

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMA NEGERI 1
PIYUNGAN TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh :
Ryan Christano
NIM. 09520244037

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Piyungan yang berjumlah 130 siswa. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling*, diperoleh kelas Xc berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas Xd berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode dokumentasi. Teknik analisis data untuk menjawab hipotesis menggunakan uji t. Sebelum pengujian hipotesis data diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut bisa ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,996 > 2,009$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Hasil belajar *mean posttest* kelas kontrol sebesar 71,8 dan kelas eksperimen sebesar 83,1, menunjukkan selisih perbedaan hasil belajar *mean posttest* sebesar 11,3.

Kata kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar.