minitab*
   b. Klik ***Stat***
   c. Pilihlah ***Basic Statistics***
   d. Klik ***Normality Test***
   e. Isikan variabel yang akan diinputkan pada kotak ***Variable***
   f. Isikan ***Title***

g. Klik OK.

Data dinyatakan berdistribusi normal jika P *value* yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikan (α)[15]

2. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah kedua data memiliki variansi yang homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Bartlett* dengan bantuan *software minitab*. Peneliti menggunakan *Software Minitab* untuk lebih mengakuratkan data penelitian dalam menentukan homogenitas sampel, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Inputkan data ke dalam *Software Minitab*
b. Klik ***Data***;
c. Pindahkan kursor ke ***Stack***;
d. Klik ***Columns***;
e. Isilah kotak pada ***stack the following columns*** dengan dengan melakukan *double* klik pada masing-masing data;
f. Isilah kotak pada ***Column in current worksheet*** dengan kolom kosong (misal C3);
g. Isilah kotak pada ***Store Subscripts in*** dengan kolom kosong yang lainnya (misal C4); OK
h. Klik ***Stat***
i. Pilihlah ***Basic Statistics***
j. Klik ***2 Variances***

[15] R K Sembiring,.*Analisis Regresi*, (Bandung: ITB,1995), hal 73

k. Isilah pada kotak ***Samples*** dengan C3 dan ***Subscripts*** dengan C4

l. Klik OK.

Data dikatakan homogen jika nilai P yang diperoleh lebih dari taraf nyata yang ditetapkan yaitu 0,05. Jika sebaliknya data tidak memiliki variansi homogen.

3.Uji Hipotesis

bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan maka dilakukan uji satu pihak dengan hipotesis

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ Hasil belajar TIK siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT sama dengan hasil siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dikelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek

H1: $\mu_1 > \mu_2$ Hasil belajar TIK siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada hasil siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dikelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek

μ_1 dan μ_2 adalah rata-rata dari populasi dari hasil belajar TIK kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh data berdistribusi normal dan variansi homogen, maka dilakukan uji t[16]:

[16]Sudjana,*metode statistik*, (Bandung: PT. Tarsito, 2005) h.249

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S\sqrt{\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}}} \text{ dengan} S = \sqrt{\frac{S_1{}^2(n_1-1)+S_2{}^2(n_2-1)}{n_1+n_2-2}}$$

Keterangan :

X_1 : rata- rata kelas eksperimen

X_2 : rata- rata kelas kontrol

S : variansi kedua kelas sampel

$S_1{}^2$: variansi kelas eksperimen

$S_2{}^2$: variansi kelompok kontrol

n_1 : jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 : jumlah peserta didik kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika t hitung > t tabel, sebaliknya terima H_0 jika t hitung < t tabel dengan derajat kebebasan (dk) = n_1 + n_2 – 2 pada α = 0,05.

Jika data yang diperoleh berdistribusi normal tetapi variansi data tidak homogen maka digunakan rumus berikut:

$$t' = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1{}^2}{n_1}+\frac{S_2{}^2}{n_2}}}$$

Kriteria pengujian data adalah terima H_0 jika

$$-\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2} < t' < \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$$

Dengan $w_1 = \frac{{s_1}^2}{n_1}$ dan $w_2 = \frac{{s_2}^2}{n_2}$

t_1 =(1-1/2a)(n_1-1) dan t_2=t(1-1/2a)(n_2-1)

Jika data yang diperoleh tidak normal, maka digunakan uji U (Uji Mann-Whitney) dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 :Tidak ada pengaruh hasil belajar TIK siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

H_1 : hasil belajar TIK siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol

Untuk menghitung nilai statistik uji Mann-Whitney, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut[17]:

$$U_1 = n_1 n_2 + n_1(n_1 + 1)/2 - \sum R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + n_2(n_2 + 1)/2 - \sum R_2$$

Keterangan:

n_1 = jumlah kasus kelompok 1

n_2 = jumlah kasus kelompok 2

$\sum R_1$ = jumlah jenjang/ rangking pada kelompok 1

$\sum R_2$ = jumlah jenjang/ rangking pada kelompok 2

[17]Bambang Soepeno, *Statistik Terapan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal 191

Catatan = hanya salah satu U saja yang dihitung, sebab U lainnya dapat dihitung dengan cara sebagai berikut: $U_1 = n_1 n_2 - U_2$.

Sedangkan U yang digunakan adalah yang memiliki harga terkecil.

BAB IV
HASIL & PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Bagian ini memaparkan tentang hasil belajar TIK siswa dengan proses pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penjelasan data tersebut dapat dilihat pada uraian di bawah ini sebagai berikut:

1. Hasil Belajar TIK Siswa

Pengumpulan data mengenai hasil belajar siswa dilakukan dengan instrumen tes akhir. Tes akhir diberikan pada kelas sampel. Soal tes berbentuk soal essay yang terdiri dari 6 soal. Siswa diberi waktu mengerjakan tes selama 90 menit. Setelah dilaksanakan tes, diperoleh data tentang hasil belajar TIK siswa. Tes diberikan pada kelas $VIII_4$ yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tes juga diberikan pada kelas $VIII_3$ yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai hasil tes akhir untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tes akhir ini diikuti oleh 63 orang siswa, 32 siswa kelas eksperimen dan 31 siswa kelas kontrol. Dari hasil tes akhir dilakukan perhitungan sehingga diperoleh nilai rata-rata ($\bar{x}$), simpangan baku (s), variansi (s2), nilai tertinggi (Xmaks), dan nilai terendah (Xmin) untuk kelas sampel yang dinyatakan pada Tabel 4.2:

Tabel 4.1 Hasil Tes Akhir Belajar TIK Siswa

Kelas		N	S	Xmax	Xmin
Eksperimen	78,31	32	12,61	96	50
Kontrol	67,00	31	14,95	92	42

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 78,31. Sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 67,00. Jadi, rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Di samping itu, jumlah ketuntasan siswa di kelas eksperimen lebih banyak dari pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Nilai Ketuntasan Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah	Tuntas (≥ 75)		Tidak tuntas (<75)	
	Siswa	Jumlah	%	Jumlah	%
Eksperimen	32	23	71,875	9	28,125
Kontrol	31	13	41,935	18	58,065

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, terlihat bahwa persentase ketuntasan siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada persentase ketuntasan siswa kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, jumlah siswa yang tuntas ada 23 siswa atau 71,875 % dan yang tidak tuntas ada 9 siswa atau 28,125 % dari jumlah keseluruhan siswa kelas eksperimen, yaitu 32 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol ada 13 siswa atau 41,935% yang tuntas dan 18 siswa atau 58,065% tidak tuntas dari 31 siswa.

Persentase ketuntasan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:





Gambar 4.1 Diagram Persentase Ketuntasan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 4.1 terlihat bahwa perbandingan persentase ketuntasan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding ketuntasan siswa pada kelas kontrol. Hal ini menunjukan bahwa proses pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

B.Analisis Data

1. Tes Hasil Belajar TIK Siswa

1.Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors.* Diperoleh hasil seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Tes Belajar TIK Siswa

Kelas	A	P_{value}	N	L_0	L_{tabel}	Distribusi
Eksperimen	0,05	0,158	32	0,0849	0,157	Normal
Kontrol	0,05	0,136	31	0,0982	0,159	Normal

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Begitu juga dengan harga P yang diperoleh dengan menggunakan *Software Minitab* yaitu $P_{value} > \alpha$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran XI dan XII pada halaman 121 dan halaman 123

2. Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Belajar TIK

α	P_{value}	X^2_{tabel}	X^2_{hitung}	Kesimpulan
0,05	0,336	3,84	1,29	Variansi homogen

Nilai X^2_{tabel} X^2_{hitung} pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, selain itu dengan *Software Minitab* diperoleh $P_{value} > \alpha$, sehingga terima H_0 artinya data

sampel homogen. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XIII pada halaman 125.

3.Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hasil uji-t pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis Tes Akhir Belajar TIK Kelas Sampel

Kelas	**N**	$\bar{x}$	**t_{hitung}**	**t_{tabel}**
Eksperimen	32	78,31	3,23	1,67
Kontrol	31	67,00		

Berdasarkan analisis tersebut terlihat bahwa pada selang kepercayaan 95% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria pengujian jika $t > t_{1-\alpha}$ maka tolak H_0. Menggunakan *Software Minitab* diperoleh P_{value} = 0,001 lebih kecil dari α = 0,05. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar TIK siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek tahun pelajaran 2017/2018. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XIV halaman 127.

C. Pembahasan

1. Hasil Belajar TIK Siswa

Secara umum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah berjalan dengan lancar. Pembelajaran dengan TGT ini menggunakan bantuan buku panduan dan pembelajaran yang dilakukan berkelompok. Pada saat pelaksanaan pembelajaran terpusat pada siswa dan untuk mengembangkan keterampilan kognitifnya dengan cara mengerjakan buku panduan dan menyelesaikan soal-soal turnamen.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bertujuan untuk melihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol. Berdasarkan hasil deskripsi dan hasil analisis data terlihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 78,31 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 67,00. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Sejalan dengan itu, dapat juga dilihat dari hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t dan *Software Minitab*. Perhitungan memperoleh bahwa tolak H_0 karena diperoleh t_{hitung} = 3,23 lebih besar dari t_{tabel} = 1,67

dan nilai P-value 0,001 lebih kecil dari taraf nyata a= 0,05, sehingga dapat disimpulkan tolak H0 dengan arti kata "Hasil belajar TIK siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek".

D. Kendala yang Dihadapi

Kendala pertama yang peneliti hadapi yaitu pada saat pembagian kelompok ada beberapa orang siswa yang tidak setuju karna jika belajarnya berkelompok maka materi susah dipahami. Namun setelah diberikan pengertian, siswa-siswa tersebut bersedia untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah peneliti tetapkan sebelumnya sehingga pada pertemuan selanjutnya kendala ini sudah tidak peneliti temui lagi.

Kendala lain yang peneliti hadapi yaitu peneliti mengalami kesulitan mengawasi siswa dalam pelaksanaan turnamen, karena masih ada beberapa siswa yang tidak mematuhi aturan turnamen. Selain itu, peneliti mengalami kesulitan dalam menyesuaikan waktu yang tersedia untuk turnamen karena ada beberapa kelompok yang belum selesai mengerjakan soal-soal turnamen. Tapi kendala yang peneliti hadapi tersebut akhirnya bisa dikurangi pada pertemuan berikutnya.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran TIK dikelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar TIK siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tergolong tinggi, yaitu 78,31 untuk kelas kontrol VIII di SMPN 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Dari hasil analisis tes akhir dengan menggunakan uji-t pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,23 > t_{tabel} = 1,67$ dan nilai P-Value 0,001 lebih kecil dari taraf nyata $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan tolak H_0 dengan arti kata ” Hasil belajar TIK siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek”

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan pada guru bidang studi TIK hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi TIK lainnya dengan harapan meningkatkan hasil belajar TIK siswa karena model ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dan juga diharapkan agar model pembelajaran ini juga bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya.
2. Penelitian ini masih terbatas pada hasil belajar TIK siswa, maka untuk peneliti dimasa mendatang yang tertarik melanjutkan penelitian diharapkan meneliti aspek kemampuan TIK yang lainnya pada pokok bahasan lain yang sesuai, dan juga diharapkan untuk meneliti pada mata pelajaran lainnya .

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2003), h.40

Bambang Soepeno, *Statistik Terapan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)

Cece Wijaya, dkk, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosda Karya)

M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1996), hal 115

Mulyatiningsih,Endang,*Model Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*,(Yogyakarta:Alfabeta,2014)

Muri Yusuf, *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013)

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 1999)

Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000)

Pratiknyo Prawironegoro, *Evaluasi Hasil Belajar Khusus Analisis Soal Bidang Studi Matematika*, (Jakarta: C.V Fortuna, 1985)

R. Ibrahim dan Nana, Sudjana,*Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2003)

R K Sembiring,.*Analisis Regresi*, (Bandung: ITB,1995)

Robert E.Slavin,*Cooperative Learning*,(Bandung;Nusa Media,2010)

Ronal, E. Walpole, *Pengantar Statistika*. (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka, 1993)

Rusman, *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011)

Rusmono. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012)

S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)

Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: PT. Tarsito, 2005)

Sugiyono. *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D).* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2008)

Suharsimi Arikunto, *Dasar –Dasar Evaluasi Pendidikan.* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999)

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek.* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010)

Syaiful Bahri Djamrah dan Aswan Zain, *Model Belajar Mengajar, (*Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006)

Syamsuddin & Vismaia, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal 158

Tatang Yuli Eko Siswono, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (surabaya: unesa university, 2010)

Tim Redaksi Fokus, *Media UUD RI nomor. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung : Fokus Remaja, 2003)

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif, Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2010)

Wina Sanjaya. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010)

Wina Sanjaya, *Model Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2008)

Winastwan, *Pakematik Model Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta : PT Rosda Karya, 2011)

www.2lisan.com/rss/manfaat-mempelajari-teknologi-informasi-dan komunikasi.diakses 18 januari

LAMPIRAN 1

Daftar Nilai MID Semester I TIK Siswa Kelas VIII SMPN I AMPEK ANGKEK Tahun Pelajaran 2017/2018

NO	Nilai Ulangan Harian TIK Semester 1				
	VIII.1	VIII.2	VIII.3	VIII.4	VIII.5
1	85	45	82	29	20
2	38	42	40	86	75
3	88	88	33	80	29
4	30	48	75	75	80
5	82	78	47	80	35
6	73	50	44	86	85
7	38	73	42	60	38
8	80	75	38	94	60
9	85	54	35	56	42
10	40	42	75	92	44
11	75	38	50	30	65
12	92	75	25	84	80
13	62	73	53	78	65
14	35	90	73	75	75
15	60	57	73	54	40
16	67	80	70	60	88
17	53	68	67	70	63
18	45	70	80	73	53
19	90	80	86	50	47
20	77	60	90	48	58
21	75	62	93	45	68
22	42	80	64	40	70
23	60	82	78	43	85
24	31	65	37	90	37
25	80	35	95	40	75
26	46	65	27	63	66
27	70	85	90	39	78
28	56	35	30	35	50
29	25	30	60	65	33
30	92	30	80	94	83

31	25	90	58	33	71
32	50	22		39	25
33		25			62
$\sum x$	**1947**	**1992**	**1890**	**1896**	**1945**
$\bar{x}$	**60,84**	**60,36**	**60,97**	**62,06**	**58,94**

LAMPIRAN II

UJI NORMALITAS KELAS VIII.1

x_i	$\bar{x}$	S	$x_i - \bar{x}$	Z_i	$F(Zi)$	Fk	$S(x_i)$	$\lvert F(Zi) - S(Zi) \rvert$
25	60,84	21,55	-35,84	-1,66	0,0485	1	0,0313	0,0172
25			-35,84	-1,66	0,0485	2	0,0625	0,0140
30			-30,84	-1,43	0,0764	3	0,0938	0,0174
31			-29,84	-1,38	0,0838	4	0,1250	0,0412
35			-25,84	-1,20	0,1151	5	0,1563	0,0412
38			-22,84	-1,06	0,1446	6	0,1875	0,0429
38			-22,84	-1,06	0,1446	7	0,2188	0,0742
40			-20,84	-0,97	0,1660	8	0,2500	0,0840
42			-18,84	-0,87	0,1922	9	0,2813	0,0891
45			-15,84	-0,74	0,2296	10	0,3125	0,0829
46			-14,84	-0,69	0,2451	11	0,3438	0,0987
50			-10,84	-0,50	0,3085	12	0,3750	0,0665
53			-7,84	-0,36	0,3594	13	0,4063	0,0468
56			-4,84	-0,22	0,4129	14	0,4375	0,0246
60			-0,84	-0,04	0,4840	15	0,4688	0,0153
60			-0,84	-0,04	0,4840	16	0,5000	0,0160
62			1,16	0,05	0,5199	17	0,5313	0,0113
67			6,16	0,29	0,6141	18	0,5625	0,0516
70			9,16	0,42	0,6628	19	0,5938	0,0690
73			12,16	0,56	0,7123	20	0,6250	0,0873
75			14,16	0,66	0,7454	21	0,6563	0,0891
75			14,16	0,66	0,7454	22	0,6875	0,0579
77			16,16	0,75	0,7734	23	0,7188	0,0546
80			19,16	0,89	0,8133	24	0,7500	0,0633
80			19,16	0,89	0,8133	25	0,7813	0,0320
82			21,16	0,98	0,8365	26	0,8125	0,0240
85			24,16	1,12	0,8686	27	0,8438	0,0249
85			24,16	1,12	0,8686	28	0,8750	0,0064
88			27,16	1,26	0,8962	29	0,9063	0,0101

90			29,16	1,35	0,9115	30	0,9375	0,0260
92			31,16	1,45	0,9265	31	0,9688	0,0423
92			31,16	1,45	0,9265	32	1,0000	0,0735

Dimana :

$$\sum x_i = 1947 \qquad \sum x_i^2 = 132861$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{1947}{32} = 60{,}84$$

$$S^2 = \frac{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)} = \frac{(32 \times 132861) - (1947)^2}{32(32-1)} = \frac{460743}{992} = 464{,}46$$

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{464{,}46} = 21{,}55$$

Dari data di atas diperoleh L_0 = 0,0987 dan L_{tabel} untuk n = 32 dengan α = 0,05 adalah 0,157 Karena $L_0 < L_{tabel,}$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

UJI NORMALITAS KELAS VIII.2

x_i	$\bar{x}$	S	$x_i - \bar{x}$	z_i	$F(zi)$	Fk	$S(z_i)$	$F(z_i) - S(z_I)$
22	60,36	20,60	-38,36	-1,86	0,0314	1	0,0303	0,0011
25			-35,36	-1,72	0,0427	2	0,0606	0,0179
30			-30,36	-1,47	0,0708	3	0,0909	0,0201
30			-30,36	-1,47	0,0708	4	0,1212	0,0504
35			-25,36	-1,23	0,1093	5	0,1515	0,0422
35			-25,36	-1,23	0,1093	6	0,1818	0,0725
38			-22,36	-1,09	0,1379	7	0,2121	0,0743
42			-18,36	-0,89	0,1867	8	0,2424	0,0557
42			-18,36	-0,89	0,1867	9	0,2727	0,0860
45			-15,36	-0,75	0,2266	10	0,3030	0,0764
48			-12,36	-0,60	0,2743	11	0,3333	0,0591
50			-10,36	-0,50	0,3085	12	0,3636	0,0551
54			-6,36	-0,31	0,3783	13	0,3939	0,0157
57			-3,36	-0,16	0,4364	14	0,4242	0,0122
60			-0,36	-0,02	0,4920	15	0,4545	0,0375
62			1,64	0,08	0,5319	16	0,4848	0,0470
65			4,64	0,23	0,5910	17	0,5152	0,0758
65			4,64	0,23	0,5910	18	0,5455	0,0455
68			7,64	0,37	0,6443	19	0,5758	0,0686
70			9,64	0,47	0,6808	20	0,6061	0,0748
73			12,64	0,61	0,7291	21	0,6364	0,0927
73			12,64	0,61	0,7291	22	0,6667	0,0624
75			14,64	0,71	0,7611	23	0,6970	0,0642
75			14,64	0,71	0,7611	24	0,7273	0,0339
78			17,64	0,86	0,8051	25	0,7576	0,0475
80			19,64	0,95	0,8289	26	0,7879	0,0411
80			19,64	0,95	0,8289	27	0,8182	0,0108
80			19,64	0,95	0,8289	28	0,8485	0,0195
82			21,64	1,05	0,8531	29	0,8788	0,0256
85			24,64	1,20	0,8849	30	0,9091	0,0242
88			27,64	1,34	0,9099	31	0,9394	0,0295
90			29,64	1,44	0,9251	32	0,9697	0,0446

90			29,64	1,44	0,9251	33	1,0000	0,0749

Dimana :

$\sum x_i = 1992 \qquad \sum x_i^2 = 133828$

$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{1992}{33} = 60{,}36$

$S^2 = \frac{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)} = \frac{(33 \times 133828) - (1992)^2}{33(33-1)} = \frac{448260}{1056} = 424{,}49$

$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{424{,}49} = 20{,}60$

Dari data di atas diperoleh L_0 = 0,0927 dan L_{tabel} untuk n = 33 dengan α = 0,05 adalah 0,154 Karena $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

UJI NORMALITAS KELAS VIII.3

x_i	$\bar{x}$	S	$x_i - \bar{x}$	Z_i	$F(Z_i)$	Fk	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_I))$
25	60,97	21,76	-35,97	-1,65	0,0495	1	0,0323	0,0172
27			-33,97	-1,56	0,0594	2	0,0645	0,0051
30			-30,97	-1,42	0,0778	3	0,0968	0,0190
33			-27,97	-1,29	0,0985	4	0,1290	0,0305
35			-25,97	-1,19	0,1170	5	0,1613	0,0443
37			-23,97	-1,10	0,1357	6	0,1935	0,0579
38			-22,97	-1,06	0,1446	7	0,2258	0,0812
40			-20,97	-0,96	0,1685	8	0,2581	0,0895
42			-18,97	-0,87	0,1922	9	0,2903	0,0982
44			-16,97	-0,78	0,2177	10	0,3226	0,1049
47			-13,97	-0,64	0,2611	11	0,3548	0,0938
50			-10,97	-0,50	0,3085	12	0,3871	0,0786
53			-7,97	-0,37	0,3557	13	0,4194	0,0637
58			-2,97	-0,14	0,4443	14	0,4516	0,0073
60			-0,97	-0,04	0,4840	15	0,4839	0,0002
64			3,03	0,14	0,5557	16	0,5161	0,0395
67			6,03	0,28	0,6103	17	0,5484	0,0619
70			9,03	0,42	0,6628	18	0,5806	0,0821
73			12,03	0,55	0,7088	19	0,6129	0,0959
73			12,03	0,55	0,7088	20	0,6452	0,0637
75			14,03	0,64	0,7389	21	0,6774	0,0615
75			14,03	0,64	0,7389	22	0,7097	0,0292
78			17,03	0,78	0,7823	23	0,7419	0,0404
80			19,03	0,87	0,8078	24	0,7742	0,0337
80			19,03	0,87	0,8078	25	0,8065	0,0014
82			21,03	0,97	0,8340	26	0,8387	0,0047
86			25,03	1,15	0,8749	27	0,8710	0,0040
90			29,03	1,33	0,9082	28	0,9032	0,0050
90			29,03	1,33	0,9082	29	0,9355	0,0272
93			32,03	1,47	0,9292	30	0,9677	0,0385
95			34,03	1,56	0,9406	31	1,0000	0,0594

Dimana :

$\sum x_i = 1890 \qquad \sum x_i^2 = 129434$

$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{1890}{31} = 60{,}97$

x 440354

$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{473{,}49} = 21{,}76$

Dari data di atas diperoleh L_0 = 0,1049 dan L_{tabel} untuk n = 31 dengan α = 0,05 adalah 0,159 Karena $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

UJI NORMALITAS KELAS VIII.4

	$\bar{x}$	S	$x_i - \bar{x}$	Z_i	F (Zi)	Fk	S(Zi)	$F(Z_i) - S(Z_i)$
29	62,06	20,95	-33,06	-1,58	0,0571	1	0,0313	0,0258
30			-32,06	-1,53	0,0630	2	0,0625	0,0005
33			-29,06	-1,39	0,0823	3	0,0938	0,0115
35			-27,06	-1,29	0,0985	4	0,1250	0,0265
39			-23,06	-1,10	0,1357	5	0,1563	0,0206
39			-23,06	-1,10	0,1357	6	0,1875	0,0518
40			-22,06	-1,05	0,1469	7	0,2188	0,0719
40			-22,06	-1,05	0,1469	8	0,2500	0,1031
43			-19,06	-0,91	0,1814	9	0,2813	0,0998
45			-17,06	-0,81	0,2090	10	0,3125	0,1035
48			-14,06	-0,67	0,2514	11	0,3438	0,0923
50			-12,06	-0,58	0,2810	12	0,3750	0,0940
54			-8,06	-0,38	0,3520	13	0,4063	0,0543
56			-6,06	-0,29	0,3859	14	0,4375	0,0516
60			-2,06	-0,10	0,4602	15	0,4688	0,0086
60			-2,06	-0,10	0,4602	16	0,5000	0,0398
63			0,94	0,04	0,5160	17	0,5313	0,0153
65			2,94	0,14	0,5557	18	0,5625	0,0068
70			7,94	0,38	0,6480	19	0,5938	0,0543
73			10,94	0,52	0,6985	20	0,6250	0,0735
75			12,94	0,62	0,7324	21	0,6563	0,0761
75			12,94	0,62	0,7324	22	0,6875	0,0449
78			15,94	0,76	0,7764	23	0,7188	0,0576
80			17,94	0,86	0,8051	24	0,7500	0,0551
80			17,94	0,86	0,8051	25	0,7813	0,0239
84			21,94	1,05	0,8531	26	0,8125	0,0406
86			23,94	1,14	0,8729	27	0,8438	0,0291
86			23,94	1,14	0,8729	28	0,8750	0,0021
90			27,94	1,33	0,9082	29	0,9063	0,0020
92			29,94	1,43	0,9236	30	0,9375	0,0139
94			31,94	1,52	0,9357	31	0,9688	0,0330
94			31,94	1,52	0,9357	32	1,0000	0,0643

Dimana :

$\sum x_i = 1986$ $\sum x_i^2 = 136868$

$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{} = \frac{1986}{32} = 62,06$

x 435580

$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{439,09} = 20,95$

Dari data di atas diperoleh L_0 = 0,1035 dan L_{tabel} untuk n = 32 dengan α = 0,05 adalah 0,157 Karena $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

UJI NORMALITAS KELAS VIII.5

	$\bar{x}$	S	$x_i - \bar{x}$	Z_i	$F(Zi)$	Fk	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$
20	58,94	19,50	-38,94	-2,00	0,0228	1	0,0303	0,0076
25			-33,94	-1,74	0,0409	2	0,0606	0,0197
29			-29,94	-1,54	0,0618	3	0,0909	0,0291
33			-25,94	-1,33	0,0918	4	0,1212	0,0295
35			-23,94	-1,23	0,1093	5	0,1515	0,0422
37			-21,94	-1,13	0,1292	6	0,1818	0,0526
38			-20,94	-1,07	0,1423	7	0,2121	0,0698
40			-18,94	-0,97	0,1660	8	0,2424	0,0764
42			-16,94	-0,87	0,1922	9	0,2727	0,0806
44			-14,94	-0,77	0,2206	10	0,3030	0,0824
47			-11,94	-0,61	0,2709	11	0,3333	0,0624
50			-8,94	-0,46	0,3228	12	0,3636	0,0409
53			-5,94	-0,30	0,3821	13	0,3939	0,0119
58			-0,94	-0,05	0,4801	14	0,4242	0,0558
60			1,06	0,05	0,5199	15	0,4545	0,0654
62			3,06	0,16	0,5636	16	0,4848	0,0787
63			4,06	0,21	0,5832	17	0,5152	0,0680
65			6,06	0,31	0,6217	18	0,5455	0,0763
65			6,06	0,31	0,6217	19	0,5758	0,0460
66			7,06	0,36	0,6406	20	0,6061	0,0345
68			9,06	0,46	0,6772	21	0,6364	0,0409
70			11,06	0,57	0,7157	22	0,6667	0,0490
71			12,06	0,62	0,7324	23	0,6970	0,0354
75			16,06	0,82	0,7939	24	0,7273	0,0666
75			16,06	0,82	0,7939	25	0,7576	0,0363
75			16,06	0,82	0,7939	26	0,7879	0,0060
78			19,06	0,98	0,8365	27	0,8182	0,0183
80			21,06	1,08	0,8599	28	0,8485	0,0114
80			21,06	1,08	0,8599	29	0,8788	0,0189
83			24,06	1,23	0,8907	30	0,9091	0,0184
85			26,06	1,34	0,9099	31	0,9394	0,0295
85			26,06	1,34	0,9099	32	0,9697	0,0598

88			29,06	1,49	0,9319	33	1,0000	0,0681

Dimana:

$\sum x_i = 1945$ $\sum x_i^2 = 126801$

$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{1945}{33} = 58{,}94$

x 401408

$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{380{,}12} = 19{,}50$

Dari data di atas diperoleh L_0 = 0,0824 dan L_{tabel} untuk n = 33 dengan α = 0,05 adalah 0,154 Karena $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

LAMPIRAN III

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN (RPB) 1
KELAS EKSPERIMEN

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi.
Kompetensi Dasar : 1.1 Mengidentifikasi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah kata
Indikator : 1.1.1 Mengidentifikasi menu dan icon pada formatting
: 1.1.2 Menggunakan save untuk menyimpan dokumen
: 1.1.3 Menggunakan copy dan paste untuk memperbanyak dokumen
: 1.1 4 Menggunakan perintah undo dan redo

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan perangkat lunak pengolah Kata untuk menyajikan informasi, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon pada Formating
2. Menggunakan save untuk menyimpan dokumen
3. Menggunakan copy dan paste untuk memperbanyak dokumen
4. Menggunakan perintah undo dan redo untuk membatalkan dan melanjutkan perintah yang diberikan

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Menu dan Icon Formating
3. Mengenal cara menggunakan save untuk menyimpan dokumen melalui menu file atau menggunakan keyboard
4. Mengenal cara menggunakan copy dan paste untuk memperbanyak dokumen melalui menu toolbar atau menggunakan keyboard
5. Mengenal cara menggunakan undo dan redo untuk membatalkan atau melanjutkan perintah yang sudah dibatalkan

4. Model Pembelajaran

Model TGT (*Teams Games Tournament*).

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi. 6. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru. 6. Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.	**10 Menit**
II. Kegiatan Inti **Presentasi di Kelas** 1. Guru menjelaskan materi pelajaran. **Tim** 2. Guru membentuk tim Secara heterogen terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas. 3.Guru membagikan buku panduan kepada tim masing-masing.	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa duduk berkelompok sesuai kelompok yang telah ditetapkan guru. 3.Para siswa dalam setiap tim saling bekerja sama mengerjakan buku panduan dalam meningkatkan kemampuan akademik dan mempersiapkan diri untuk mengikuti *game* dan turnamen	**70 Menit**

Game 4.Guru membagi siswa ke dalam tim yang terdiri dari tiga atau empat orang siswa yang homogen, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. 5.Guru membagikan kartu soal turnamen, kartu jawabansoal turnamen, satu kotak kartu bernomor, dansatu lembar skor permainan pada tiap meja. 6.Guru memperhatikan siswa saat penarikan kartu	4.Siswa bermain game di atas meja sesuai dengan tim yang dibagikan guru. 5.Siswa menggunakannya dalam game. 6.Seorang siswa mengambil Sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.	
Turnamen 7. Guru mengontrol jalannya turnamen.	7.Para siswa dalam setiap Tim mengambil nomor undianuntuk menentukan pembaca pertama yaitusiswa yangmenarik nomor tertinggi.	
8. Guru mengontrol jalannya turnamen.	8. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Dan semua anggota harus mengerjakan soal tersebut supaya mereka siap untuk ditantang,	
9. Guru mengontrol jalannya turnamen.	9. Setelah si pembaca memberikan jawaban, siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.	

10. Guru mengontrol jalannya turnamen.	10. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu ke dalam boks.	
11. Guru mengontrol jalannya turnamen.	11. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri : penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua.	
12. Guru mengontrol jalannya turnamen.	12. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya kosong.	
13. Guru meminta siswa menghitung kartu yang diperoleh dan mengarahkan siswa menentukan skor tim.	13. Apabia permainan sudah berakhir, para pemain menghitung dan mencatat kartu bernomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan pemain bersama guru menentukan skor tim.	
14. Guru meminta siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan meminta siswa menghitung skor tim secara keseluruhan.	14. Para siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan menghitung skor tim secara keseluruhan.	
15. Guru meminta siswa mengumpulkan rangkuman skor tim masing-masing.	15. Siswa mengumpulkan rangkuman skor tim mereka masing-masing.	
Rekognisi Tim		
16. Guru mempersiapkan sertifikat atau bentuk- bentuk penghargaan lainnya untuk tim peraih skor tertinggi.	16. Siswa menerima penghargaan bagi tim peraih skor tertinggi.	

III. Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama-sama dengan siswa. 2. Guru mengenalkan lanjutan materi untuk pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah.	**III. Kegiatan Penutup** 1. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari. 2. Siswa merespon perkataan guru. 3. Siswa mengucapkan hamdallah.	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Bukitinggi, 2018
Mahasiswa

NIKMATUL RIZKI, S.Kom
NIP.19810911 201001 2 009

RAIHAN DZAKY
NIM. 2514.098

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN (RPB) 2
KELAS EKSPERIMEN

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Menggunakan Jenis huruf, Garis bawah, Warna huruf, dan Ukuran huruf.
Kompetensi Dasar : 1.2 Mengidentifikasi tulisan dan kalimat
Indikator : 1.2.1 Menggunakan jenis huruf pada menu font
: 1.2.2 Menggunakan garis bawah pada menu font
: 1.2.3 Menggunakan warna huruf pada menu font
: 1.2.4 Menggunakan ukuran huruf pada menu font

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon pada menu font
2. Menggunakan jenis font untuk memilih tulisan
3. Menggunakan underline untuk membuat garis dibawah tulisan
4. Menggunakan color untuk memberikan warna pada tulisan
5. Menggunakan size untuk mengatur ukuran huruf

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 2

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Menu dan Icon pada menu font
3. Mengenal cara menggunakan font pada menu font
4. Mengenal cara menggunakan underline untuk memberikan garis dibawah tulisan
5. Mengenal cara menggunakan color untuk memberikan warna pada tulisan
6. Mengenal cara menggunakan size untuk mengatur ukuran huruf dan tulisan

4. Model Pembelajaran

Model TGT (*Teams Games Tournament*).

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi. 6. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru. 6. Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.	**10 Menit**
II. Kegiatan Inti **Presentasi di Kelas** 1. Guru menjelaskan materi pelajaran. **Tim** 2. Guru membentuk tim Secara heterogen terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas. 3.Guru membagikan buku panduan kepada tim masing-masing.	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa duduk berkelompok sesuai kelompok yang telah ditetapkan guru. 3.Para siswa dalam setiap tim saling bekerja sama mengerjakan buku panduan dalam meningkatkan kemampuan mempersiapkan diri untuk mengikuti *game* dan turnamen	**70 Menit**

Game 4.Guru membagi siswa ke dalam tim yang terdiri dari tiga atau empat orang siswa yang homogen, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. 5.Guru membagikan kartu soalturnamen, kartu jawabansoal turnamen, satu kotak kartu bernomor, dansatu lembar skor permainan pada tiap meja. 6.Guru memperhatikan siswa saat penarikan kartu	4.Siswa bermain game di atas meja sesuai dengan tim yang dibagikan guru. 5.Siswa menggunakannya dalam game. 6.Seorang siswa mengambil Sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.	
Turnamen 7. Guru mengontrol jalannya turnamen.	7.Para siswa dalam setiap Tim mengambil nomor undianuntuk menentukan pembaca pertama yaitusiswa yangmenarik nomor tertinggi.	
8. Guru mengontrol jalannya turnamen.	8. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Dan semua anggota harus mengerjakan soal tersebut supaya mereka siap untuk ditantang,	
9. Guru mengontrol jalannya turnamen.	9. Setelah si pembaca memberikan jawaban, siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.	

10. Guru mengontrol jalannya turnamen.	10. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu ke dalam boks.	
11. Guru mengontrol jalannya turnamen.	11. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri : penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua.	
12. Guru mengontrol jalannya turnamen.	12. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya kosong.	
13. Guru meminta siswa menghitung kartu yang diperoleh dan mengarahkan siswa menentukan skor tim.	13. Apabia permainan sudah berakhir, para pemain menghitung dan mencatat kartu bernomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan pemain bersama guru menentukan skor tim.	
14. Guru meminta siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan meminta siswa menghitung skor tim secara keseluruhan.	14. Para siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan menghitung skor tim secara keseluruhan.	
15. Guru meminta siswa mengumpulkan rangkuman skor tim masing-masing.	15. Siswa mengumpulkan rangkuman skor tim mereka masing-masing.	
Rekognisi Tim 16. Guru mempersiapkan sertifikat atau bentuk- bentuk penghargaan lainnya untuk tim peraih skor tertinggi.	16. Siswa menerima penghargaan bagi tim peraih skor tertinggi.	

III. Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama-sama dengan siswa. 2. Guru mengenalkan lanjutan materi untuk pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah.	**III. Kegiatan Penutup** 1. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari. 2. Siswa merespon perkataan guru. 3. Siswa mengucapkan hamdallah.	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Bukitinggi, 2018
Mahasiswa

NIKMATUL RIZKI, S.Kom
NIP.19810911 201001 2 009

RAIHAN DZAKY
NIM. 2514.098

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN (RPB) 3
KELAS EKSPERIMEN

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Bullet/Symbol and Numbering
Kompetensi Dasar : 1.3 Bullet/Symbol and Numbering
Indikator : 1.3.1 Menggunakan Bullet
: 1.3.2 Mengatur jenis Bullet
: 1.3.3 Menggunakan Numbering
: 1.3.4 Mengatur jenis Numbering

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan Bullet and Numbering, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon Bullet and Numbering
2. Menggunakan Bullet
3. Mengatur jenis Buller
4. Menggunakan Numbering
5. Mengatur jenis Numbering

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 3

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Bullet and Numbering
3. Mengenal cara menggunakan Bullet and Numbering
4. Mengenal cara mengatur jenis Bullet and Numbering

4. Model Pembelajaran

Model TGT (*Teams Games Tournament*).

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi. 6. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru. 6. Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.	**10 Menit**
II. Kegiatan Inti **Presentasi di Kelas** 1. Guru menjelaskan materi pelajaran. **Tim** 2. Guru membentuk tim Secara heterogen terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas. 3.Guru membagikan buku panduan kepada tim masing-masing.	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa duduk berkelompok sesuai kelompok yang telah ditetapkan guru. 3.Para siswa dalam setiap tim saling bekerja sama mengerjakan buku panduan dalam meningkatkan kemampuan akademik dan mempersiapkan diri untuk mengikuti *game* dan turnamen	**70 Menit**

Game 4.Guru membagi siswa ke dalam tim yang terdiri dari tiga atau empat orang siswa yang homogen, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. 5.Guru membagikan kartu soalturnamen, kartu jawabansoal turnamen, satu kotak kartu bernomor, dansatu lembar skor permainan pada tiap meja. 6.Guru memperhatikan siswa saat penarikan kartu	4.Siswa bermain game di atas meja sesuai dengan tim yang dibagikan guru. 5.Siswa menggunakannya dalam game. 6.Seorang siswa mengambil Sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.	
Turnamen 7. Guru mengontrol jalannya turnamen.	7.Para siswa dalam setiap Tim mengambil nomor undianuntuk menentukan pembaca pertama yaitusiswa yangmenarik nomor tertinggi.	
8. Guru mengontrol jalannya turnamen.	8. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Dan semua anggota harus mengerjakan soal tersebut supaya mereka siap untuk ditantang,	
9. Guru mengontrol jalannya turnamen.	9. Setelah si pembaca memberikan jawaban, siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.	

10. Guru mengontrol jalannya turnamen.	10. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu ke dalam boks.	
11. Guru mengontrol jalannya turnamen.	11. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri : penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua.	
12. Guru mengontrol jalannya turnamen.	12. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya kosong.	
13. Guru meminta siswa menghitung kartu yang diperoleh dan mengarahkan siswa menentukan skor tim.	13. Apabia permainan sudah berakhir, para pemain menghitung dan mencatat kartu bernomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan pemain bersama guru menentukan skor tim.	
14. Guru meminta siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan meminta siswa menghitung skor tim secara keseluruhan.	14. Para siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan menghitung skor tim secara keseluruhan.	
15. Guru meminta siswa mengumpulkan rangkuman skor tim masing-masing.	15. Siswa mengumpulkan rangkuman skor tim mereka masing-masing.	
Rekognisi Tim		
16. Guru mempersiapkan sertifikat atau bentuk- bentuk penghargaan lainnya untuk tim peraih skor tertinggi.	16. Siswa menerima penghargaan bagi tim peraih skor tertinggi.	

III. Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama-sama dengan siswa. 2. Guru mengenalkan lanjutan materi untuk pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah.	**III. Kegiatan Penutup** 1. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari. 2. Siswa merespon perkataan guru. 3. Siswa mengucapkan hamdallah.	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Bukitinggi, 2018
Mahasiswa

NIKMATUL RIZKI, S.Kom
NIP.19810911 201001 2 009

RAIHAN DZAKY
NIM. 2514.098

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN (RPB) 4
KELAS EKSPERIMEN

1. Identitas

Nama Sekolah : SMP N 1 AMPEK ANGKEK
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VIII / I
Alokasi Waktu : (2 x 45 menit) / 1 Kali Pertemuan
Standar Kompetensi : Menggunakan Page Number
Kompetensi Dasar : 1. 4 Menggunakan Page Number
Indikator : 1. 4.1 Membuat Page Number
: 1.4.2 Mengatur format Page Number
: 1.4.3 Mengganti Page Number
: 1.4.4 Menghapus Page Number

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah Kompetensi Dasar ini dipelajari, diharapkan peserta didik mampu Menggunakan Bullet and Numbering, dengan cara menggunakan :

1. Menu dan Icon Bullet and Numbering
2. Menggunakan Page Number
3. Mengatur format Page Number
4. Mengganti Page Number
5. Menghapus Page Number

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 4

1. Mengaktifkan Microsoft Office Word
2. Mengenalkan Page Number
3. Mengenal cara menggunakan Page Number
4. Mengenal cara mengatur format Page Number
5. Mengganti Page Number
6. Menghapus Page Number

4. Model Pembelajaran

Model TGT (*Teams Games Tournament*).

5.Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
I. Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membimbing siswa berdo'a bersama. 2. Guru mengisi absen siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 5. Guru memberikan appersepsi. 6. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	**I. Kegiatan Pendahuluan** 1. Siswa bersama guru berdoa. 2. Siswa mendengarkan guru mengabsen siswa. 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan guru. 5. Siswa mendengarkan Appersepsi yang disampaikan guru. 6. Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.	**10 Menit**
II. Kegiatan Inti **Presentasi di Kelas** 1. Guru menjelaskan materi pelajaran. **Tim** 2. Guru membentuk tim Secara heterogen terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas. 3.Guru membagikan buku panduan kepada tim masing-masing.	**II. Kegiatan Inti** 1.Siswa mendengarkan penjelasan guru. 2.Siswa duduk berkelompok sesuai kelompok yang telah ditetapkan guru. 3.Para siswa dalam setiap tim saling bekerja sama mengerjakan buku panduan dalam meningkatkan kemampuan akademik dan mempersiapkan diri untuk mengikuti *game* dan turnamen	**70 Menit**

Game 4.Guru membagi siswa ke dalam tim yang terdiri dari tiga atau empat orang siswa yang homogen, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. 5.Guru membagikan kartu soalturnamen, kartu jawabansoal turnamen, satu kotak kartu bernomor, dansatu lembar skor permainan pada tiap meja. 6.Guru memperhatikan siswa saat penarikan kartu	4.Siswa bermain game di atas meja sesuai dengan tim yang dibagikan guru. 5.Siswa menggunakannya dalam game. 6.Seorang siswa mengambil Sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.	
Turnamen 7. Guru mengontrol jalannya turnamen.	7.Para siswa dalam setiap Tim mengambil nomor undianuntuk menentukan pembaca pertama yaitusiswa yangmenarik nomor tertinggi.	
8. Guru mengontrol jalannya turnamen.	8. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Dan semua anggota harus mengerjakan soal tersebut supaya mereka siap untuk ditantang,	
9. Guru mengontrol jalannya turnamen.	9. Setelah si pembaca memberikan jawaban, siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.	

10. Guru mengontrol jalannya turnamen.	10. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu ke dalam boks.	
11. Guru mengontrol jalannya turnamen.	11. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri : penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua.	
12. Guru mengontrol jalannya turnamen.	12. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya kosong.	
13. Guru meminta siswa menghitung kartu yang diperoleh dan mengarahkan siswa menentukan skor tim.	13. Apabia permainan sudah berakhir, para pemain menghitung dan mencatat kartu bernomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan pemain bersama guru menentukan skor tim.	
14. Guru meminta siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan meminta siswa menghitung skor tim secara keseluruhan.	14. Para siswa kembali ke tim studinya masing-masing dan menghitung skor tim secara keseluruhan.	
15. Guru meminta siswa mengumpulkan rangkuman skor tim masing-masing.	15. Siswa mengumpulkan rangkuman skor tim mereka masing-masing.	
Rekognisi Tim		
16. Guru mempersiapkan sertifikat atau bentuk- bentuk penghargaan lainnya untuk tim peraih skor tertinggi.	16. Siswa menerima penghargaan bagi tim peraih skor tertinggi.	

III. Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama-sama dengan siswa. 2. Guru mengenalkan lanjutan materi untuk pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdallah.	**III. Kegiatan Penutup** 1. Siswa bersama-sama dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari. 2. Siswa merespon perkataan guru. 3. Siswa mengucapkan hamdallah.	**10 Menit**

V. Sumber/Bahan Pelajaran

1. Buku Pelajaran TIK Kelas VIII (Delapan)

VI. Penilaian

Teknik penilaian : Tes Tertulis

Bentuk : Essay

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Bukitinggi, 2018
Mahasiswa

NIKMATUL RIZKI, S.Kom
NIP.19810911 201001 2 009

RAIHAN DZAKY
NIM. 2514.098

LAMPIRAN IV

KISI-KISI SOAL UJI COBA TES AKHIR

Satuan Pendidikan : SMPN 1 AMPEK ANGKEK
Kelas /Program : VIII
Semester : I (ganjil)
Mata Pelajaran : TIK
Tahun Pelajaran : 2018/2019

Standar Kompetensi	Materi Pokok	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek tujuan yang akan di tes						No Soal Essay
				C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.Menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi	Microsoft Office Word	1.1 Mengidentifikasi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah kata	1. Mengidentifikasi menu dan icon pada formatting							1
			2. Menggunakan save untuk menyimpan dokumen							2
			3 Menggunakan copy dan paste untuk memperbanyak dokumen							3
		1.2 Mengidentifikasi tulisan dan kalimat	4.Menggunakan garis bawah pada menu font							4

		1.3 Bullet/Symbol and Numbering	5. Menggunakan Numbering							5
		1.4 Menggunakan Page Number	6. Membuat Page Number							6

Keterangan : C_1 = Pengetahuan

C_2 = Pemahaman

C_3 = Penerapan

C_4 = Analisis

C_5 = Sintesis

C_6 = Evaluasi

LAMPIRAN V

SOAL UJI COBA TES AKHIR

Mata Pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Standar Kompetensi : 1. Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Kata untuk menyajikan informasi

Kompetensi Dasar : 1.1 Mengidentifikasi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah kata

: 1.2 Mengidentifikasi tulisan dan kalimat

: 1.3 Bullet/Symbol and Numbering

: 1.4 Menggunakan Page Number

Kelas/Semester : VIII/1

Waktu : 2x45 Menit

Petunjuk:

1. Mulailah ujian dengan berdoa terlebih dahulu!
2. Tidak dibenarkan bekerjasama dengan teman!
3. Jawablah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
4. Periksalah kembali jawaban sebelum diserahkan!

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

1. Jelaskan pengertian dari menu Formatting !

2. Bagaimana cara menggunakan Save melalui menu File ?

3. Jelaskan langkah-langkah penggunaan dari Copy dan Paste !

4. Jelaskan bagaimana pemberian garis bawah pada tulisan !

5. Tuliskan cara penggunaan dari menu Numbering !

6. Jelaskan cara menggunakan Page Number !

LAMPIRAN VI

KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA AKHIR

NO.	Instrumen	Skor
1.	Jawab : Sebuah perintah menentukan jenis huruf, paragraf, memberikan penomoran dan segala yang berhubungan dengan teks yang dibuat	
Skor		4
2.	Jawab : Klik menu File kemudian klik menu Save	
Skor		4
3.	Jawab : Blok teks/objek yang akan dicopy kemudian klik kanan lalu klik Copy, kemudian termpatkan kursor pada posisi yang ingin dicopy lalu klik kanan dan klik Paste	
Skor		4
4.	Jawab : Blok tulisan yang ingin diberikan garis bawah kemudian arahkan kursor pada icon underline dan klik icon underline	
Skor		4
5.	Jawab : Klik tanda panah bawah pada Numbering pada kolom paragraf kemudian pilih Numbering yang diinginkan	
Skor		4
6.	Jawab : Klik Insert pada menu Bar kemudian pilih Page Number pada kolom Header and Footer kemudian akan muncul pilihan untuk poisisi peletakkan Page Number lalu pilih posisi yang diinginkan	
Skor		4
SKOR TOTAL		24

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Total skor keseluruhan}} \times 100$$

LAMPIRAN VII

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES AKHIR

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap soal tes akhir, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak valid
   2 = Kurang valid
   3 = Cukup valid
   4 = Valid
   5 = Sangat valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Isi soal tes						
	a. Kesesuaian dengan SK						
	b. Kebenaran soal tes						
	c. Soal mengacu pada KD						
	d. Soal mudah diukur						
	e. Soal menggunakan kata-kata						
2.	Bahasa yang digunakan						
	a. Kebenaran tata bahasa						
	b. Kesederhanaan struktur kalimat						

Penilaian secara umum:

No	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap soal tes Akhir					

Saran:

_____
_____
_____
_____
_____

Bukittinggi,……2018
Validator

(**NIKMATUL RIZKI, S.Kom**)

LAMPIRAN VIII

PERHITUNGAN RELIABILITAS SOAL TES UJI COBA

Untuk menentukan reliabilitas tes digunakan rumus Alpha yang dikemukakan Suharsimi Arikunto yaitu :

$$\sigma_i^2 = \frac{\Sigma x^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N} \qquad r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Langkah pertama dicari dulu varians tiap soal:

Untuk soal nomor 1 :

$$\sigma_1^2 = \frac{265 - \frac{7921}{32}}{32} = 0{,}546$$

Untuk soal nomor 2 :

$$\sigma_2^2 = \frac{273 - \frac{7921}{32}}{32} = 0{,}796$$

Untuk soal nomor 3 :

$$\sigma_3^2 = \frac{259 - \frac{7569}{32}}{32} = 0{,}702$$

Untuk soal nomor 4 :

$$\sigma_4^2 = \frac{259 - \frac{7569}{32}}{32} = 0{,}702$$

Untuk soal nomor 5 :

$$\sigma_5^2 = \frac{276 - \frac{8100}{32}}{32} = 0{,}715$$

Untuk soal nomor 6 :

$$\sigma_6^2 = \frac{257 - \frac{7225}{32}}{32} = 0{,}976$$

Kemudian dicari jumlah varians skor tiap item dan varians total:

$$\sum \sigma_i^2 = 0{,}546 + 0{,}796 + 0{,}702 + 0{,}702 + 0{,}715 + 0{,}976$$

$$= 4{,}437$$

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\Sigma x_t)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{9035 - \frac{277729}{32}}{32} = 11{,}124$$

Kemudian disubstitusikan ke dalam rumus Alpha untuk mencari koefisien korelasi yakni :

$$r_{11}=\left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1-\frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)=\left(\frac{32}{32-1}\right)\left(1-\frac{4,437}{11,124}\right)=(1,032)(0,601)=\mathbf{0,6202}$$

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa $\mathbf{r_{11}}$ **= 0,6202**. Apabila r_{11} dikorelasikan dengan harga kritik *Korelasi Product Moment* dengan α = 0,05 maka r_{11} = 0,6202 lebih besar dari r_{tabel} = 0,3494 maka soal dikatakan reliebel dengan kategori tinggi.

LAMPIRAN IX

PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN SOAL TES UJI COBA

Tingkat Kesukaran								
No	Soal						Jumlah	Nilai
	x1	x2	x3	x4	x5	x6		
1	3	3	4	4	3	4	**21**	87,5
2	2	2	3	1	3	1	**12**	50
3	2	3	3	3	2	4	**17**	70,83333
4	1	2	2	2	3	2	**12**	50
5	3	3	3	3	2	2	**16**	66,66667
6	3	4	4	3	4	2	**20**	83,33333
7	3	1	2	3	2	3	**14**	58,33333
8	2	3	3	2	4	4	**18**	75
9	4	3	4	4	4	3	**22**	91,66667
10	3	2	3	2	3	3	**16**	66,66667
11	2	3	2	3	2	3	**15**	62,5
12	4	4	3	4	4	4	**23**	95,83333
13	3	4	3	3	2	3	**18**	75
14	2	1	3	2	2	2	**12**	50
15	2	2	3	3	3	3	**16**	66,66667
16	4	4	3	3	3	4	**21**	87,5
17	3	2	2	3	3	3	**16**	66,66667
18	3	2	3	1	3	2	**14**	58,33333
19	4	4	4	3	4	2	**21**	87,5
20	3	3	2	2	2	1	**13**	54,16667
21	2	3	3	3	2	2	**15**	62,5
22	3	2	3	3	2	2	**15**	62,5
23	3	3	3	3	4	4	**20**	83,33333
24	3	3	2	3	2	2	**15**	62,5
25	4	3	2	3	4	4	**20**	83,33333
26	3	3	2	2	2	3	**15**	62,5
27	3	1	3	2	3	3	**15**	62,5
28	2	3	1	2	3	3	**14**	58,33333
29	2	2	1	1	3	2	**11**	45,83333
30	3	4	4	4	4	3	**22**	91,66667
31	3	3	3	3	1	2	**15**	62,5

32	2	4	1	4	2	0	**13**	54,16667
Jumlah	89	89	87	87	90	85	**52**	
Rata-rata	2,78	2,78	2,72	2,72	2,81	2,66	**16,**	
Skor Max	4	4	4	4	4	4		
TK	0,695	0,695	0,680	0,680	0,703	0,664		
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang		

LAMPIRAN X

DAYA PEMBEDA SOAL

Daya								
		Soal						
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	Jumlah
XA	1	4	4	3	4	4	4	**23**
	2	4	3	4	4	4	3	**22**
	3	3	4	4	4	4	3	**22**
	4	3	3	4	4	3	4	**21**
	5	4	4	3	3	3	4	**21**
	6	4	4	4	3	4	2	**21**
	7	3	4	4	3	4	2	**20**
	8	3	3	3	3	4	4	**20**
	9	4	3	2	3	4	4	**20**
		3,6	**3,6**	**3,4**	**3,4**	**3,8**	**3,3**	
XB	10	3	1	2	3	2	3	**14**
	11	3	2	3	1	3	2	**14**
	12	2	3	1	2	3	3	**14**
	13	3	3	2	2	2	1	**13**
	14	2	4	1	4	2	0	**13**
	15	2	2	3	1	3	1	**12**
	16	1	2	2	2	3	2	**12**
	17	2	1	3	2	2	2	**12**
	18	2	2	1	1	3	2	**11**
		2,22	**2,22**	**2,11**	**2,00**	**2,56**	**1,78**	
SM		4	4	4	4	4	4	
(XA - XB) / SM		0,333	0,333	0,361	0,361	0,306	0,389	
Kriteria		Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	

LAMPIRAN XI

UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN

x_i	$\bar{x}$	S	$x_i - \bar{x}$	Z_i	$F(Z_i)$	Fk	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$
50	78,31	12,61	-28,31	-2,25	0,0122	1	0,0313	0,0190
54			-24,31	-1,93	0,0268	2	0,0625	0,0357
54			-24,31	-1,93	0,0268	3	0,0938	0,0669
58			-20,31	-1,61	0,0537	4	0,1250	0,0713
67			-11,31	-0,90	0,1841	5	0,1563	0,0278
67			-11,31	-0,90	0,1841	6	0,1875	0,0034
71			-7,31	-0,58	0,2810	7	0,2188	0,0622
71			-7,31	-0,58	0,2810	8	0,2500	0,0310
71			-7,31	-0,58	0,2810	9	0,2813	0,0003
75			-3,31	-0,26	0,3974	10	0,3125	0,0849
75			-3,31	-0,26	0,3974	11	0,3438	0,0537
75			-3,31	-0,26	0,3974	12	0,3750	0,0224
75			-3,31	-0,26	0,3974	13	0,4063	0,0088
75			-3,31	-0,26	0,3974	14	0,4375	0,0401
79			0,69	0,05	0,5199	15	0,4688	0,0512
79			0,69	0,05	0,5199	16	0,5000	0,0199
79			0,69	0,05	0,5199	17	0,5313	0,0113
79			0,69	0,05	0,5199	18	0,5625	0,0426
83			4,69	0,37	0,6443	19	0,5938	0,0506
83			4,69	0,37	0,6443	20	0,6250	0,0193
83			4,69	0,37	0,6443	21	0,6563	0,0119
83			4,69	0,37	0,6443	22	0,6875	0,0432
88			9,69	0,77	0,7794	23	0,7188	0,0606
88			9,69	0,77	0,7794	24	0,7500	0,0294
88			9,69	0,77	0,7794	25	0,7813	0,0019
92			13,69	1,09	0,8621	26	0,8125	0,0496
92			13,69	1,09	0,8621	27	0,8438	0,0184
92			13,69	1,09	0,8621	28	0,8750	0,0129
92			13,69	1,09	0,8621	29	0,9063	0,0441
96			17,69	1,40	0,9192	30	0,9375	0,0183

