

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAM
ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* DENGAN *TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT)* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS IX
SMPN 2 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik**



**Disusun Oleh
Rizkinia Zela Kartika
08520244013**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAM
ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* DENGAN *TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT)* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS IX SMPN
2 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Oleh :

RIZKINIA ZELA KARTIKA

08520244013

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 16 April 2012

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Menyetujui

Pembimbing



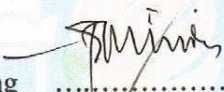
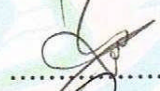
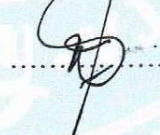
Pramudi Utomo, M.Si

NIP. 19600825 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division (STAD)* Dengan *Team Game Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 17 April 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan:	Tanda Tangan	Tanggal
Pramudi Utomo, M.Si	Ketua/Pembimbing		11/05/2012
Joko Santoso, M.Pd	Sekretaris		10/05/2012
Suparman, M.Pd	Penguji		10/05/2012

Yogyakarta, Mei 2012

Fakultas Teknik UNY

Dekan




Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 09 Mei 2012

Yang menyatakan,



(Rizkinia Zela Kartika)

NIM : 08520244013

MOTTO



“Allah akan mengangkat orang-orang beriman dan berilmu diantara
kamu beberapa derajat”

(QS: Al Mujadalah ayat 11)

Lewati hari ini dengan penuh makna. Makna tentang cinta, ilmu, dan
iman. Dengan cinta hidup menjadi indah, dengan ilmu hidup menjadi
mudah, dan dengan iman hidup menjadi terarah...

(Kahlil Gibran)

Suatu pencapaian adalah berdasar dari suatu usaha, kegigihan dan
doa kepada Allah Azza Wajalla ☺ tak dapat dipungkiri juga
dukungan dari orang terkasih.

(Penulis, 2012)

PERSEMBAHAN



Syukur alhamdulillah kepada Allah Azza Wajalla yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya dalam menyelesaikan karya ini. Karya yang sederhana ini dipersembahkan kepada orang-orang yang punya makna istimewa bagi penulis,

di antaranya :

☺ Kedua orang tua tercinta (Bapak Amad Kardi S.P dan Ibu Sugiharti S.Pd) yang telah Mendoakan, mendukung, memberikan bekal serta memberikan kasih sayang yang tak ternilai *everytime*, *everypray* semoga Allah membalas kebaikan kalian...dan saya dapat bermanfaat bagi kalian Amiin Yaa Rahim..

☺ Kakekku dan Nenekku (Alm.K. Tuban Dwijopranoto dan K. Khalimah) yang telah mendidikku sejak kecil, mengajarkanku banyak hal. Terimakasih untuk banyak filosofi hidup,saran dan mengajari banyak hal termasuk mengendarai sepeda motor yang sekarang amat sangat bermanfaat untuk saya.

☺ Adik-adikku tersayang dan keluarga besar (Om dan Bulik) yang selalu memberi motivasi dan selalu memberikan keceriaan, hiburan and *everything*.

☺ Almamaterku tercinta : Universitas Negeri Yogyakarta

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAM
ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* DENGAN *TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT)* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS IX
SMPN 2 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA**

**Rizkinia Zela Kartika
08520244013**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dengan membandingkan penggunaan model pembelajaran kooperatif STAD dan TGT pada mata pelajaran TIK kelas IX di SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IX semester II. Model pembelajaran kooperatif STAD diterapkan pada kelas kontrol yaitu kelas IX B dan model pembelajaran kooperatif TGT diterapkan pada kelas eksperimen yaitu kelas IX D dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas 36 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* dan desain yang dipilih adalah *nonequivalent control group design*. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Uji validitas butir soal berdasarkan penilaian para ahli (*judgement expert*) dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Pengolahan data dilakukan dengan program *SPSSTM versi 17.0*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi dibanding dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD. Hal ini ditunjukkan dengan uji hipotesis posttest. Hasil uji hipotesis posttest menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai signifikasinya adalah ($0.000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), antara penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dengan model pembelajaran kooperatif TGT. Dengan demikian, siswa yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT memiliki rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi yaitu berjumlah 83,7361 dibanding siswa yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif STAD yang mempunyai jumlah rata-rata nilai *posttest* sebanyak 77,9861.

Kata Kunci : Perbandingan, model pembelajaran kooperatif, STAD, TGT, hasil belajar

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division (STAD)* Dengan *Team Game Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta** ini tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Muhammad Munir, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

4. Dr. Ratna Wardani, M.T, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Achmad Fatchi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Pramudi Utomo, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan sabar memberikan saran, nasehat dan bimbingannya.
7. Iwan Hartaji S.Pd.T selaku guru TIK di SMP N 2 Ngaglik.
8. Kepala Sekolah, Guru-guru dan Siswa kelas IX di SMP N 2 Ngaglik atas bantuan dan kerjasamanya.
9. Sahabat-sahabatku Resty Rahmadhani, Erlina Sukmawati, Rianti Gustina S.Pd, dan Rizky Wikandari atas doa, bantuan, semangat dan persahabatan.
10. Eddy Machfudin, sebagai motivator, penyemangat dan teman di segala suasana maupun kondisi.
11. Teman-teman PTI UNY angkatan 2008 kelas F atas kebersamaan yang tak pernah terlupakan selamanya.
12. Semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan selama perancangan dan pembuatan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Penyusun menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik sangat penyusun harapkan.

Yogyakarta, Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Model Pembelajaran	9
2. Fungsi Metode Dalam Belajar Mengajar	10
3. Model Pembelajaran Kooperatif	11
4. Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division	16
5. Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)	21
6. Hasil Belajar	27
7. Mata Pelajaran TIK	31
B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian	39
1. Metode penelitian	39
2. Diagram Alur Penelitian	41
B. Definisi Operasional Variabel	42
C. Populasi dan Sampel	43
D. Waktu dan Tempat penelitian	47
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Uji Coba dan Analisis Instrumen	49

H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Data Penelitian	56
1. Analisis Hasil Belajar	57
2. Data Hasil <i>Pretest</i>	58
3. Data Hasil <i>Posttest</i>	62
B. Pembahasan Data Hasil Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Keterbatasan Penelitian	71
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tim Turnamen TGT	25
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. Desain Penelitian.....	39
Gambar 4. Diagram Alur Penelitian.....	40
Gambar 5. Histogram Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	58
Gambar 6. Histogram Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	59
Gambar 7. Histogram Data Posttest Kelas Kontrol	63
Gambar 8. Histogram Data Posttest Kelas Eksperimen.....	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sampel Penelitian.....	43
Tabel 2. Pembagian Kelompok STAD.....	44
Tabel 3. Pembagian Kelompok TGT	45
Tabel 4. Konsep Eksperimen	47
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen.....	50
Tabel 6. Kategori Reliabilitas Soal	52
Tabel 7. Rata-rata Nilai Tes Hasil Belajar Siswa.....	57
Tabel 8. Statistika Deskriptif Data <i>Pretest</i>	58
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	60
Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	61
Tabel 11. Hasil Uji T <i>Pretest</i>	62
Tabel 12. Statistika Deskriptif Data Hasil <i>Posttest</i>	62
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	64
Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	65
Tabel 15. Hasil Uji T <i>Posttest</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I. Surat Keterangan Validasi.....	76
Lampiran II. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	83
Lampiran III. Instrumen Soal.....	84
Lampiran IV. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa	85
Lampiran V. Silabus.....	86
Lampiran VI. Surat-surat Penelitian	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan usahanya sendiri. Oleh karena itu, sebagai guru harus mampu mengelola kelas dengan pembelajaran yang inovatif dan efektif agar hasil pembelajaran ini dapat sesuai dengan tujuannya. Pembelajaran yang inovatif dan efektif ini bukanlah pembelajaran yang semata-mata berlangsung searah atau dilakukan hanya dengan ceramah, seperti pada umumnya. Pembelajaran ini, harus mampu membuat siswa berinteraksi dengan lingkungan dan mampu mengembangkan diri.

Pada dasarnya permasalahan yang biasa muncul di akhir pembelajaran adalah hasil belajar atau prestasi siswa. Namun, untuk mencapai hasil yang baik perlu dimulai dengan pemilihan dan proses yang baik pula. Input dalam belajar, misalnya persiapan siswa sebelum dimulainya pembelajaran, sedangkan proses dalam pembelajaran salah satunya adalah aktivitas belajar siswa. Persiapan dan aktivitas belajar siswa dalam belajar mengajar akan mempengaruhi hasil belajar.

Peningkatan kualitas pendidikan khususnya yang menyangkut prestasi belajar selalu diupayakan terus menerus. Di dalam proses belajar mengajar

diharapkan guru berkemampuan untuk memilih dan menggunakan metode yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disajikan, karena dengan adanya penggunaan metode yang tepat akan membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk meningkatkan kualitas pengajaran ditempuh dengan perubahan mengenai apa yang diajarkan, maksud dan tujuan penentuan metode, bahan dan media yang akan digunakan. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses mengkoordinasikan sejumlah komponen, agar satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh, sehingga menumbuhkan belajar pada siswa seoptimal mungkin menuju terjadinya tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengamatan dan observasi sebelum melakukan penelitian, di SMPN 2 Ngaglik Sleman, pembelajaran TIK masih menggunakan *teacher centered learning* yaitu pembelajaran yang masih terpusat pada guru di dalam kelas/laboratorium. Guru cenderung lebih dominan sebagai pusat pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam memperdalam materi. Sehingga tidak sedikit pula siswa yang masih mendapatkan nilai hasil belajar yang dibawah KKM. Selain karena metode yang monoton ini siswa cenderung bosan dan kurang bertanggungjawab terhadap proses pembelajaran. Tidak sedikit juga ada beberapa siswa yang sibuk sendiri dengan komputer yang ada di dalam laboratorium. Dalam metode yang terpusat pada guru atau ceramah, seolah-olah guru adalah satu-satunya sumber informasi bagi siswa. Dengan

keadaan menggunakan model pembelajaran tersebut, siswa tidak terlalu leluasa mengembangkan kemampuannya dalam memperdalam materi. Akibatnya siswa akan sulit melibatkan dirinya ke dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan siswa juga menjadi pasif. Untuk itu, peneliti akan mengadakan penelitian yang membandingkan hasil belajar siswa menggunakan dua metode pembelajaran kooperatif yang berbeda, yaitu model pembelajaran kooperatif STAD dan TGT.

Dengan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan siswa dapat belajar secara berkelompok dan mampu belajar mandiri terhadap materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Dengan berkelompok, siswa mampu bertanggungjawab atas tugas masing-masing dan bertanggungjawab kepada kelompoknya. Karena belajar secara mandiri, siswa dapat menggali dan memperdalam materi dengan caranya sendiri melalui fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah, seperti komputer dan internet yang menunjang dalam mata pelajaran TIK.

Model pembelajaran kooperatif Students Team Achievement Division (STAD) merupakan pembelajaran kelas yang terdiri dari kelompok kecil yang heterogen dari 4 sampai 5 siswa. Individu dari kelompok memiliki perbedaan dalam tingkat intelegensi/presta, suku/ras dan latar belakang siswa. Kegiatan pembelajaran menggunakan model Cooperative Learning STAD ini dimulai dengan presentasi atau penyampaian materi dari guru mengenai materi yang akan ditetapkan.

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan prestasi, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya. Dalam model pembelajaran TGT juga terdapat game akademik yang berupa turnamen yang diterapkan pada setiap kelompok. Sehingga siswa terpacu untuk belajar dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran diatas maka di harapkan lebih peduli terhadap proses pembelajaran yang akan diikuti dengan model pembelajaran kooperatif. Peneliti akan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif STAD dan TGT. Selain itu diharapkan juga dengan perubahan metode dalam kelas, hasil belajar siswa juga dapat meningkat. Penelitian eksperimen dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division (STAD)* Dengan *Team Game Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, terdapat masalah – masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut di indentifikasi sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang digunakan dikelas umumnya masih berpusat pada guru (teacher centered) dan model pembelajaran yang digunakan adalah model ceramah
2. siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan ceramah guru.
3. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran bahkan kurang bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan guru pada saat guru sedang menerangkan di depan kelas.
4. Siswa lebih menyukai aktifitas lain daripada memperhatikan presentasi guru.
5. Model pembelajaran kooperatif STAD dan TGT belum banyak diterapkan dalam proses pembelajaran TIK.
6. Metode pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Tidak sedikit nilai siswa yang masih di bawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat disimpulkan bahwa banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini hanya ditekankan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar TIK pada siswa kelas IX yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan STAD dan TGT di SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan penelitian dengan subyek siswa kelas IX SMPN 2 Ngaglik, Sleman Yogyakarta ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dan TGT pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Sejauh mana perbedaan hasil belajar siswa menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dan model pembelajaran kooperatif TGT?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian dengan subyek siswa kelas IX SMPN 2 Ngaglik, Sleman Yogyakarta ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar TIK siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dengan TGT.
2. Untuk mengetahui sejauh mana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dan model pembelajaran kooperatif TGT.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan model pembelajaran dalam mencapai target belajar siswa yang diinginkan dalam mengikuti pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya guna mengembangkan manfaat Model Pembelajaran Kooperatif STAD dan TGT khususnya pada mata pelajaran TIK.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan dan kontribusi serta referensi bagi guru dan calon guru dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman baru dan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa dalam mata pelajaran TIK yang berbeda dari model pembelajaran konvensional.

- c. Untuk mengetahui manfaat model pembelajaran kooperatif STAD dan TGT dalam pembelajaran TIK terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Ngaglik Sleman.
- d. Untuk menambah wawasan baru dan mendorong untuk diadakannya penelitian lanjutan tentang penerapan penggunaan metode dalam proses belajar mengajar khususnya bidang TIK.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru dengan tujuan membantu siswa agar dapat memperoleh berbagai pengalaman, sehingga dengan pengalaman tersebut, tingkah laku siswa berupa pengetahuan, keterampilan dan norma atau nilai yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan tingkah laku siswa dapat merubah kea rah yang lebih baik. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends yang dikutip oleh Agus Suprijono (2011:46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide, model pembelajarandan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

2. Fungsi Metode dalam Belajar Mengajar

Adapun fungsi model dalam belajar mengajar :

a. Model sebagai Strategi Pengajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam. Hal ini memerlukan strategi pengajaran yang tepat, model adalah salah satu jawabannya. Guru juga harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan.

b. Model Sebagai Alat Untuk Mencapai Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya tujuan yang jelas dapat memberi arah kemana kegiatan belajar mengajar akan dibawa. Model pembelajaran adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan cara memanfaatkan model secara akurat guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Model yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Antara model dan tujuan tidak bertolak belakang. Artinya model harus menunjang ketercapaiannya tujuan pengajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu perencanaan atau suatu sistem belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang sistematis dalam proses pembelajaran

untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Hal tersebut meliputi tujuan, lingkungan, dan sistem pengelolaan yang dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru adalah pemilihan dan penentuan model yang bagaimana akan dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegagalan guru dalam mencapai tujuan pengajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan model tidak dilakukan dengan pengetahuan terhadap karakteristik dari masing-masing model pengajaran.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Di analisis oleh Anita Lie (2002:31), antara lain menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan yang diharapkan, terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, meliputi :

1) Saling ketergantungan positif

Pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk mengerjakan tugas– tugasnya secara bersama-sama sehingga siswa merasa saling membutuhkan, hubungan saling membutuhkan ini yang disebut dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif

memungkinkan sesama siswa untuk saling member motivasi untuk meraih hasil belajar optimal.

2) Tanggung jawab perseorangan

Setiap siswa yang bergabung dalam kelompok belajar tidak hanya bergantung pada salah satu anggota kelompok yang dianggap paling pandai atau paling berpengaruh saja dalam melaksanakan tugas, tetapi setiap siswa harus berperan aktif dan menguasai pokok bahasan yang sudah dibagi dalam kelompok. Setiap siswa harus bisa mempertanggungjawabkan tugas masing-masing baik di dalam kelompok maupun di dalam kelas.

3) Tatap muka

Interaksi tatap muka wajib dilakukan dalam pembelajaran kooperatif agar antar siswa bisa melakukan dialog, tidak hanya dengan guru tetapi dengan sesama siswa. Interaksi tatap muka ini memungkinkan para siswa dapat saling menjadi sumber belajar sehingga belajar siswa lebih bervariasi, mengingat ada sebagian siswa yang lebih mudah belajar dengan teman daripada belajar dengan guru.

4) Komunikasi antar anggota

Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan, salah satunya adalah keterampilan sosial, jadi siswa tidak hanya dituntut menguasai materi saja tetapi juga harus mampu berinteraksi dengan sesama, memiliki rasa hormat tenggang rasa, tidak mendominasi orang lain dan sifat lain bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi dalam kelompok

berjalan dengan harmonis maka tujuan belajar juga akan mudah tercapai.

5) Evaluasi Proses Kelompok

Evaluasi atau penilaian dalam belajar mempunyai maksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang telah dipelajari secara individu tersebut disampaikan oleh guru pada kelompok agar siswa yang memerlukan bantuan tersebut mendapatkan bantuan dari kelompoknya. Nilai kelompok berdasarkan pada nilai rata – rata semua anggota kelompok sehingga tiap anggota kelompok harus memberi kontribusi demi kemajuan kelompok.

b. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Menurut Isjoni (2010:27), Pembelajaran kooperatif memiliki ciri khusus, antara lain:

- 1) Setiap anggota memiliki peran
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas belajarnya dan jugateman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompoknya
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

c. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie (2008), pembelajaran kooperatif mempunyai banyak manfaat bagi siswa. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

- 1) siswa dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama,
- 2) siswa mempunyai lebih banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan,
- 3) partisipasi siswa dalam proses pembelajaran,
- 4) mengurangi kecemasan siswa,
- 5) meningkatkan motivasi, harga diri, dan sikap positif, dan
- 6) meningkatkan prestasi akademis siswa.

d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2009:33) tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran antara lain :

- 1) Hasil Belajar Akademik

Dalam pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademik penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini juga unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada hasil belajar akademik.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki oleh para siswa sebagai warga masyarakat, bangsa, dan negara, karena mengingat kenyataan yang dihadapi bangsa ini dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang semakin kompleks.

Terdapat langkah-langkah kooperatif, dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahapan ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif adalah evaluasi hasil kerja kelompok tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi dan menyampaikan tujuan serta skenario pembelajaran.
2. Pengorganisaian siswa/peserta didik dalam kelompok kooperatif.
3. Membimbing siswa/peserta didik untuk melakukan kegiatan berkooperatif
4. Evaluasi terhadap hasil kerja kelompok.
5. Memberikan penghargaan.

4. Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD)

STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins, merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan paling mudah diterapkan oleh guru yang baru menggunakan model pembelajaran kooperatif. Guru yang menggunakan

model pembelajaran STAD, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu, menggunakan presentasi verbal atau teks.

STAD terdiri dari beberapa komponen utama, diantaranya adalah:

1. Presentasi Kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audio visual. Bedanya presentasi kelas hanya pengajaran biasa. Hanya presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit STAD. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik atau prestasi, jenis kelamin, ras, etnis, agama dan latar belakang. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu

melibatkan pembahasan masalah bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang berbuat kesalahan.

3. Kuis

Setelah sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua kali praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga, tiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

4. Skor Kemajuan Individu

Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja lebih baik dari daripada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam sistem skor ini, tetapi tidak ada siswa yang melakukannya tanpa memberikan usaha mereka yang terbaik. Tiap siswa diberikan skor “awal” dalam penelitian ini skor awalnya adalah berupa hasil nilai pretest.

5. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model diskusi yang biasanya dilaksanakan dikelas karena didalamnya menekankan pembelajaran dalam kelompok kecil dimana siswa belajar dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang optimal. Pembelajaran kooperatif meletakkan tanggung jawab individu sekaligus kelompok sehingga percaya diri siswa tumbuh dan berkembang secara positif. Kondisi ini dapat mendorong siswa untuk belajar, bekerja, dan bertanggung jawab secara sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

a. Kelebihan Pembelajaran STAD

Setiap model-model pembelajaran, pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitu juga pada model pembelajaran kooperatif STAD. Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif STAD adalah:

- a) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar,
- b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa,
- c) dapat meningkatkan kreativitas siswa,
- d) dapat mendengar, menghormati, serta menerima pendapat siswa lain,
- e) dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan,
- f) dapat mengidentifikasi perasaannya juga perasaan siswa lain,
- g) dapat menyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain dan menyakinkan dirinya untuk saling memahami dan saling mengerti.

b. Kekurangan Pembelajaran STAD

Selain kelebihan, pembelajaran kooperatif STAD ini juga memiliki kekurangan, antara lain:

1. setiap siswa harus berani berpendapat atau menjelaskan kepada teman-temannya,
2. siswa akan sedikit ramai ketika perpindahan kelompok (dari kelompok asal ke kelompok ahli dan sebaliknya),
3. sarana dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran kooperatif STAD ini harus lengkap,
4. pembelajaran kooperatif STAD ini juga memerlukan banyak waktu.

c. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif STAD

Menurut Yatim Riyanto (2008:273) langkah-langkah pembelajaran STAD adalah sebagai berikut :

- a. Presentasi guru, dengan memberikan materi yang akan dipelajari secara garis besar dan prosedur kegiatan, juga tata cara kerja kelompok.
- b. Guru membentuk tim, dengan jumlah anggota 4-5 orang berdasarkan kemampuan akademik, prestasi, jenis kelamin, agama, latar belakang dan suku.
- c. Siswa bekerja dalam kelompok, siswa belajar bersama, diskusi, atau menegerjakan tugas yang diberikan guru sesuai LKS.
- d. Guru memberikan bimbingan kepada siswa (scaffolding)

- e. Guru mengadakan validasi hasil kerja kelompok dan memberikan kesimpulan tugas kelompok (validation).
- f. Guru mengadakan kuis secara individu, hasil nilai dikumpulkan, dirata-rata dalam kelompok.
- g. Memberikan penghargaan tim, berdasarkan skor kuis yang diperoleh anggota, kemudian dirata-rata hasilnya disesuaikan dengan predikat tim.
- h. Guru melakukan evaluasi kepada siswa.

Setelah sekitar satu atau dua kali pertemuan setelah guru memberikan presentasi kelas, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga setiap siswa bertanggung jawab secara individu untuk memahami materinya.

Skor kemajuan individual dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik dari sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam system skor ini, tetapi tidak ada siswa yang dapat melakukannya tanpa memberikan usaha maksimal.

5. Model Team Game Tournament (TGT)

Menurut Slavin (2005:84) pada umumnya pembelajaran kooperatif TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal, yaitu TGT menggunakan turnamen akademik. Untuk komponen yang lain sama seperti STAD

yaitu presentasi di kelas, kuis-kuis, system skor kemajuan individu, dan rekognisi tim.

Suatu kegiatan pembelajaran kooperatif berhubungan erat dengan STAD yang digunakan oleh TGT. TGT menggunakan format umum sama seperti STAD (4 sampai 5 anggota kelompok belajar setiap lembar kerja). Namun, daripada diberikan kuis individu dalam satu periode pembahasan, murid memainkan permainan akademis untuk memperlihatkan penguasaan dari topic yang mereka pelajari. Slavin (2005:338) menjelaskan bahwa:

Teams Games Tournament, or TGT, uses games that can be adapted to any subject. Games are usually better than individual games; they provide an opportunity for teammates to help one another and avoid one problem of individual games, which is that more able students might consistently win. If all students are put on mixed ability teams, all have a good chance of success.

TGT, menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topic apa saja. Permainan ini biasanya lebih baik daripada perbainan individu, mereka memberikan kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain dan menghindari suatu masalah dalam permainan individu. Jika semua siswa menggabungkan kemampuannya dalam tim, semua siswa memiliki peluang yang baik untuk sukses.

Slavin (2005:84) menjelaskan lima komponen pembelajaran kooperatif TGT adalah :

a. Presentasi di kelas (sama dengan STAD)

Slavin (2005:71) menjelaskan materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi

pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audio visual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit STAD. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar member perhatian penuh selama presentasi kelas.

b. Tim (sama dengan STAD)

Slavin (2005:71) menjelaskan tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran ini melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi setiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Tim merupakan figure yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim dan tim harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran dan hal itu untuk

memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa meanastream.

c. Permainan (Game)

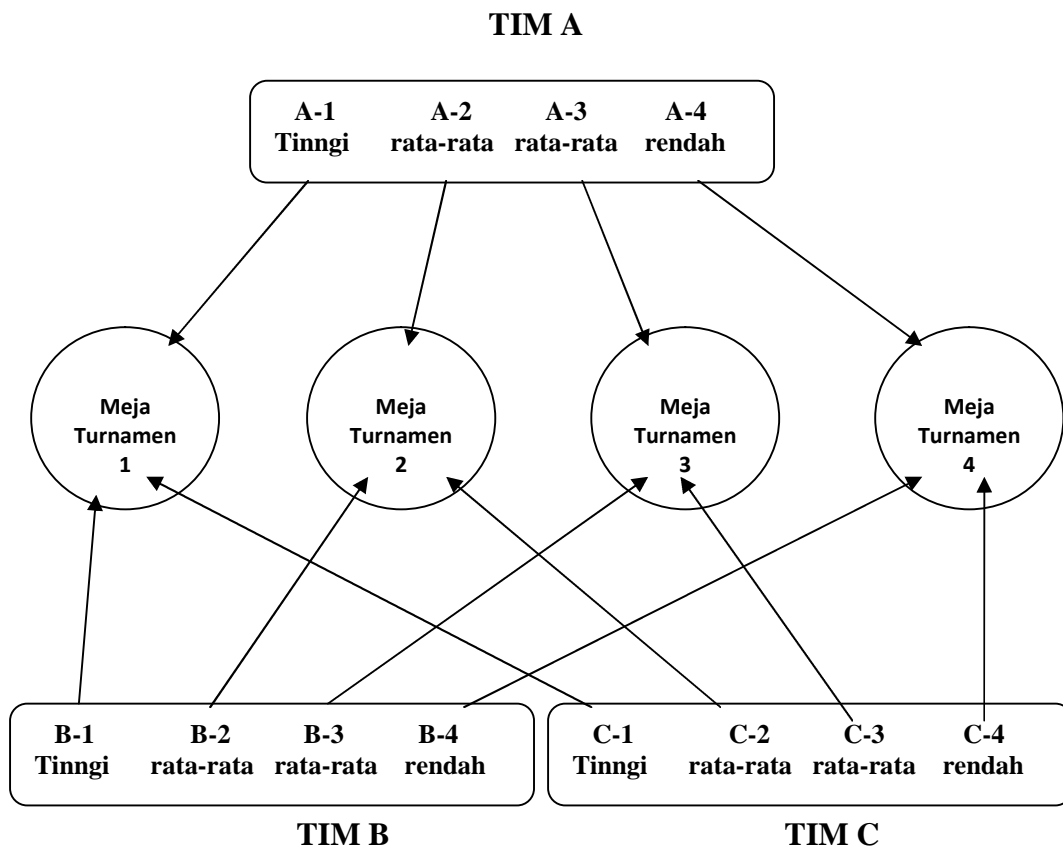
Slavin (2005:84) menjelaskan permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili 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.

d. Turnamen

Slavin (2005:84) turnamen adalah sebuah struktur permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap kegiatan-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. Kompetisi seimbang ini, seperti halnya sistim skor kemajuan individual dalam STAD, memungkinkan para siswa dari sebuah tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada setiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 4 ke meja 5): skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai kinerja mereka yang sesungguhnya. Hubungan antara tim-tim heterogen dengan meja-meja yang homogeny seperti pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Team turnamen TGT

e. Rekognisi

Slavin (2005:73) menjelaskan tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai criteria tertentu. skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

1. Kelebihan dalam penggunaan TGT sebagai berikut:

- a) Siswa mengembangkan serta menggunakan keterampilan berfikir dan kerja sama kelompok.

- b) Menyuburkan hubungan positif diantara siswa berasal dari ras yang berbeda.
- c) Mengandung unsur permainan yang bisa memotivasi semangat belajar siswa.
- d) Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang diharapkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
- e) Dapat menuntun siswa untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat.

2. Kelemahan penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT

Berikut ini adalah beberapa kelemahan model pembelajaran kooperatif TGT:

1. Sejumlah siswa mungkin kurang pahan karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
 2. Guru pada permulaan mengalami kesulitan dalam pengelolaan kelas.
- Akan tetapi usaha sungguh-sungguh yang terus menerus akan dapat terampil menerapkan model ini.

6. Hasil Belajar

Menurut, Dimiyati dan Mudjiono (1994:200) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan Pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2003 : 155).

Nana sudjana (1992:5) mengemukakan bahwa dilihat dari fungsinya jenis penilaian ada beberapa macam yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatannya. Adapaun penjelasannya adalah sebagai berikut :

- a. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
- b. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitucatur wulan, akhir semester dan kahir tahun.
- c. Penilaian diagnostik adalah penialaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi
- d. Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program tersebut.

Penilaian Formatif merupakan penilaian yang sering dilakukan oleh guru setelah dilaksanakannya program belajar-mengajar. Hal ini

dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan sehingga hasil belajar mengajar menjadi baik. Agus Suprijono (2009:5-6) menyebutkan ada 5 macam hasil belajar yaitu :

- a. Keterampilan intelektual yang mencakup belajar diskriminasi, konsep, prinsip, dan pemecaha masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh pengajar disekolah.
- b. Strategi Kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berfikir.
- c. informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
- d. keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot
- e. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang didasari olehemosi, kepercayaan-kepercayaan, serta faktor-faktor intelektual.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa hasil belajar meliputi keterampilan intelektuaal, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh pengajar disekolah.

Benyamin Bloom yang dikutip Agus suprijono (2009:5-6) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Nana Sudjana (1992:22) menyebutkan untuk ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi. Dari ketiga ranah tersebut kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan erat dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran.

Nana Sudjana (1992:22) menyatakan hasil belajar itu sendiri adalah kemapuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerima pengalaman atau latihan belajar, penilaian menjadi penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar telah terjadi dengan melihat perubahan tingkah laku pada diri siswa akibat dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya.

Penilaian itu dapat dilakukan dengan memberikan posttest (test akhir evaluasi). Muhammad Ali (1984:40) menyatakan tujuan tes akhir ini adalah untuk mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, jadi dengan melihat perbedaan hasil pres-test dan post-test, guru dapat mengetahui proses pengajaran berhasil dengan baik atau tidak. Apabila hasil pretest rendah sedangkan hasil posttest tinggi berarti

proses belajar berhasil dengan baik. Dalam hal ini, posttest merupakan evaluasi dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.

7. Mata Pelajaran TIK

Berkembangnya era pendidikan yang modern, disertai dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, saat ini tak luput dari petertarikan bagi peserta didik. Keingintahuan mereka pada berbagai media komunikasi perlu mendapatkan perhatian semua pihak. Pengenalan komputer pada anak usia dini memang bukan lagi merupakan kebutuhan sekunder. Kurikulum untuk pendidikan juga telah digagas pemerintah seiring dengan tuntutan peningkatan kualitas sumber daya manusia. 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.

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat kurikulum Depdiknas (2007) dalam Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran TIK menyatakan:

- a. 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, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan

eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya.

- b. Melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi. Siswa menggunakan perangkat 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 mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.
- c. 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 mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

d. Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

- 1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus 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 lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama
- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa Mata Pelajaran TIK adalah mata pelajaran yang baru di sekolah yang merupakan suatu komponen yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu yang menekankan siswa mampu memahami konsep, pengetahuan, dan operasi dasar komputer.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan penelitian ini yaitu :

- 1) Penelitian yang dilaksanakan oleh Nuryati (2009) dalam skripsinya yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Fisika Pada Pembelajaran model Eksperimen yang menggunakan Pendekatan Inkuiri dan

Verifikasi” ini mempunyai salah satu tujuan yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang menggunakan pendekatan model pembelajaran eksperimen yang berbeda dari hasil analisis data disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar fisika siswa yang menggunakan model eksperimen dengan pendekatan inkuiri dan verifikasi.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Emeresiana Angreniwuri (2006) yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Number Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Melakukan Prosedur Administrasi Siswa Kelas X AP Semester II SMKN 1 Bantul” dengan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan teknik NHT di kelas X AP 2 SMKN 1 Bantul terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75% siswa memahami pelajaran, penggunaan teknik NHT yang berlangsung dalam dua siklus mendorong prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai posttest sebesar 87,2% yang melampaui mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

C. Kerangka Berpikir

Pemilihan model pembelajaran didasarkan pada salah satu alasan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena pembelajaran terpusat pada siswa. Siswa mampu bekerjasama dengan teman secara efektif dan berinteraksi di dalam

sebuah kelompok belajar. Sedangkan pada umumnya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran kooperatif STAD ini adalah model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana oleh karena itu, STAD lebih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan TGT yang juga model pembelajaran kooperatif, tetapi di dalam proses pembelajarannya terdapat game atau turnamen akademik. Dengan adanya beberapa kegiatan lain tersebut dalam TGT, diharapkan siswa lebih terpacu dalam proses belajar, sehingga berpengaruh pula pada hasil belajar yang dicapai. Walaupun kedua model ini sama-sama pembelajaran kooperatif, namun terdapat perbedaan proses dalam penerapannya, sehingga peneliti ingin mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan model pembelajaran yang berbeda.

Kelebihan dari STAD di antaranya dapat meningkatkan motivasi siswa, dapat meningkatkan prestasi siswa, dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam proses belajar mengajar seperti yang sudah tertulis apada kajian teori. Adapun kelebihan dari STAD sendiri antara lain, siswa mengembangkan serta menggunakan keterampilan berfikir dan kerja kelompok, mengandung unsur permainan yang bisa memotivasi semangat belajar siswa, dapat menuntun siswa untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat. Setelah melihat beberapa penjelasan serta kelebihan dan kekurangannya. Bagan kerangka berpikir yang diajukan dapat dilihat pada gambar 2.

D. Hipotesis Penelitian

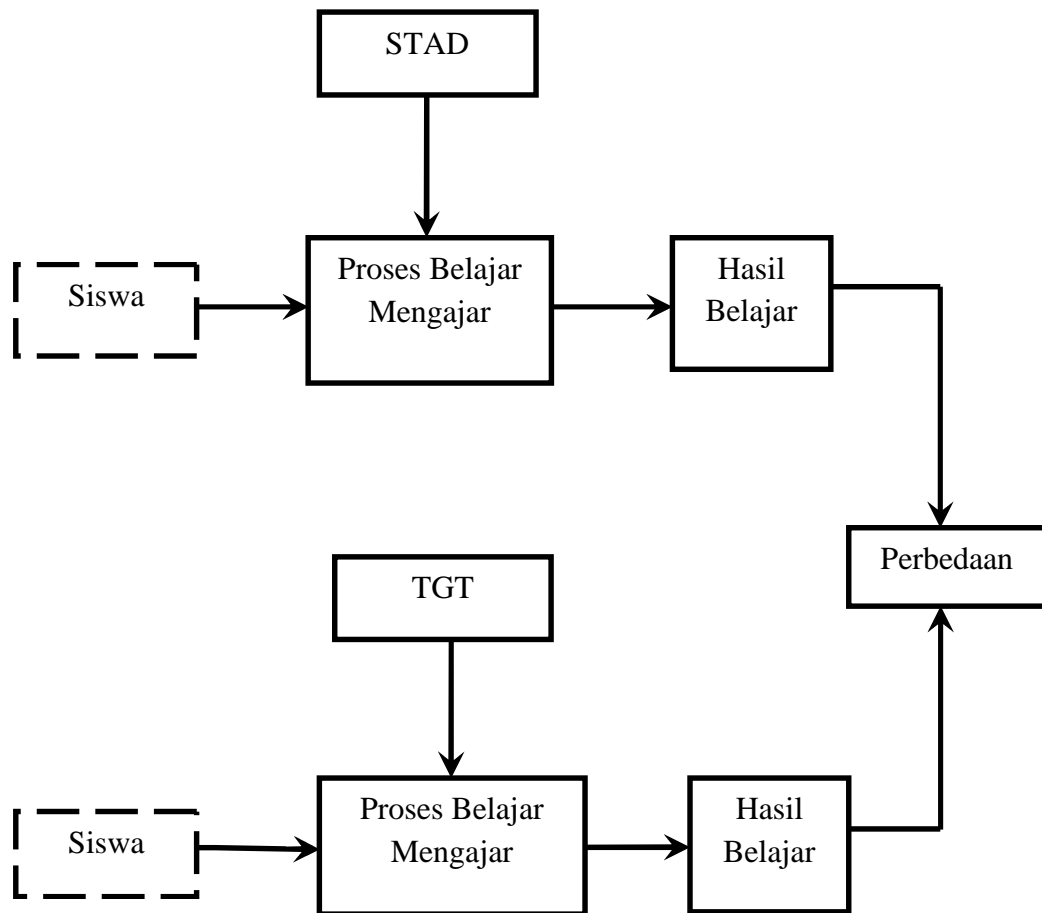
Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian di atas maka disusun hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), antara penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dengan model pembelajaran kooperatif TGT.

H₀ : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), antara penerapan metode pembelajaran kooperatif STAD dengan model pembelajaran kooperatif TGT.



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada dan tidaknya perbandingan dari suatu kasus yang diselidiki atau subjek penelitian. penelitian eksperimen yang digunakan merupakan penelitian *quasi experimental*. Penelitian eksperimen ini mencoba meneliti ada tidaknya perbedaan perbandingan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan satu atau perlakuan dua. Penelitian ini menggunakan kelompok-kelompok untuk perlakuan karena peneliti tidak dapat memilih individu secara acak, hal ini disebabkan karena sampel tidak dikontrol secara teliti, melainkan sampel hanya menggunakan kelas yang memang sudah ada sebelumnya.

Desain penelitian adalah rancangan dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2010:116). Desain penelitiannya dapat digambarkan dengan rancangan sebagai berikut :

O1	X ₁	O2

O3	X ₂	O4

Gambar 3 : Desain Penelitian

Keterangan :

O1 : Pretest Kelas Pertama

O3 : Pretest kelas kedua

X1 : Perlakuan Pertama

X2 : Perlakuan Kedua

O2 : Posttest Kelas pertama

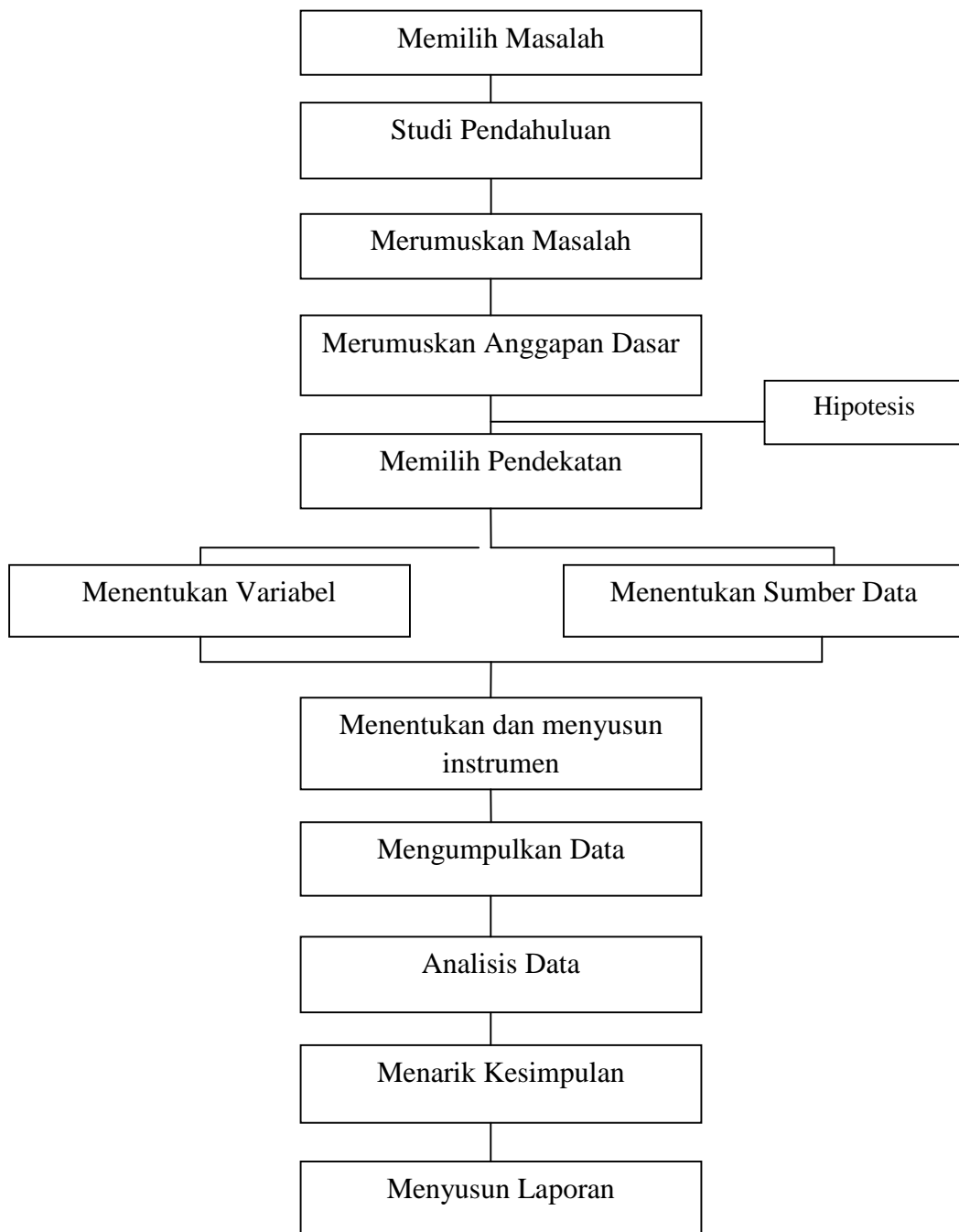
O4 : Posttest Kelas Kedua

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok kontrol, dimana kelompok kontrol itu sendiri menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD. Dan sebagai kelompok eksperimennya adalah yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

Sebelum masing-masing diberi perlakuan, kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan pretst terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

2. Diagram Alur Penelitian

Untuk memperjelas langkah penelitian yang dilakukan, maka dibuat diagram alur dibawah ini:



Gambar 4. Diagram Alur Penelitian

B. Definisi Operasional Variabel

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:96) variabel dapat diartikan sebagai objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. dengan demikian variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Model Pembelajaran Kooperatif STAD

STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Belajar secara berkelompok dapat mendorong siswa untuk belajar bekerja sama dalam menuangkan ide bagi kelompoknya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif TGT

STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Belajar secara berkelompok dapat mendorong siswa untuk belajar bekerja sama dalam menuangkan ide bagi kelompoknya. Dalam TGT juga terdapat turnamen dan game yang mengarahkan siswa kepada kegiatan berkompetisi secara akademik yang sehat.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan individu terhadap materi pembelajaran yang disampaikan sebagai akibat dari perubahan perilaku setelah mengikuti proses pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini hanya berkenaan dengan hasil belajar pada ranah kognitif yang diukur dengan tes.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2010:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 2 Ngaglik dengan jumlah populasinya 144 siswa yang terbagi menjadi dua kelas.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX, yang akan diambil dua kelas sebagai subyek penelitian. Dimana kelas A menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas B pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD.

Setelah dilakukan pengamatan ke SMP N 2 Ngaglik, peneliti akhirnya memilih teknik *purposive sampling* dengan kelas IX B dan IX D sebagai sampelnya. Hal ini dikarenakan siswa kelas IX B dan IX D memiliki karakter kelas yang hampir sama yakni memiliki jumlah rata-rata prestasi kelas. Kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas IX B dan IX D dengan perincian hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Model
1.	IX B	36	STAD
2.	IX D	36	TGT
Jumlah		72	

Setelah melakukan uji coba maka disusun kelompok berdasarkan ketentuan dan syaratnya yaitu heterogen. Pembagian kelompok dalam kelas kontrol dan eksperimen dipilih secara heterogen dan secara acak, berdasarkan prestasi belajar siswa yang diperoleh melalui *pretest*. Selain melalui tes kemampuan awal, pembagian kelompok untuk penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dan TGT di dampingi oleh guru mata pelajaran yang menguasai mata pelajaran TIK kelas IX di SMPN 2 Ngaglik yang lebih mengetahui kondisi prestasi siswanya. Tabel berikut ini menjelaskan pembagian kelompok kelas kontrol dan eksperimen :

Tabel 2. Pembagian Kelompok STAD

Kelompok	Nomor	Nama	Kriteria Prestasi
1	1	Willi Oktaviani	Tinggi
	2	Samsaraji	Tinggi
	3	Lathifa	Sedang
	4	Wibawani	Sedang
	5	Dedy	Sedang
	6	Tri Susanto	Rendah
2	1	Risang	Tinggi
	2	Restu	Tinggi
	3	Eha	Sedang
	4	Fitriyaningsih	Sedang
	5	Hana	Rendah
	6	Melina	Rendah
3	1	Yogi	Tinggi
	2	Angger	Tinggi
	3	Widiyasari	Sedang
	4	Sherly	Sedang
	5	Neni	Sedang
	6	Faisal	Rendah
4	1	Alvin	Tinggi
	2	Puspita	Tinggi
	3	Diana	Sedang
	4	Rifki	Sedang
	5	Diana	Sedang
	6	Linggah	Rendah
5	1	Fauziyyah	Tinggi
	2	Gilang	Tinggi
	3	Alfiyanto	Tinggi
	4	Reva	Sedang
	5	Bening	Sedang
	6	Fitriyana	Rendah
6	1	Triana	Tinggi
	2	Anggun	Tinggi
	3	Afrida	Sedang
	4	Irma	Sedang
	5	Arif	Sedang
	6	Angga	Rendah
Jumlah	36		

Tabel 3. Pembagian Kelompok TGT

Kelompok	Nomor	Nama	Kriteria Prestasi
1	1	Adji	Tinggi
	2	Gusti	Tinggi
	3	Rifki	Tinggi
	4	Putri	Sedang
	5	Irmades	Rendah
	6	Atika	Rendah
2	1	Andy	Tinggi
	2	Lesta	Tinggi
	3	Nadifa	Sedang
	4	Yunita	Sedang
	5	Titis	Rendah
	6	Lukman	Rendah
3	1	Bagas	Tinggi
	2	Eva	Tinggi
	3	Novalia	Sedang
	4	Destia	Sedang
	5	Nana	Rendah
	6	Nuril	Rendah
4	1	Anjasmara	Tinggi
	2	Eva Fitriana	Tinggi
	3	Eka	Sedang
	4	Farah	Sedang
	5	Ozy	Rendah
	6	Lita	Rendah
5	1	Ari	Tinggi
	2	Faqih	Tinggi
	3	Suryanto	Tinggi
	4	Hari	Sedang
	5	Ventri	Sedang
	6	Yunita	Rendah
6	1	Rasyid	Tinggi
	2	Sulistya	Tinggi
	3	Joko	sedang
	4	Septi	Sedang
	5	Anissa	Rendah
	6	Saula	Rendah
Jumlah	36		

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 Januari 2011 sampai dengan 20 Februari 2011 di SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati (Sugiyono, 2010:148).

Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah :

1. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar kerja siswa merupakan salah satu panduan yang digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas terkait dengan materi yang disampaikan. LKS juga berisi tentang pedoman-pedoman yang berupa soal atau pertanyaan membimbing siswa agar dapat menemukan konsep yang dipelajari.

2. Tes Prestasi Belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi yang dipelajari berupa soal pilihan ganda dengan empat alternative jawaban. Untuk memenuhi validasi, penyusunan soal di dahului dengan pembuatan kisi-kisi soal pemahaman konsep materi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Suharsimi Arikunto, (2010) menjelaskan bahwa alat evaluasi atau pengumpul data dapat dibedakan menjadi dua, antara lain tes dan non tes.

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan gambar atau karya seseorang (Sugiyono, 2011). Tujuan dari dokumentasi ini adalah mencari data-data atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus mata pelajaran TIK kelas IX SMPN 2 Ngaglik.

2. Metode Eksperimen

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Konsep Eksperimen

Kelompok	Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
Kontrol	<i>Pretest</i>	Model Pembelajaran Kooperatif STAD	<i>Posttest</i>
Eksperimen	<i>Pretest</i>	Model Pembelajaran Kooperatif TGT	<i>Posttest</i>

Pada kondisi awal kelompok eksperimen diberikan *pretest* yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar pembandingan nilai *posttest*. Selanjutnya perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen adalah memberikan pembelajaran dengan metode kooperatif TGT, kemudian mengadakan *posttest* untuk melihat hasil pembelajarannya. Pada kondisi awal kelompok kontrol juga diberikan *pretest* yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar pembandingan nilai *posttest*. Selanjutnya perlakuan yang diberikan adalah memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif STAD, kemudian juga mengadakan *posttest* untuk melihat hasil pembelajarannya. Dimana soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok kontrol tersebut sama dengan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

G. Uji Coba dan Analisis Instrumen Penelitian

Teknik analisis tes dilakukan untuk mengetahui kelayakan perangkat tes hasil belajar dalam pengambilan data. Instrumen penelitian yang diujicobakan dalam penelitian ini berupa soal tes tertulis pilihan ganda terdiri atas 40 butir soal untuk kompetensi dasar mata pelajaran TIK kelas IX dengan 4 pilihan jawaban. Uji coba berbentuk test ini akan dilaksanakan di dua kelas di SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta. Uji instrumen yang dilakukan meliputi uji validitas, realibilitas, daya pembeda, dan indeks kesukaran butir soal.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2010:211). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Suatu instrumen dikatakan valid apabila nilai validitasnya tinggi. Dan instrumen yang kurang valid, memiliki tingkat validitas yang rendah. Uji validitas instrumen merupakan prosedur pengujian untuk melihat apakah soal tersebut tersebut sudah terukur dengan cermat atau tidak. Dalam menguji validitas butir menggunakan teknik korelasi *product moment pearson*. Untuk menghitung dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total, skor butir dilihat sebagai nilai x dan skor total sebagai nilai y. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Dimana :

$$x = X - \bar{X}$$

$$y = Y - \bar{Y}$$

\bar{X} = nilai rata-rata dari X

\bar{Y} = nilai rata-rata dari Y

(Suharsimi Arikunto, 2007:70)

Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan menentukan apakah suatu item valid digunakan atau tidak. Dalam menentukan valid atau tidaknya, suatu item yang digunakan, biasanya dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi dari setiap item dengan r tabel. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 21 siswa,

sehingga pembandingnya adalah 0,433 sesuai dengan r tabel. Untuk lebih jelas mengenai hasil uji validitas, dapat dilihat pada lampiran.

Apabila $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$ = valid

Apabila $r_{xy} \leq r_{\text{tabel}}$ = tidak valid

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Mendemonstrasikan akses internet sesuai dengan prosedur	✓ Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet dengan cermat/teliti	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 13, 34, 36, 37, 38, 39, 40.	14
	✓ Mengidentifikasi nama domain internet dengan cermat dan teliti	14, 15, 20, 25, 31, 32.	6
	✓ Mengidentifikasi perintah-perintah pada halaman <i>web site</i> dengan cermat dan teliti	18, 21, 22, 23, 26, 29, 30, 33.	8
	✓ Menjelaskan langkah-langkah pelacakan pada <i>search engine</i>	11, 12, 16, 17, 19, 24, 28, 35.	8
	✓ Melakukan pelacakan alamat Web melalui <i>Search engine</i>	4, 9, 10, 27.	4
Jumlah			40

2. Uji Realibilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:178) reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Instrument yang reliabel akan memberi hasil yang tetap walau dilakukan oleh siapa saja. Penelitian ini uji reliabilitas soal pretest dan posttest dilakukan disekolah tempat

pengambilan data diluar sampel penelitian, yaitu kelas IX B. salah satu metode pengujian reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha-Cronbach*.

Rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

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

dimana:

r_i = reliabilitas instrumen

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum S_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

S_t^2 = varians total

Rumus untuk varian total dan varian item:

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

dimana :

JK_i = jumlah kuadrat seluruh skor item

JK_s = jumlah kuadrat subyek

(Sugiyono, 2010:365) reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach*, maka instrumen dapat dikatakan reliabel apabila koefisien $\alpha \geq r_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikansi 5%. Untuk mengetahui bahwa koefisien data itu reliabilitasnya kuat menggunakan rumus tersebut dan

diinterpretasikan dengan koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono,2010:231):

Tabel 6. Kategori Reliabilitas Soal

Interval Koefisien	Kategori reliabilitas
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	rendah
0,40-0,599	sedang
0,60-0,799	kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Hasil pengujian yang didapatkan Alpha-Cronbach sebesar 5% sehingga berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa soal memiliki tingkat reliabilitas yang kuat. Hasil dapat dilihat pada lampiran.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini akan di dapatkan dua jenis data yaitu kemampuan awal dan data hasil belajar siswa. Kedua data digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan pada penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu analisis deskriptif data dan analisis pengujian hipotesis penelitian. Penulis menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan metode kuantitatif deskriptif. Dimana dalam pengolahan data secara kuantitatif ini mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun langkah-langkah pengolahan datanya, yaitu sebagai berikut :

1. Pemberian Nilai

Nilai untuk soal pilihan ganda ditentukan berdasarkan metode *Rights Only*, yaitu jawaban benar diberi skor satu dan jawaban salah atau butir soal yang tidak dijawab diberi skor nol. Skor setiap siswa ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Pemberian skor dihitung dengan menggunakan rumus :

$$S = \frac{\sum R}{\text{Jumlah Soal}} \times \text{Skor Maksimal}$$

Keterangan :

S : Skor siswa

R : Jawaban siswa yang benar.

Untuk melakukan analisis deskriptif dan digunakan statistic deskriptif dengan program *SPSSTM 17.0*. Sehingga diperoleh rerata hitung, simpangan baku, modes, median, nilai maksimum dan nilai minimum. Kemudian dilanjutkan dengan pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji homogenitas dan uji normalitas. Sedangkan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji ststistik *independent sample t-test*.

2. Persyaratan Analisis

a. Uji normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok sampel terdistribusi normal atau tidak. Data-data yang diuji adalah data *pretest* kelas control dan kelas eksperimen, *posttest* kelas control dan eksperimen, serta *gain* kelas control dan

eksperimen. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorof Sminorf*. Pedoman pengambilan keputusan dengan mengambil nilai taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, distribusi tidak normal
2. Nilai signifikansi (sig) $\geq 0,05$ distribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogeny atau tidak dengan cara membandingkan kedua variansnya. Uji yang digunakan adalah uji homogenitas varians. Pengujian homogenitas dilakukan dengan analisis *Ttes of Homogeneity of Varians* menggunakan program *SPSSTM versi 17.0.*. Persyaratan homogen jika probabilitasnya (Sig) $> 0,05$ dan jika probabilitasnya (Sig) $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan berbeda antara dua kelas sampel. Uji hipotesis dapat dilakukan apabila kelas eksperimen dan kelas kontrol telah tedistribusi normal dan homogen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta semester II tahun ajaran 2011/2012. Sampel dalam penelitian ini mengambil dua kelas yaitu kelas IX B yang berjumlah siswa 36 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IX D berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Penerapan model pembelajaran STAD digunakan di kelas kontrol sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan penerapan model pembelajaran TGT. Banyaknya jam pertemuan dalam kegiatan di dalam kelas disesuaikan dengan standar dan kompetensi dasar yang dapat dicapai oleh siswa.

Data penelitian yang diperoleh terdiri atas nilai tes awal (*pretest*) sebagai kemampuan awal siswa, nilai tes akhir (*posttest*) sebagai data hasil belajar siswa. Skor gain merupakan selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest* siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran STAD dan metode pembelajaran TGT.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai hasil belajar siswa atau nilai *posstest* dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan instrumen soal yang telah divalidasi dan reliabel. Sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, akan dianalisis terlebih dahulu mengenai nilai

rata-rata siswa, normalitas dan homogenitas yang diperoleh kedua kelas yaitu, pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen.

1. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*), data yang sudah diperoleh akan diolah dan dianalisis. Data yang diolah yaitu skor *pretest* dan *posstest*. Berikut data *pretest* dan *pretest* yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Table 7. Rata-rata Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-rata <i>pretest</i>	75,3472	75,7639
Rata-rata <i>posttest</i>	77,9861	83,7361

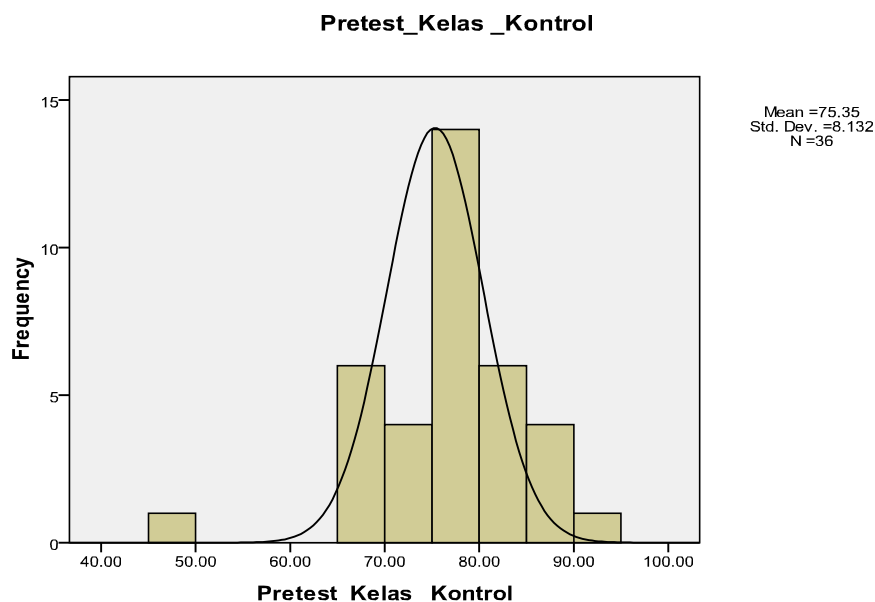
Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* berjumlah 75,34 dan nilai *pretestnya* berjumlah 77,98. Sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* berjumlah 75,76 dan nilai *pretestnya* berjumlah 83,73. Dari data diatas, terlihat bahawa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *pretestnya*, yaitu peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data mengenai nilai rata-rata *pretest* dan nilai *pretest* kedua kelas dapat dilihat selengkapnya pada lampiran.

2. Data Hasil *Pretest*

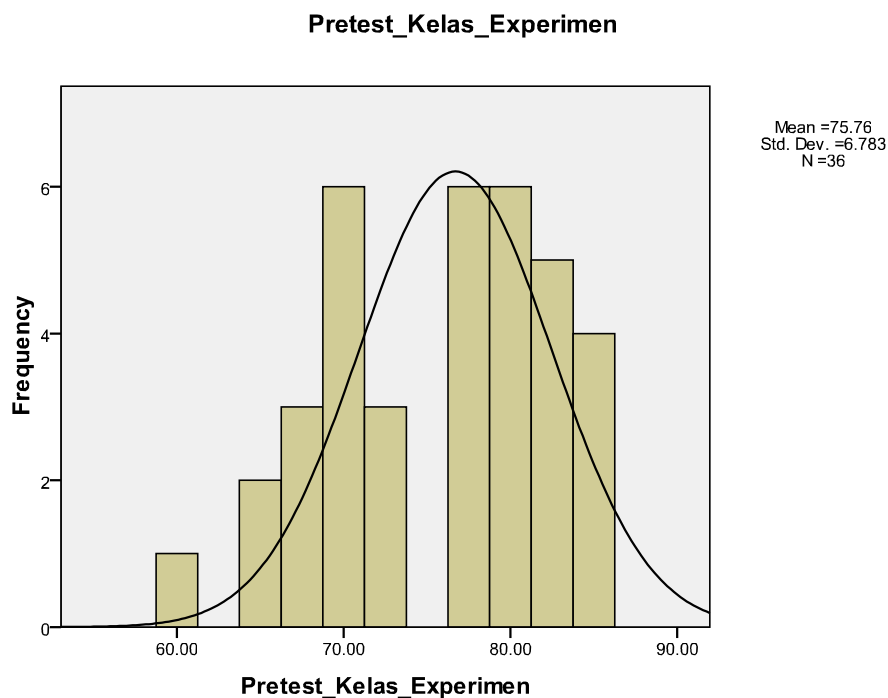
Tujuan menganalisis hasil *pretest* adalah untuk mengukur kemampuan siswa sebelum menerima proses perlakuan dalam pembelajaran. Dapat dikatakan juga untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam pemahaman materi yang akan disampaikan. Tabel dibawah ini menyajikan hasil analisis statistik deskriptif nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dihitung menggunakan program *SPSS versi 17.0*

Tabel 8. Statistik Deskriptif Data *Pretest*

Kelas	N	Rerata	Min	Max	Variansi	Std Deviasi
Kontrol	36	75.3472	47.50	92.50	66.126	8.13179
Eksperimen	36	75.7639	60.00	85.00	46.007	6.78284



Gambar 5. Histogram Data Pretes Kelas Kontrol



Gambar 6. Histogram Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 75.3427, nilai maksimum 92,5 dan nilai minimum 47,5. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 75.7639, nilai maksimum 85,00 dan nilai minimum 60.00.

Dari deskripsi data diatas, dapat dapat diketahui bahwa perbedaan rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen tidak terlalu jauh berbeda. Untuk melihat apakah perbedaan di antara kedua kelas cukup berearti atau tidak, maka akan dilakukan uji statistic lebih lanjut.

a. Uji Normalitas Data *Pretest*

Setelah melakukan uji statistik deskriptif data nilai *pretest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen, kemudian langkah selanjutnya yaitu

melakukan uji normalitas pada nilai *pretest* kedua kelas tersebut. Uji normalitas ini dilakukan guna mengetahui apakah data nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas terhadap *pretest* ini dilakukan menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program *SPSSTM versi 17.0*. Berikut ini adalah hasil uji normalitas nilai *pretest* kedua kelas yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelas	Z	Sig.	α	Kesimpulan
Kontrol	1.064	0.207	0.05	Normal
Eksperimen	1.106	0.173		Normal

Dari hasil perhitungan uji normalitas yang disajikan dalam tabel, pada kelas kontrol diperoleh Sig 0.207 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh Sig 0.173. dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, maka kelas kontrol Sig $> \alpha$ ($0.207 > 0,05$) dan kelas kontrol Sig $> \alpha$ ($0,173 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data *Pretest*

Setelah diketahui bahwa data nilai *pretest* berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas guna mengetahui kesamaan varians antara nilai *pretest*. Pengujian homogenitas varians dilakukan

menggunakan program *SPSSTM versi 17.0*. Tabel di bawah ini menyajikan hasil pengujian homogenitas data *pretest*:

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest*

Kelas	Levene Statistic	Sig.	α	Kesimpulan
Kontrol	0.045	0.833	0.05	Homogen
Eksperimen				

Berdasarkan data tabel di atas, nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh Sig 0,833. Dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, karena nilai Sig. $> \alpha$ ($0,833 > 0,05$) maka kesimpulannya adalah data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang homogen.

c. Uji perbedaan *Pretest* Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen

Setelah melakukan pengujian rata-rata nilai *pretest* pada masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen maka akan terlihat perbedaan kemampuan awal siswa yang telah diberi *pretest*. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data nilai *pretest* dapat diketahui bahwa hasil penyebaran nilai pretes berdistribusi normal dan homogen sehingga untuk pengujian lebih lanjut digunakan uji parametrik, yaitu uji T. Uji T (Independent samplea T Test) ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSSTM versi 17.0* dengan taraf signifikansi 5%. Berikut ini data dalam bentuk tabel :

Tabel 11. Hasil Uji T *Pretest*

Kelas	df	Sig.	α	t_{hitung}	t_{tabel}
Kontrol	70	0.814	0,05	0.236	1.994
Eksperimen					

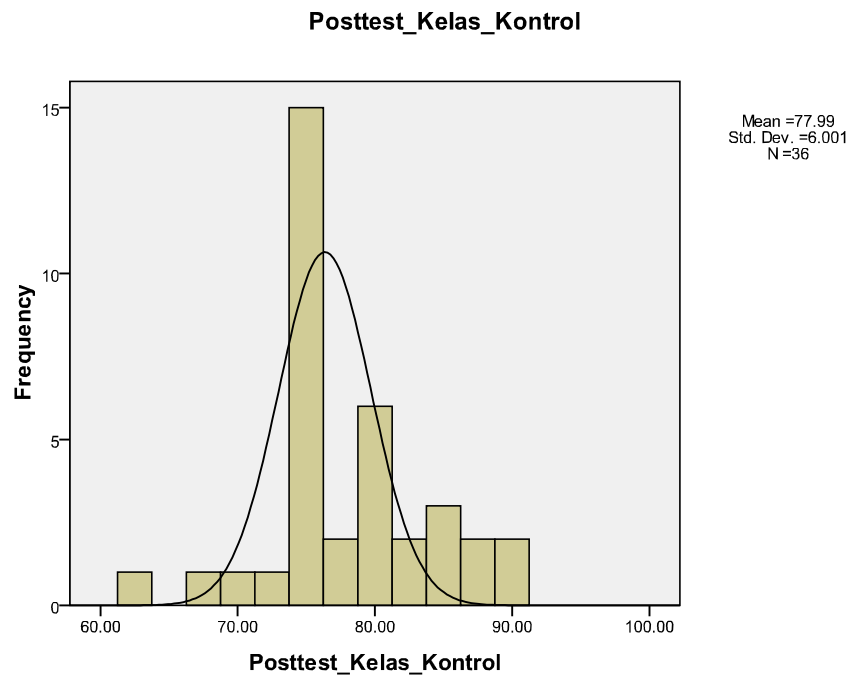
Berdasarkan tabel data di atas, diketahui bahwa $\alpha = 0,05$ lebih kecil daripada sig. atau ($0,05 < 0.814$) dan $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($0.236 \leq 1.994$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berarti keadaan awal siswa pada kelas eksperimen maupun kontrol sebelum perlakuan memiliki kemampuan yang sama.

3. Data Hasil *Posttest*

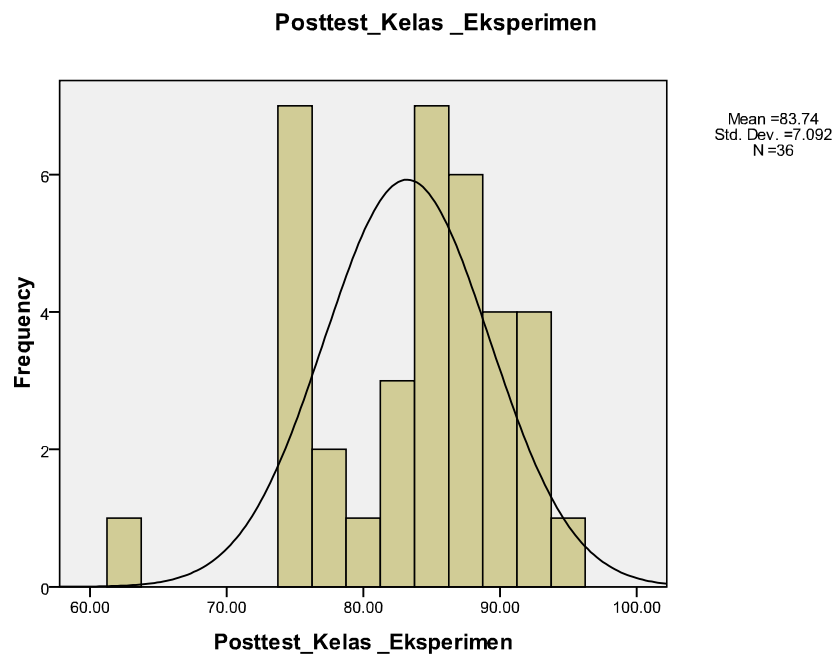
Instrumen berupa soal *posttest* diberikan pada akhir rangkaian pembelajaran, untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran tipe STAD dan TGT pada masing-masing kelas. Berikut ini adalah tabel yang menyajikan data yang telah diolah menggunakan *SPSSTM versi 17.0* :

Tabel 12. Statistik Deskriptif Data Hasil *Posttest*

Kelas	Mean	Min	Max	Varians	Std Deviasi
Kontrol	77.9861	62.50	90.000	36.007	6.00058
Eksperimen	83.7361	62.50	95.00	50.293	7.09173



Gambar 7. Histogram Data *Posttest* Kelas Kontrol



Gambar 8. Histogram Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data tabel diatas, diketahui bahawa nilai tertinggi *posttest* kelas kontrol adalah 90.000, dan nilai terendahnya adalah 62.50, nilai rata-rata berjumlah 77.9861 dengan standar deviasi sebesar 6.00. sedangkan nilai *posttest* tertinggi kelas eksperimen adalah 95,50, dan nilai terendahnya adalah 62,50, kemudian nilai rata-ratanya adalah 83.7361 dan standar deviasinya berjumlah 7.09.

Dari hasil deskripsi data di atas, dapat diketahui bahwa perbedaan jumlah rata-rata nilai *Posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terlalu jauh berbeda. Untuk lebih lanjut mengetahui adanya perbedaan yang lebih berarti atau tidak, maka akan dilanjutkan dengan uji statistik berikutnya.

a. Uji Normalitas Data *Posttest*

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *posttest* kedua kelas yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan uji statistik *Kolmogorov-Sminorv* dengan bantuan program *SPSSTM versi 17.0*. Berikut ini hasil uji normalitas yang tersaji dalam bentuk tabel:

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	Z	Sig.	α	Kesimpulan
Kontrol	1.310	0.064	0.05	Normal
Eksperimen	1.091	0.185		Normal

Berdasarkan hasil penghitungan uji normalitas, pada kelas kontrol diperoleh Sig. 0.064 dan kelas eksperimen 0.185. dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, maka hasilnya untuk kelas kontrol Sig. $> \alpha$ ($0.064 > 0,05$) dan untuk kelas eksperimen Sig. $> \alpha$ ($0.185 > 0,05$). Dan dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data *Posttest*

Uji homogenitas data *posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki varians yang homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas varians ini dibantu dengan program SPSSSTM versi 17.0. Hasil pengujian homogenitas data *pretest* ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

Kelas	Levene Statistic	Sig.	α	Kesimpulan
Kontrol	1.082	0.302	0.05	Homogen
Eksperimen				

Berdasarkan data tabel yang telah disajikan diatas, dapat disimpulkan bahwa *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil Sig. 0.302. dengan perbandingan $\alpha = 0,05$, maka Sig. $> \alpha$ ($0,302 > 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen).

c. Uji Perbedaan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah melakukan serangkaian uji normalitas dan uji homogenitas data nilai *posttest*, maka diketahui bahwa penyebaran nilai

posttest kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogen sehingga untuk pengujian lebih lanjut digunakan uji parametrik, yaitu uji t. Uji t (Independent sampel T Test) ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSSTM versi 17.0* dengan taraf signifikansi 5%. Berikut ini data dalam bentuk tabel :

Hipotesis yang akan diuji adalah :

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), antara penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dengan model pembelajaran kooperatif TGT.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), antara penerapan metode pembelajaran kooperatif STAD dengan model pembelajaran kooperatif TGT.

Dengan kriteria pengujian :

- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

Tabel 15. Hasil Uji T *Posttest*

Kelas	Df	Sig.	α	t_{hitung}	t_{tabel}
Kontrol	70	0.000	0.05	3.714	1.994
Eksperimen					

Berdasarkan tabel data di atas, diketahui bahwa $\alpha = 0,05$ lebih kecil daripada sig. atau $(0.000 < 0,05)$ dan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ $(3,714 \geq 1.994)$,

maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berarti keadaan siswa pada kelas eksperimen maupun kontrol setelah mendapat perlakuan menggunakan metode pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan. Dimana $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian setelah melihat hasil pengujian *posttest* menggunakan uji t maka terlihat bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibanding siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui serangkaian uji statistik menggunakan bantuan *SPSSTM versi 17.0*, menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol maupun siswa kelas eksperimen adalah sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai *pretest* terhadap kedua kelas yang dibuktikan juga dengan uji t untuk melihat perbedaan kedua rata-rata nilai. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan perlakuan dan materi yang akan disampaikan.

Pada proses pembelajaran yang akan disampaikan menggunakan metode pembelajaran kooperatif STAD pada kelas kontrol dan metode TGT pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan nilai hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas, yaitu kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan, pada setiap pertemuan, pada kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif STAD dan pada kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran kooperatif TGT, dimana kedua metode adalah sama-sama kooperatif learning, maka siswa belajar secara berkelompok dan dikondisikan agar dapat mendapat informasi dan menggali materi terkait lebih dalam. dengan berdiskusi dengan kelompok yang sudah terbentuk, maka setiap kelompok harus menyelesaikan lembar kerja siswa yang sudah diberikan pada masing-masing kelompok. Pada pembelajaran kooperatif, siswa memang lebih aktif dibanding dengan pembelajaran yang terpusat pada guru mata pelajaran. Dimana guru berperan sebagai pemberi penghargaan, pembimbing, dan motivator. Siswa yang belajar mandiri dalam kelompok akan lebih bertanggungjawab terhadap tugas yang akan diberikan bersama teman satu kelompoknya. Dengan demikian peran aktif siswa dalam memperdalam pengetahuannya diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.

Pada awal pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif ini mengalami suatu hambatan. pertemuan dalam pembelajaran yang baru dilaksanakan bagi guru ataupun siswa memerlukan waktu untuk penyesuaian sistem. Pada proses pembelajaran juga tidak semua kelompok dapat kompak dan tidak semua individu dapat bekerja sama dalam kelompoknya sendiri. Namun dengan pengkondisian terhadap

kedua kelas, maka hambatan yang terjadi dapat berkurang dengan adanya partisipasi siswa yang aktif dan menerima dengan baik metode yang akan disampaikan. Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran kooperatif ini perlu penyesuaian dalam penerapannya di dalam kelas/laboratorium komputer pada mata pelajaran TIK. Sehingga siswa juga terbiasa dengan suasana pembelajaran secara kooperatif, dan terpusat pada siswa yang aktif. Selain itu, diharapkan agar metode kooperatif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut ini dikemukakan kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMPN 2 Ngaglik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian berdasarkan uji statistik t-test *posttest* yang menyatakan bahwa *Sig.* ($0,000 < 0,05$) dimana $\alpha=0,05$ dan $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}}$ ($3,714 \geq 1.994$). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana H_a berbunyi ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK, antara penerapan model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran kooperatif TGT.
2. Hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif TGT pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif STAD. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji statistik yang menyatakan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berjumlah 83,7361 dan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD berjumlah 77,9861.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Metode pembelajaran kooperatif jarang digunakan dalam pembelajaran di kelas atau di ruang laboratorium, sehingga selama pelaksanaan pembelajaran terkadang siswa kurang sesuai dengan prosedur yg ada.
2. Pada saat diskusi atau kerja kelompok tidak semua kelompok terbimbing dengan baik karena ada banyak kelompok dalam satu kelas yang dibentuk.
3. Pengendalian terhadap kelas cukup sulit karena proses belajar mengajar dilakukan di ruang laboratorium komputer dan model pembelajaran kooperatif banyak melibatkan peran aktif siswa. Akibatnya alokasi waktu menjadi lebih panjang.
4. Fasilitas dalam laboratorium kurang mendukung dalam berjalannya proses belajar mengajar. Materi pembelajaran sangat tergantung terhadap adanya sambungan internet, apabila fasilitas dalam laboratorium kurang memadai, maka proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.
5. Penentuan nilai keaktifan siswa dalam kelas eksperimen cukup sulit. Adapun aspek yang dinilai adalah kemampuan siswa yang diukur melalui kuis mandiri, keterlibatan siswa dalam berdiskusi, keaktifan menulis dan mengisi lembar kerja. Hal ini disebabkan karena terdapat beberapa siswa yang kurang berperan aktif dalam suatu kelompok.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran, diantaranya:

1. Metode pembelajaran kooperatif STAD dan TGT merupakan salah satu pilihan alternatif metode pembelajaran yang mengembangkan sikap aktif, mampu mengembangkan pembelajaran secara diskusi dalam kelompok, serta interaksi sosial antar siswa. Metode ini dapat diterapkan dalam mata pelajaran TIK lainnya.
2. Sebelum proses pembelajaran kooperatif dilaksanakan, guru juga diharuskan mempersiapkan komponen pendukung dan penunjang, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran dan penjelasan yang akan dilaksanakan kepada siswa.
3. Mengontrol sikap siswa dalam kelas saat berkelompok harus lebih diperhatikan, karena siswa diharuskan belajar mandiri mengenai materi yang disampaikan sebaik mungkin.
4. Fasilitas laboratorium komputer yang selalu terkoneksi internet sebagai sarana belajar penerapan metode ini harus memadai, supaya pembelajaran kooperatif tetap berjalan sesuai dengan jam pelajaran. Selain itu siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan.
5. Bagi peneliti lain, bisa mengembangkan penelitian ini untuk meneliti perbandingan jenis pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Cetakan 14.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. 201. *Cooperative Learning: metode, teknik, struktur dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Janwar Arseto. (2011). *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan model Pembelajaran Konvensional Terhadap Keterampilan Sosial dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Berbah pada Tema Zat Adiktif dan Psikotropika*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning: mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mimin haryati.2008. Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan .
Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SinarBaru Algesindo.
- Priyanto, Duwi. 2009. *5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS17.0*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto. 2009. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bogor: Yudhistira.
- Undang-undang Republik indonesia NO.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).
- Triton. (2006). SPSS 13. Terapan Riset Statistik Parametrik. Yogyakarta:Andi.
- Yatim Riyanto. (2008). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

LAMAPIRAN 1
(Instrumen Soal)

Kisi-Kisi Soal Instrumen

Sekolah : SMPN 2 Ngaglik Sleman

Kelas/Semester : IX (Sembilan)/2 (dua)

Mata Pelajaran : Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK)

Standar Kompetensi : Mendemonstrasikan akses internet sesuai dengan prosedur

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Mendemonstrasikan akses internet sesuai dengan prosedur	✓ Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet dengan cermat/teliti	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 13, 24, 34, 36, 37, 38, 39, 40.	16
	✓ Mengidentifikasi nama domain internet dengan cermat dan teliti	14, 15, 25, 31, 32,	5
	✓ Mengidentifikasi perintah-perintah pada halaman <i>web site</i> dengan cermat dan teliti	18, 21, 22, 23, 26, 28, 29, 30, 33.	5
	✓ Menjelaskan langkah-langkah pelacakan pada <i>search engine</i>	11, 12, 16, 17, 19, 24, 28, 35.	8
	✓ Melakukan pelacakan alamat Web melalui <i>Search engine</i>	4, 9, 10, 27,	6
Jumlah			40

SOAL INSTRUMEN

Sekolah : SMPN 2 Ngaglik Sleman
Kelas/Semester : IX (Sembilan)/2 (dua)
Mata Pelajaran : Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK)
Standar Kompetensi : Mengenal dan Mengakses Internet

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang benar di lembar jawaban!

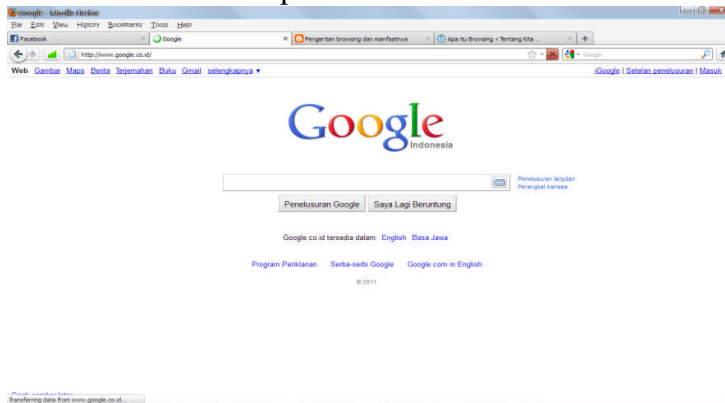
1. Fitur di Mozilla Firefox yang memungkinkan pengguna Internet bisa membuka kembali halaman yang dibuka bila tiba-tiba koneksi terputus disebut...
a. *Pop up blocker* c. *restore session*
b. *Restore webpage* d. *back page session*
2. Software untuk mengakses website di internet adalah...
a. *Browser* c. *Microsoft Outlook*
b. *E-mail* d. *Search Engine*
3. Fitur di Mozilla Firefox yang memungkinkan pengguna Internet bisa membuka kembali halaman yang dibuka bila tiba-tiba koneksi terputus disebut...
a. *internal connection* c. *Interconnected Network*
b. *internal networked* d. *international Networking*
4. Internet adalah gudangnya informasi, diantara jutaan bahkan milyaran informasi tentunya kita kesulitan untuk mencari informasi tersebut. Untuk itulah program yang sangat berperan dalam mencari informasi yang dibutuhkan adalah
a. *Search Engine* c. *Download*
b. *E-mail* d. *Upload*
5. Di bawah ini adalah salah satu contoh Web browser, yaitu
a. *Microsoft Word* c. *Windows Explorer*
b. *Microsoft Outlook* d. *Mozilla Firefox*
6. Program aplikasi akses internet paket bawaan dari system operasi windows adalah...
a. *Opera mini* c. *Google Chrome*
b. *Internet explorer* d. *Safari*
7. Gambar di bawah ini adalah tampilan dari web browser yang bernama...




- a. *Flock* c. *Mozilla Firefox*
b. *Google chrome* d. *Safari*
8. Tampilan dalam browser di bawah ini di sebut...


a. *Title bar* c. *Setting Bar*
b. *Menu bar* d. *Tab*

9. Kejahatan didunia maya diistilahkan dengan nama....
- Cadder*
 - Netter*
 - Pornografi*
 - Cyber Crime*
10. Pihak yang tidak bertanggungjawab masuk ke sebuah system jaringan atau mencuri password akun pengguna internet dan mengacak-acaknya di sebut...
- Hacker*
 - Cracker*
 - Netter*
 - Chatting*
11. Berikut ini adalah tampilan dari salah satu.....



- Browser*
 - Wallpaper*
 - Toolbar*
 - Search Engine*
12. Istilah untuk mengambil data-data dalam internet disebut dengan ...
- Download*
 - Web browser*
 - Upload*
 - URL*
13. Software browser yang dikenal sebagai pelopor dari tabbed browsing adalah...
- Internet Explorer
 - Mozilla Firefox
 - Opera Mini
 - Google Chrome
14. Pengertian dari domain adalah...
- Nomor alamat sebuah website yang didapat di internet
 - Nama asli website sesuai dengan keinginan pemilik dan pengelola website
 - Kode http://www yang harus ada pada setiap alamat website
 - Karakter tambahan setelah nama website yang menunjuk bidang bahasan web
15. Domain bidang pendidikan ditunjukkan oleh alamat website...
- www.yahoo.co.id, www.google.com
 - www.facebook.com, www.twitter.com
 - www.uui.ac.id, www.smpn5yogyakarta.sch.id
 - www.bkn.go.id, www.slemankab.go.id
16. Akses internet terkadang tidak mengetahui alamat website yang akan dikunjungi. Masalah seperti ini umum terjadi pada penguuna internet. Pemecahan masalah ketidak tahuan alamat website adalah dengan menggunakan fasilitas...
- URL*
 - Keywords*
 - Toolbar*
 - websearch*
17. Search engine mencari informasi di internet berdasarkanyang kita ketikkan pada kolom pencarian...
- Alamat web
 - nama pengguna (*id*)

- b. Kata kunci (*keyword*) d. tanggal
18. Media yang digunakan untuk bercakap-cakap atau ngobrol di internet adalah...
- a. *Mailing list* atau *millis* c. *Discussion*
b. *Chatting* d. *Mail*
19. Penulisan alamat URL yang benar adalah...
- a. *http://www.smpn2ngaglik@yahoo.com*
b. *www.smpn2ngaglik@yahoo.com*
c. *http:www.smpn2ngaglik.yahoo.sch.id*
d. *http://www.smpn2ngaglik.sch.id*
20. Domain dari Negara Indonesia adalah...
- a. *.id* c. *.in*
b. *.my* d. *.cn*
21. Kepanjangan dari URL adalah...
- a. *Unlocated Resource Locator* c. *Uniform Resource Location*
b. *Uniform Resource Locator* d. *Unicode Resource Locator*
22. Halaman awal atau halaman utama yang terdapat pada sebuah website disebut...
- a. *Homepage* c. *webpage*
b. *Website* d. *URL*
23. Situs berikut ini yang tidak termasuk search engine adalah...
- a. *www.tokobagus.com* c. *www.bing.com*
b. *www.google.com* d. *www.msn.com*
24. Search engine akan mengeksekusi pencarian bila...
- a. Kata kunci kosong
b. Memasukkan kata kunci dan menekan enter
c. Membuka tab baru
d. Diamkan saja
25. Nama domain *.com* berfungsi untuk menunjukkan...
- a. Stasiun televisi c. komersil
b. Nama negara d. Nama departemen pemerintahan
26. Berikut ini yang bukan keuntungan dari menggunakan internet adalah...
- a. mencari teman ngobrol mempermudah dalam
b. mempermudah dalam membuka berbagai jenis dokumen
c. akan membuat malas belajar bagi siswa
d. mempermudah dalam mengambil gambar yang tidak ada di computer
27. Untuk menemukan artikel yang berisi informasi khusus tentang sejarah perkembangan internet, penulisan kata kunci yang tepat adalah...
- a. Perkembangan sejarah
b. "Sejarah+perkembangan" internet
c. Sejarah perkembangan
d. "sejarah perkembangan internet"
28. Icon berikut berfungsi untuk...
-  Search
- a. menghentikan proses penampilan situs web
b. menampilkan jendela pencarian
c. kembali ke halaman awal
d. Close program

29. Istilah untuk para pengguna internet adalah...
- Netter*
 - Cracker*
 - Hacker*
 - Carder*
30. Fasilitas surat menyurat secara elektronik menggunakan internet disebut...
- Chatting*
 - E-mail*
 - POS*
 - Letter*
31. Nama domain yang digunakan untuk organisasi militer adalah...
- .sch*
 - .mil*
 - .edu*
 - .gov*
32. Negara yang pertama kali mengembangkan internet adalah Amerika Serikat yang memiliki domain Negara.....
- .in*
 - .uk*
 - .uk*
 - .us*
33. Berikut ini adalah jenis-jenis pelayanan yang terdapat di internet, kecuali...
- newsgroup*
 - chatting*
 - e-mail*
 - membuat program
34. Urutkan nama icon web browser di bawah ini dari kiri ke kanan...
- 
- Internet Explorer, Mozilla firefox, Flock, Opera
 - Internet Explorer, Flock, Opera, Mozilla Firefox
 - Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox, Flock
 - Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Flock
35. Dibawah ini contoh search engine adalah...
- www.indosiar.tv
 - www.siakad.uny.ac.id
 - www.bing.com
 - www.facebook.com
36. Dalam kotak Internet Explorer terdapat kotak Address bar yang berfungsi untuk ...
- menuliskan kode TCP/IP
 - menuliskan alamat E-mail
 - menuliskan alamat – URL
 - Memilih Web page
37. Fitur di google chrome yang menyediakan safe search adalah....
- Bookmark
 - Zoom
 - Incognito
 - tools
38. Prosedur yang benar dalam menyimpan informasi dari internet pada browser adalah...
- Klik menu file > Save in
 - Klik menu file > Save as
 - Klik menu file > paste
 - Klik menu file > copy
39.adalah semacam bookmark visual berjumlah beberapa buah. Pengguna dapat membuka beberapa situs web favorit dengan sekali klik.
- diagnostic*
 - speed dial*
 - incognito*
 - cookies*
40.adalah salah satu browser yg menggunakan fitur “**widget**” atau aplikasi kecil pada tampilan awalnya.
- Google Chrome
 - Opera
 - Mozilla Firefox
 - Safari

KUNCI JAWABAN SOAL

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d
7	a	b	c	d
8	a	b	c	d
9	a	b	c	d
10	a	b	c	d
11	a	b	c	d
12	a	b	c	d
13	a	b	c	d
14	a	b	c	d
15	a	b	c	d
16	a	b	c	d
17	a	b	c	d
18	a	b	c	d
19	a	b	c	d
20	a	b	c	d

21	a	b	c	d
22	a	b	c	d
23	a	b	c	d
24	a	b	c	d
25	a	b	c	d
26	a	b	c	d
27	a	b	c	d
28	a	b	c	d
29	a	b	c	d
30	a	b	c	d
31	a	b	c	d
32	a	b	c	d
33	a	b	c	d
34	a	b	c	d
35	a	b	c	d
36	a	b	c	d
37	a	b	c	d
38	a	b	c	d
39	a	b	c	d
40	a	b	c	d

LAMPIRAN 2

(Surat Keterangan Validasi)

SURAT PERMOHONAN JUDGEMENT

Kepada Yth :

Bpk. Suparman, M.Pd

Dengan Hormat,

Bersama ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizkinia Zela Kartika

NIM : 08520244013

Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika

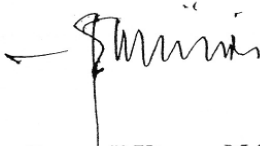
Mengajukan permohonan judgement untuk instrumen penelitian dalam skripsi saya yang berjudul berjudul "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran TIK kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Tahun Ajaran 2011/2012"

Demikian surat permohonan ini kami buat. Atas kesediaannya di ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

Mengetahui

Dosen pembimbing



Pramudi Utomo, M.Si.

NIP. 19600825 198601 1 001

Mahasiswa



Rizkinia Zela Kartika

NIM. 08520244013

PERNYATAAN JUDGEMENT

Setelah membaca instrument dari penelitian yang berjudul “ PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DENGAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX SMPN 2 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA”

yang di susun oleh :

Nama : Rizkinia Zela Kartika
NIM : 08520244013
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya :

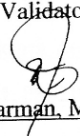
Nama : Suparman, M.Pd
NIP : 19491231 197803 1 004
Jabatan : Dosen Pendidikan Teknik Elektronika

Menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta,

Validator


Suparman, M.P.d

NIP. 19491231 197803 1 004

PERNYATAAN JUDGEMENT

Setelah membaca instrument dari penelitian yang berjudul “ Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran TIK kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Tahun Ajaran 2011/2012 ” yang di susun oleh :

Nama : Rizkinia Zela Kartika
NIM : 08520244013
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya :

Nama : Muhammad Munir, M.Pd
NIP : 19630512 198901 1 001
Jabatan : Dosen Pendidikan Teknik Elektronika

Menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

1. Instrumen sudah sesuai kisi-kisi.
2. Isilah-wahlas yang masih ada dengan benar miring.

Yogyakarta, November 2011

Validator

Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 19630512 198901 1 001

PERNYATAAN JUDGEMENT

telah membaca instrument dari penelitian yang berjudul “ Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran TIK kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman tahun Ajaran 2011/2012” yang di susun oleh :

Nama : Rizkinia Zela Kartika

NIM : 08520244013

Program : Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya :

Nama : Iwan Hartaji, S.pd.T

IP :

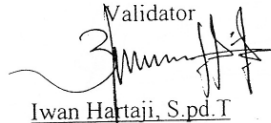
Jabatan : Guru TIK SMP N 2 Ngaglik

Menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, Desember 2011

Validator



Iwan Hartaji, S.pd.T

NIP. 197903142009021001

PERNYATAAN JUDGEMENT

Setelah membaca instrument dari penelitian yang berjudul “ **Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran TIK kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Tahun Ajaran 2011/2012**” yang di susun oleh :

Nama : Rizkinia Zela Kartika
NIM : 08520244013
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya :

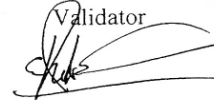
Nama : Suratman, A.Md
NIP :
Jabatan : Guru TIK SMP N 2 Ngaglik

Menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, Desember 2011

Validator



Suratman, A.Md

NIP. -

LAMPIRAN 3

(Validitas dan Reliabilitas Instrumen)

Tabel uji validitas pertama

Nomor Butir	Hasil Analisis	Keterangan
butir 1	0.22717537	Tidak valid
butir 2	0.641974708	
butir 3	0.823941616	
butir 4	0.524170154	
butir 5	0.668575934	
butir 6	0.6254188	
butir 7	0.532454106	
butir 8	0.634050227	
butir 9	0.659979196	
butir 10	0.804216212	
butir 11	0.823941616	
butir 12	0.392994189	Tidak valid
butir 13	0.390597837	Tidak valid
butir 14	0.725820351	
butir 15	0.539104532	
butir 16	0.254732824	Tidak valid
butir 17	0.282873619	Tidak valid
butir 18	0.572741906	
butir 19	0.621313658	
butir 20	0.627102707	
butir 21	0.804216212	
butir 22	0.384458135	Tidak valid
butir 23	0.49389376	
butir 24	0.362145913	Tidak valid
butir 25	0.659944507	
butir 26	0.547878244	
butir 27	0.725820351	
butir 28	0.725820351	
butir 29	0.605123074	
butir 30	0.478382698	
butir 31	0.539104532	
butir 32	0.34703106	Tidak valid
butir 33	0.276704365	Tidak valid
butir 34	0.804216212	
butir 35	0.74463211	
butir 36	0.441202695	Tidak valid
butir 37	0.677207361	
butir 38	0.475789305	
butir 39	0.086118705	Tidak valid
butir 40	0.404687541	Tidak valid
Jumlah		12 Tidak Valid

Tabel uji validitas kedua

Nomor Butir	Hasil Analisis	Keterangan
butir 1	0.5493	
butir 2	0.65626	
butir 3	0.65626	
butir 4	0.53462	
butir 5	0.69909	
butir 6	0.61803	
butir 7	0.56527	
butir 8	0.49988	
butir 9	0.62621	
butir 10	0.47371	
butir 11	0.72623	
butir 12	0.46532	
butir 13	0.46467	
butir 14	0.74362	
butir 15	0.59352	
butir 16	0.49562	
butir 17	0.5806	
butir 18	0.67237	
butir 19	0.53462	
butir 20	0.59043	
butir 21	0.35049	Tidak valid
butir 22	0.55426	
butir 23	0.54673	
butir 24	0.51332	
butir 25	0.68341	
butir 26	0.47371	
butir 27	0.73471	
butir 28	0.74362	
butir 29	0.63438	
butir 30	0.48101	
butir 31	0.51929	
butir 32	0.45059	
butir 33	0.55266	
butir 34	0.40835	Tidak valid
butir 35	0.69019	
butir 36	0.53631	
butir 37	0.69159	
butir 38	0.47043	
butir 39	0.55266	
butir 40	0.50692	
Jumlah		2 Butir tidak valid

Uji Reliabilitas

Nomor Butir	Analisis Cronbach's Alpha	Kategori Reliabilitas	Keterangan
no1	.664	0,60	kuat
no2	.666	0,60	kuat
no3	.662	0,60	kuat
no4	.645	0,60	kuat
no5	.621	0,60	kuat
no6	.624	0,60	kuat
no7	.632	0,60	kuat
no8	.618	0,60	kuat
no9	.615	0,60	kuat
no10	.632	0,60	kuat
no11	.655	0,60	kuat
no12	.618	0,60	kuat
no13	.603	0,60	kuat
no14	.626	0,60	kuat
no15	.637	0,60	kuat
no16	.635	0,60	kuat
no17	.621	0,60	kuat
no18	.651	0,60	kuat
no19	.645	0,60	kuat
no20	.648	0,60	kuat
no21	.652	0,60	kuat
no22	.618	0,60	kuat
no23	.604	0,60	kuat
no24	.665	0,60	kuat
no25	.614	0,60	kuat
no26	.640	0,60	kuat
no27	.632	0,60	kuat
no28	.624	0,60	kuat
no29	.631	0,60	kuat
no30	.640	0,60	kuat
no31	.634	0,60	kuat
no32	.632	0,60	kuat
no33	.660	0,60	kuat
no34	.650	0,60	kuat
no35	.645	0,60	kuat
no36	.665	0,60	kuat
no37	.612	0,60	kuat
no38	.638	0,60	kuat
no39	.653	0,60	kuat
No40	.603	0,60	kuat

LAMPIRAN 4
(Nilai Hasil Belajar Siswa)

Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa

No.	Nilai Pretest		Nilai Posttest	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	75	80	75	92
2	80	85	82.5	82.5
3	75	80	75	92.5
4	85	85	80	90
5	67.5	65	80	77.5
6	85	85	62.5	90
7	85	77.5	87.5	75
8	77.5	77.5	87.5	77.5
9	67.5	80	75	75
10	77.5	82.5	72.5	85
11	75	80	75	85
12	70	72.5	75	80
13	67.5	82.5	75	87.5
14	72.5	77.5	75	95
15	75	67.5	80	75
16	75	80	80	82.5
17	75	82.5	75	85
18	75	60	75	75
19	65	67.5	75	75
20	65	85	67.5	90
21	65	72.5	75	82.5
22	75	80	85	87.5
23	72.5	70	75	92.5
24	82.5	70	70	92.5
25	80	77.5	80	85
26	80	77.5	82.5	85
27	70	65	77.5	87.5
28	87.5	67.5	90	75
29	92.5	82.5	90	87.5
30	75	82.5	80	90
31	47.5	70	75	75
32	77.5	72.5	77.5	87.5
33	75	70	75	62.5
34	77.5	77.5	75	87.5
35	82.5	70	85	85
36	82.5	70	85	85
Rata-rata	75,3472	75,7639	77,9861	83,7361

LAMPIRAN 5
(RPP dan Silabus)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SMP/ MTs : **SMP N 2 NGAGLIK**
Mata Pelajaran : **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**
Kelas/ Semester : **IX (sembilan)/ 2 (dua)**
Alokasi Waktu : **6 x 40 menit**

Kompetensi Dasar :

2. Menggunakan internet untuk memperoleh informasi

Standar Kompetensi :

2.1 Mendemonstrasikan akses internet sesuai dengan prosedur

Indikator :

- Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet
- Mengidentifikasi nama domain internet
- Mengidentifikasi perintah-perintah pada halaman web site.
- Pengenalan teori pelacakan pada search engine
- Melakukan pelacakan alamat Web melalui *Search engine*

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

- Mengidentifikasikan jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet
- Mengidentifikasi nama-nama domain internet
- Mengidentifikasi perintah dan icon pada menu dan toolbar pada halaman website.
- Membuka situs-situs yang tersedia.
- Mengidentifikasi situs yang menyediakan search engine.

- Melakukan pelacakan alamat Web melalui Search engine

B. Materi Pembelajaran

- Koneksi ke Internet
- Perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Penulisan nama domain
- Search engine

C. Metode Pembelajaran

Ceramah dan Pendekatan Model CTL

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan satu (2 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan

- Menanyakan beberapa contoh tentang penggunaan internet
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik membentuk secara kelompok
- Mengamati perangkat lunak yang terinstal di komputer yang digunakan mengakses internet
- Melakukan studi pustaka (buku, majalah, bks dll) tentang perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Membuka perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Melakukan pengetikan nama domain pada address bar.
- Mengerjakan lembar kerja

3. Kegiatan Penutup

- Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan tentang pembelajaran perangkat teknologi informasi dan komunikasi

Pertemuan dua (2 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan

- Memberi motivasi dan apresiasi kepada siswa manfaat menggunakan search engine
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik membentuk secara kelompok
- Melakukan studi pustaka (buku, majalah, bks dll) tentang perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Membuka situs yang menyediakan search engine
- Melakukan pelacakan pada halaman web tersebut
- Melakukan ketersambungan dengan alamat web di internet :
 - <http://www.yahoo.com> / co.id
 - <http://www.google.com> / co.id
- Mengerjakan lembar kerja Melakukan pelacakan pada halaman web tersebut

3. Kegiatan Penutup

- Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan tentang pembelajaran perangkat teknologi informasi dan komunikasi

E. Sumber Belajar

- Komputer, koneksi internet, lembar kerja, media cetak (buku, majalah dsb.)

F. Penilaian

1. Teknik

Tes tulis, Observasi dan Unjuk kerja

2. Bentuk Instrumen

Lembar observasi dan uji prosedur

3. Soal/Instrumen

Tes tulis:

- a. Tunjukkanlah perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses Internet
- b. masuklah ke situs www.e-smarteducation.com
- c. Jelaskan langkah-langkah untuk mencari (tema tertentu) pada search engine yahoo/ yang lainnya

Observasi

- a. Tunjukkanlah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengakses internet !
- b. Tunjukkan situs yang memiliki fasilitas search engine!
- c. Carilah situs tentang pendidikan

Uji Prosedur

- a. Bukakah internet dengan perangkat lunak yang telah terinstal!
- b. Akseslah situs pendidikan yang ada diinternet!

Lembar observasi

Instrumen		Skala Kuantitatif			Nilai 1 [(Jumlah/9)*100]
		3	2	1	
1	Menunjukkan perangkat lunak untuk akses internet				
2	Menunjukkan situs yang menyediakan fasilitas search engine				
3	Menunjukkan nama salah satu website untuk pendidikan				
	Jumlah				

Kriteria Penskoran:

Kritria	Skor
Jika menunjukkan lebih dari 2	3
Jika menunjukkan hanya 2	2
Jika menunjukkan 1	1
Jika tidak menunjukkan	0

Rubrik uji prosedur

Instrumen		Skala Kuantitatif			Nilai [(Jumlah/9)*100]
		3	2	1	
1	Membuka perangkat lunak untuk akses internet				
2					
3	Menuliskan nama domain yang telah ditentukan Membuka situs pendidikan				
	Jumlah				

Kriteria Penskoran:

Kritria	Skor
Jika melakukan sesuai dengan prosedur	3
Jika melakukan 1 kesalahan prosedur	2
Jika melakukan 2 kesalahan prosedur	1
Jika melakukan >2 kesalahan prosedur	0

Keterangan

Penilaian

Nilai KD = (nilai 1 + Nilai 2 + nilai 3) 3

Mengetahui

Sleman, 12 Juli 2011

Iwan Hartaji S.Pd.T

NIP. 197903142009021001

Rizkinia Zela kartika

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP/ MTs : **SMP N 2 NGAGLIK**
Mata Pelajaran : **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**
Kelas/ Semester : **IX (sembilan)/ 2 (dua)**
Alokasi Waktu : **6 x 40 menit**

Kompetensi Dasar :

2. Menggunakan internet untuk memperoleh informasi

Standar Kompetensi :

2.1 Mendemonstrasikan akses internet sesuai dengan prosedur

Indikator :

- Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet
- Mengidentifikasi nama domain internet
- Mengidentifikasi perintah-perintah pada halaman web site.
- Pengenalan teori pelacakan pada search engine
- Melakukan pelacakan alamat Web melalui *Search engine*

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

- Mengidentifikasi jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet
- Mengidentifikasi nama-nama domain internet
- Mengidentifikasi perintah dan icon pada menu dan toolbar pada halaman website.
- Membuka situs-situs yang tersedia.
- Mengidentifikasi situs yang menyediakan search engine.
- Melakukan pelacakan alamat Web melalui Search engine

B. Materi Pembelajaran

- Koneksi ke Internet
- Perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Penulisan nama domain
- Search engine

C. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement (STAD) dan TGT

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan satu (2 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan

- Menanyakan beberapa contoh tentang penggunaan internet
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik dibentuk dalam sebuah kelompok yang beranggotakan 6 orang
- Mengamati perangkat lunak yang terinstal di komputer yang digunakan mengakses internet
- Melakukan studi pustaka (buku, majalah, bks dll) tentang perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Membuka perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Mengidentifikasi instrumen soal
- Mengerjakan lembar kerja

3. Kegiatan Penutup

- Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan tentang pembelajaran perangkat teknologi informasi dan komunikasi

Pertemuan dua (2 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan

- Memberi motivasi dan apresiasi kepada siswa manfaat menggunakan search engine
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik dibentuk secara kelompok yang beranggotakan 6 orang
- Melakukan studi pustaka (buku, majalah, bks dll) tentang perangkat lunak yang digunakan untuk akses internet
- Membuka situs yang menyediakan search engine
- Melakukan pelacakan pada halaman web tersebut
- Melakukan ketersambungan dengan alamat web di internet :
 - <http://www.yahoo.com> / co.id
 - <http://www.google.com> / co.id
- Mengerjakan lembar kerja melakukan pelacakan pada halaman web tersebut

3. Kegiatan Penutup

- Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan tentang pembelajaran perangkat teknologi informasi dan komunikasi

E. Sumber Belajar

- Komputer, koneksi internet, lembar kerja, media cetak (buku, majalah dsb.)

F. Penilaian

1. Teknik

Tes tulis, Observasi dan Unjuk kerja

2. Bentuk Instrumen

Lembar kerja siswa dan uji prosedur

3. Soal/Instrumen





Observasi:

- a. Lihatlah gambar di bawah ini, kemudian sebutkan nama dan kegunaannya pada icon yg di beri tanda panah!



Test tulis :

- a. Bandingkan kelebihan dan kekurangan pada browser dan berilah tanda centang pada browser yg memiliki kelebihan yang di sebutkan, dan berilah tanda (x) pada browser yg tidak memiliki fitur yg disebutkan.

No.	Fitur	Browser			
		 Internet Explorer 6.0	 Mozilla Firefox 6.0.2	 Opera 11.60	 Google Chrome 16.0.912.75
1.	<i>Search box</i>				
2.	<i>Tab browser</i>				
3.	<i>Block POP-UP</i>				
4.	<i>Speed Dial</i>				
5.	<i>History</i>				
6.	<i>Add On</i>				
7.	<i>Bookmark</i>				
8.	<i>Widget</i>				
9.	<i>Session restore</i>				
10.	<i>Incognito</i>				

Uji Prosedur

- b. Isilah penjelasan pada kolom berikut ini yaitu cara **menggunakan** menu-menu dalam beberapa browser!

No.	Menu-menu	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Opera	Google Chrome
1.	Cara melihat history				
2.	Cara menghapus history				
3.	Cara menambah bookmark				
4.	Bagaimana cara menghapus				

	bookmark				
5.	Bagaimana privasi settingnya				
6.	Bagaimana mengclearkan cookies				
7.	Bagaimana cara menyimpan page menjadi file				

Lembar observasi

Instrumen		Skala Kuantitatif			Nilai 1 [(Jumlah/9)*100]
		3	2	1	
1	Menunjukkan fungsi perangkat lunak untuk akses internet				
2	Mengidentifikasi fitur yg dimiliki oleh setiap browser				
3	Menunjukkan langkah-langkah penggunaan browser				
Jumlah					

Kriteria Penskoran:

Kriteria	Skor
Jika menunjukkan dengan lengkap	3
Jika menunjukkan sebagian	2
Jika menunjukkan satu poin	1
Jika tidak menunjukkan	0

Rubrik uji prosedur

Instrumen		Skala Kuantitatif			Nilai 1 [(Jumlah/9)*100]
		3	2	1	

1	Menunjukkan fungsi perangkat lunak untuk akses internet				
2	Mengidentifikasi fitur yg dimiliki oleh setiap browser				
3	Menunjukkan langkah-langkah penggunaan browser				
	Jumlah				

Kriteria Penskoran:

Kriteria	Skor
Jika melakukan sesuai dengan prosedur	3
Jika melakukan 1 kesalahan prosedur	2
Jika melakukan 2 kesalahan prosedur	1
Jika melakukan >2 kesalahan prosedur	0

Keterangan

Penilaian

Nilai KD = (nilai 1 + Nilai 2 + nilai 3) 3

Mengetahui

Sleman, 12 Juli 2011

Iwan Hartaji S.Pd.T

NIP. 197903142009021001

S I L A B U S

Sekolah : SMP N 2 NGAGLIK
 Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
 Kelas/Semester : IX (Sembilan) / 1(Satu)
 Tahun Pelajaran : 2011/2012

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Karakter
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
2.1. Mendemonstrasikan akses internet sesuai dengan prosedur	<ul style="list-style-type: none"> Akses internet: Perangkat lunak (program) yang digunakan untuk mengakses internet Penulisan nama domain 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati dan menemukan perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet yang terdapat di laboratorium computer dengan cermat dan teliti Studi pustaka dalam penulisan alamat untuk akses internet/ situs internet dengan mengetikkan nama domain pada <i>address bar</i> pada perangkat 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet dengan cermat dan teliti Mengidentifikasi nama domain internet dengan cermat dan teliti 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis, Unjuk kerja Test tulis Unjuk Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Pilihan, uraian Lembar observasi Uraian Lembar observasi 	1. Tunjukkanlah perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses internet! 2. Akseslah situs komersial, pemerintah, organisasi dan pendidikan yang ada di internet!	6 x 40'	Perangkat komputer, koneksi internet, lembar kerja, buku paket	Religius, Cermat/teliti, jujur, bertanggung jawab, mandiri, berfikir logis, kritis dan kreatif, ingin tahu, menerapkan informasi secara logis, kritis, dan kreatif, bekerjasama, menghargai pendapat orang lain, santun dan demokratis

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembejaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Karakter
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
	<ul style="list-style-type: none"> Search engine 	<p>lunak yang digunakan dengan cermat, teliti, jujur dan bertanggungjawab</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pelacakan alamat Web melalui Search engine dengan jujur, bertanggungjawab 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perintah-perintah pada halaman web site. dengan cermat dan teliti Menjelaskan langkah-langkah pelacakan pada search engine Melakukan pelacakan alamat Web melalui Search engine dengan jujur, bertanggungjawab 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Uraian Lembar observasi 	<p>3. masuklah ke situs www.e-smarteducation.com</p> <p>4. Jelaskan langkah-langkah untuk mencari (tema tertentu) pada search engine yahoo/ yang lainnya</p>			
2.2. Mengidentifikasi beberapa layanan informasi yang ada di internet	<ul style="list-style-type: none"> Layanan internet (http, email, dll) 	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan layanan yang ada di internet Menemukan manfaat layanan internet dengan kerjasama, menghargai 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi layanan yang ada di internet. Mengidentifikasi manfaat layanan internet dengan kerjasama, menghargai 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja, Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Uji prosedur Lembar observasi 	1. Tunjukkanlah layanan yang terdapat di internet!	8 x 40'	Perangkat komputer, koneksi internet, lembar kerja, buku paket	Religius, Cermat/teliti, jujur, bertanggungjawab, mandiri, berfikir logis, kritis dan kreatif, ingin tahu, menerapkan informasi secara logis, kritis, dan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembejaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Karakter
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
		<p>pendapat oranglain, santun.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat, membuka dan mengirim e_mail dengan bertanggungjawab , dan santun • Melakukan chat antar PC baik dalam jaringan intranet/ internet dengan menggunakan fasilitas chat (MiRc, yahoo-messangger) dengan jujur, bertanggungjawab , dan santun 	<p>pendapat orang lain, santun.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki e-mail, • Menggunakan fasilitas e-mail dengan bertanggungjawab, dan santun • Melakukan chat antar PC baik dalam jaringan intranet/ internet dengan menggunakan fasilitas chat (MiRc, yahoo-messangger) dengan jujur bertanggungjawab, dan santun 	<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Penugasan individu • Portofolio • Tes tulis, lesan 	<ul style="list-style-type: none"> • Uji prosedur • Lembar observasi • Produk • Uraian, interview 	<p>2. Buatlah e-mail pada yahoo, dan kirim ke alamat (bang_aksa@yahoo.com)</p>			<p>kreatif, bekerjasama, menghargai pendapat orang lain, santun dan demokratis</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Karakter
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
2.3. Mengakses beberapa situs untuk memperoleh informasi yang bermanfaat	<ul style="list-style-type: none"> Unduh Ungguh <ul style="list-style-type: none"> Pengolahan informasi dari internet 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pelacakan informasi dengan mengakses internet dengan jujur, bertanggungjawab, dan berfikir logis, kritis, kreatif Melakukan proses down load dengan mengambil beberapa informasi yang diperlukan dengan jujur, bertanggungjawab, dan berfikir logis, kritis, kreatif Mengolah informasi yang diperoleh menggunakan program pengolah kata dengan jujur, bertanggungjawab, menerapkan informasi secara logis, kritis, 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pelacakan informasi dengan mengakses internet dengan jujur, bertanggungjawab, dan berfikir logis, kritis, kreatif Men-download informasi dari internet dengan jujur, bertanggungjawab, dan berfikir logis, kritis, kreatif Mengolah informasi menggunakan program aplikasi pengolah kata dengan jujur, bertanggungjawab, menerapkan informasi 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Penugasan individu/ kelompok Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Ujuk kerja Penugasan individu /kelompok Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Ujuk kerja Penugasan individu /kelompok Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Uji prosedur Lembar observasi Produk <ul style="list-style-type: none"> Uji prosedur Lembar observasi Produk <ul style="list-style-type: none"> Uji prosedur Lembar observasi Produk 	1. Carilah beberapa informasi yang terdapat di internet, <i>down-load</i> informasinya dan olah informasi tersebut dengan menggunakan program aplikasi	8 x 40'	Perangkat komputer, koneksi internet, lembar kerja, buku paket	Religius, Cermat/teliti, jujur, bertanggungjawab, mandiri, berfikir logis, kritis dan kreatif, ingin tahu, menerapkan informasi secara logis, kritis, dan kreatif, bekerjasama, menghargai pendapat orang lain, santun dan demokratis

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembejaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Karakter
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
		kreatif dan menghargai hasil karya orang lain	secara logis, kritis, kreatif dan menghargai hasil karya oranglain						

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru TIK I

Sleman, 11 Juli 2011
Guru TIK II

Sukendar, S.Pd
NIP. 19631007 198412 1 003

Suratman,Amd

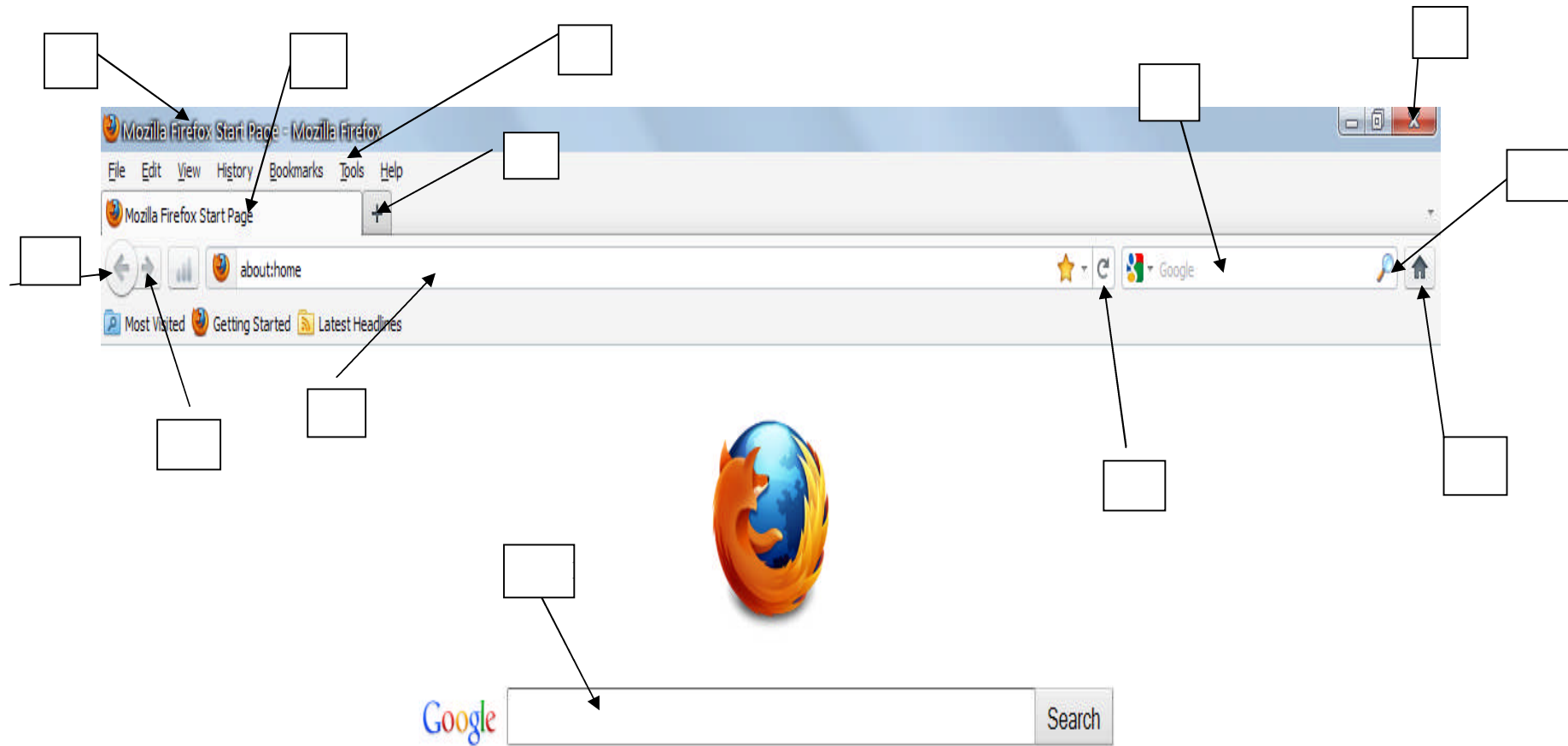
Iwan Hartaji S.Pd.T
NIP. 1979031420090210

LAMPIRAN 6

(Lembar Kerja Siswa)

Soal Diskusi Kelompok Materi Browser

1. Lihatlah gambar di bawah ini, kemudian sebutkan nama dan kegunaannya pada icon yg di beri tanda panah!



Jawaban :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.





10.

11.

12.

13.

2. Bandingkan kelebihan dan kekurangan pada browser dan berilah tanda centang pada browser yg memiliki kelebihan yang di sebutkan,dan berilah tanda (x) pada browser yg tidak memiliki fitur yg disebutkan.

No.	Fitur	Browser			
		 Internet Explorer 6.0	 Mozilla Firefox 6.0.2	 Opera 11.60	 Google Chrome 16.0.912.75
1.	<i>Search box</i>				
2.	<i>Tab browser</i>				
3.	<i>Block POP- UP</i>				
4.	<i>Speed Dial</i>				
5.	<i>History</i>				
6.	<i>Add On</i>				
7.	<i>Bookmark</i>				
8.	<i>Widget</i>				
9.	<i>Session restore</i>				
10.	<i>Incognito</i>				

3. Isilah penjelasan pada kolom berikut ini yaitu cara menggunakan menu-menu dalam beberapa browser!

No.	Menu-menu	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Opera	Google Chrome
1.	Bagaimana Cara melihat history				
2.	Bagaimana Cara menghapus history				

3.	Cara menambah bookmark				
4.	Bagaimana cara menghapus bookmark				
5.	Bagaimana privasi settingnya				

6.	Bagaimana mengclearkan cookies				
7.	Bagaimana cara menyimpan page/halaman web menjadi file				

SOAL KELOMPOK

1. Apakah itu URL? Contoh penulisan URL yang benar, terdiri dari.....,.....,.....
2. Apakah *Domain Name* itu?
3. Analisislah nama-nama *Domain* di bawah ini!

A.

No.	Domain	Negara
1.	co.id	
2.	co.uk	
3.	co.us	
4.	co.my	
5.	co.au	

B.

No.	Domain	Pemilik
1.	.com	
2.	.gov	
3.	.net	
4.	.sch	
5.	.edu	
6.	.mil	
7.	.ac	
8.	.tv	
9.	.org	
10	.	

4. Apakah *Search Engine* itu?
5. Kunjungi situs-situs search engine dibawah ini dan analisislah fasilitas apa saja yang dimiliki oleh *Search Engine* tersebut!

No.	Jenis Fasilitas	google.com	yahoo.com	ask.com	bing.com	msn.com
1.	Web					
2.	Gambar					
3.	Map					
4.	Terjemahan					
5.	News					
6.	Video					
7.	Shopping/Jual beli					
8.	Local /Promosi bisnis					
9.	Email					
10.	Aplikasi/Hiburan					

Kuis Mandiri

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan benar!

1. adalah program yang mendukung untuk berinteraksi di internet. Sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan dan berinteraksi dengan teks, gambar, dan informasi yang ada pada halaman web.
2. digunakan untuk mencari informasi di internet yang membantu penggunanya menemukan suatu informasi, baik berupa data, gambar, video dan lainnya.
3. Contoh Penulisan URL yang benar terdiri dari.....
.....
4. Bagaimana cara clear history melalui menu tools pada Google Chrome.....
.....
5. Dalam kotak web browser terdapat kotak Address bar yang berfungsi untuk
.....
6. adalah sekumpulan data pribadi pengunjung website, yang disimpan oleh browser pada PC pengunjung itu sendiri.
7. Sebutkan **menu bar** yang terdapat pada Internet Explorer.....
.....
8. Sebutkan minimal 3 macam browser dan mesin pencari yang terdapat di internet
.....
9. Bagaimana langkah membuat bookmark pada Opera.....
.....
10. Bagaimana langkah menghapus history pada Mozilla Firefox.....
.....

LAMPIRAN 7
(Surat Keterangan Penelitian)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 ps.w. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 0031/UN34.15/PL/2012
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

05 Januari 2012

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. Kepala SMP N 2 NGAGLIK

Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STAD DENGAN TGT PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR S&SWA KELAS IX SMP N 2 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

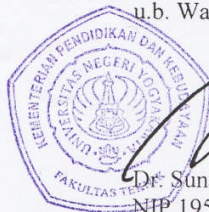
No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Rizkinia Zela K	08520244013	Pend. Teknik Informatika - S1	SMP N 2 NGAGLIK

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Pramudi Utomo, M.Si.
NIP : 19600825 198601 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 05 Januari 2012 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
u.b. Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan
Ketua Program Studi



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/103/V/1/2012

Membaca Surat : FAKULTAS TEKNIK UNY Nomor : 0031/UN34.15/PL/2012
Tanggal : 05 Januari 2012 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : RIZKINIA ZELA K NIP/NIM : 08520244013
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA
Judul : PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STAD DENGAN DENGAN TGT PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX SMP N 2 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA
Lokasi : SMP N 2 NGAGLIK SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 05 Januari 2012 s/d 05 April 2012

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

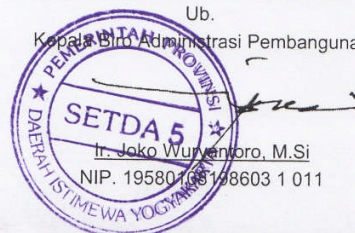
Pada tanggal 05 Januari 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Dekan Fak. Tekni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(**BAPPEDA**)

Alamat : Jl. Parasmya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. & Fax. (0274) 868800. E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IJIN

Nomor : 07.0 / Bappeda/ 037 / 2012

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor: 55 /Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 070/103/V/1/2011 Tanggal: 05 Januari 2012. Hal: Ijin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : **RIZKINIA ZELA KARTIKA**
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 08520244013
Program/ Tingkat : S1
Instansi/ Perguruan Tinggi : UNY
Alamat Instansi/ Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Klebengan, Depok, Sleman, Yogyakarta
No. Telp/ Hp : 085642691912
Untuk : Mengadakan penelitian dengan judul:
"PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) DENGAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN TIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX SMPN 2 NGAGLIK SLEMAN, YOGYAKARTA"
Lokasi : Kabupaten Sleman
Waktu : Selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal: 05 Januari 2011 s/d 05 April 2012.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda.*
5. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/ non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesbang Kab. Sleman
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda & OR Kab. Sleman
4. Ka. Bid. Sosbud Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Kcc. Ngaglik
6. Ka. SMPN 2 Ngaglik
7. Dekan Fak. Teknik - UNY
8. Pertinggal

Dikeluarkan di : Sleman

Pada Tanggal : 09 Januari 2012

A.n. Kepala BAPPEDA Kab. Sleman

Ka. Bidang Pengendalian & Evaluasi
u.b.

Ka. Sub Bid. Litbang

SRI NURHIDAYAH, S.Si, MT
Penata Tk. I, III/d
NIP. 19670703 199603 2 002



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 2 NGAGLIK**

Alamat : Sinduharjo, Ngaglik, Sleman Telp. (0274) 882716 Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/53

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Ngaglik, Kabupaten Sleman menerangkan bahwa :

Nama	: Rizkiana Zela Kartika
NIM	: 08520244013
Perguruan Tinggi	: UNY
Fakultas	: Teknik
Jurusan	: Pendidikan Teknik Informatika

telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 2 Ngaglik dari tanggal 3 Januari-20 Februari 2012 dengan judul penelitian ***"Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas IX SMP N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta"***.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 6 Maret 2012

Kepala Sekolah



Sukendar, S.Pd.

NIP 19631007 198412 1 003