96			17,69	1,40	0,9192	31	0,9688	0,0495
96			17,69	1,40	0,9192	32	1,0000	0,0808

Dimana :

$\sum x_i = 2506$ $\sum x_i^2 = 201178$

$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{2506}{32} = 78{,}31$

$S^2 = \frac{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)} = \frac{(32 \times 201178) - (2506)^2}{32(32-1)} = \frac{157660}{992} = 158{,}93$

$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{158{,}93} = 12{,}61$

Dari data diatas diperoleh L_0 = 0,0849 dan L_{tabel} untuk *n* = 32 dengan α = 0,05 adalah 0,157 karena $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

LAMPIRAN XII

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL

x_i	$\bar{x}$	S	$x_i - \bar{x}$	Z_i	F (Zi)	Fk	S(Zi)	$F(Z_i - S(Z_i))$
42	67,00	15,03	-25,00	-1,66	0,0485	1	0,0323	0,0162
42			-25,00	-1,66	0,0485	2	0,0645	0,0161
46			-21,00	-1,40	0,0808	3	0,0968	0,0160
46			-21,00	-1,40	0,0808	4	0,1290	0,0483
46			-21,00	-1,40	0,0808	5	0,1613	0,0805
50			-17,00	-1,13	0,1292	6	0,1935	0,0643
50			-17,00	-1,13	0,1292	7	0,2258	0,0966
54			-13,00	-0,87	0,1922	8	0,2581	0,0659
54			-13,00	-0,87	0,1922	9	0,2903	0,0982
58			-9,00	-0,60	0,2743	10	0,3226	0,0483
58			-9,00	-0,60	0,2743	11	0,3548	0,0806
63			-4,00	-0,27	0,3936	12	0,3871	0,0065
67			0,00	0,00	0,5000	13	0,4194	0,0806
67			0,00	0,00	0,5000	14	0,4516	0,0484
67			0,00	0,00	0,5000	15	0,4839	0,0161
67			0,00	0,00	0,5000	16	0,5161	0,0161
71			4,00	0,27	0,6064	17	0,5484	0,0580
71			4,00	0,27	0,6064	18	0,5806	0,0258
75			8,00	0,53	0,7019	19	0,6129	0,0890
75			8,00	0,53	0,7019	20	0,6452	0,0568
75			8,00	0,53	0,7019	21	0,6774	0,0245
75			8,00	0,53	0,7019	22	0,7097	0,0077
79			12,00	0,80	0,7881	23	0,7419	0,0462
79			12,00	0,80	0,7881	24	0,7742	0,0140
83			16,00	1,06	0,8554	25	0,8065	0,0490
83			16,00	1,06	0,8554	26	0,8387	0,0167
83			16,00	1,06	0,8554	27	0,8710	0,0155
83			16,00	1,06	0,8554	28	0,9032	0,0478
88			21,00	1,40	0,9192	29	0,9355	0,0162
88			21,00	1,40	0,9192	30	0,9677	0,0485
92			25,00	1,66	0,9515	31	1,0000	0,0485

Dimana :

$\sum x_i = 2077$ $\sum x_i^2 = 145933$

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} = \frac{2077}{31} = 67$$

$$S^2 = \frac{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)} = \frac{(31 \text{ x } 145933) - (2077)^2}{31(31-1)} = \frac{209994}{930} = 225{,}8$$

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{225{,}8} = 15{,}03$$

Dari data diatas diperoleh L_0 = 0,0982 dan L_{tabel} untuk *n* = 31 dengan α = 0,05 adalah 0,159 karena $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

LAMPIRAN XIII

UJI HOMOGENITAS TES AKHIR TIK SISWA

Kelas	n_i	n_i-1	s_i^2	logs_i^2	(n_i-1) logs_i^2	(n_i-1) logs_i^2
Eksperimen	3	31	159,01	2,20	68,2	4.929,31
Kontrol	3	30	225,8	2,35	70,5	6.774
Jumlah	6	61	384,81	4,55	138,7	11.703,31

Langkah-langkah uji homogenitas dengan uji Barlet yaitu:

1) Menghitung variansi gabungan dari semua sampel

$$S_i^2 = \frac{\sum(n_i-1)s_i^2}{\sum(n_i-1)}$$

$$S_i^2 = \frac{11703,31}{61} = 191,86$$

2) Menghitung harga satuan Barlet

$$B = (\text{Log} S_i^2) \sum(n_i - 1)$$

$$B = Log\ 191,86\ (61)$$

B = 139,26

3) Menghitung harga satuan uji chi kuadrat

$$X_{hitung}^2 = \ln 10 \{ B - \sum(n_i - 1) \log S_i^2 \}$$

$$X_{hitung}^2 = 2,3026\{ 139,26 - 138,7\}$$

$$X_{hitung}^2 = 2,3026 \{ 0,56 \}$$

$$X_{hitung}^2 = 1,29$$

4) Gunakan tabel/daftar H untuk *a* = 0,05 dengan taraf nyata 95% = 0,95 maka X^2 diperoleh dengan rumus :

$$X^2_{\text{tabel}} = X^2(1\text{-}a)\,(k\text{-}1)$$

$$X^2_{\text{tabel}} = X^2\,(1\text{-}0{,}05)\;(\,2\text{-}1\,)$$

$$X^2_{\text{tabel}} = X_2\,(\,0{,}95\,)\;(\,1\,)$$

$$X^2_{\text{tabel}} = X_2\,(\,0{,}95{:}1\,)$$

$$X^2_{\text{tabel}} = 3{,}84$$

Ternyata $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{Tabel}}$ dengan = 0,05
1,29 < 3,84 sehingga sampel homogen

LAMPIRAN XIV

UJI HIPOTESIS TES AKHIR

1. Hipotesis yang diajukan :

   $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

   $H_0 : \mu_1 > \mu_2$

2. Tetapkan taraf nyata ($\alpha = 0,05$)

3. Tentukan wilayah kritisnya:

   Terima H_0 jika : $t < t_{1-\alpha}$

   Tolak H_0 untuk harga – harga lainnya

4. Tentukan rumus hipotesisnya

   Karena kedua sampel berdistribusi normal dan homogen, maka untuk melakukan uji hipotesis digunakan uji t.

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^{\,2} + (n_2 - 1)S_2^{\,2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

X_1 =78,31	n_1 = 32	S_1^2 = 159,01	S_1 = 12,61
X_2 =67,00	n_2 = 31	S_2^2 = 225,8	S_2 = 15,03

$$S^2 = \frac{(32 - 1)159,01 + (31 - 1)225,8}{32 + 31 - 2}$$

$$S^2 = \frac{4929,31 + 6774}{61}$$

$$S^2 = 191,86$$

$$S = \sqrt{191,86} = 13,85$$

$$t = \frac{78{,}31 - 67{,}00}{13{,}85\sqrt{\frac{1}{32} + \frac{1}{31}}}$$

$$t = \frac{11{,}31}{13{,}85\sqrt{0{,}064}}$$

$$t = \frac{11{,}31}{3{,}50}$$

$$t = 3{,}23 \qquad (t_{hitung})$$

5. Keputusan

Pada taraf kepercayaan α = 0,05 dan dk = (n_1 + n_2 – 2) = 32 + 31 – 2 = 61. Maka diperoleh dari daftar distribusi t untuk t $_{(0,95\ ;\ 61)}$ = 1,67. Karena t_{hitung} > t (0,95;61) yaitu 3,23 > 1,67 artinya H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Hasil belajar TIK siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran Konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek."