

## RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak”. Peneliti menentukan masalah umum sebagai berikut: “Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak”. Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Model pembelajaran konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak? (2) Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT)? (3) Apakah penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) bisa meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak ? Tujuan penelitian ini secara umum Penelitian ini bertujuan Ingin mengetahui penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak. Secara khusus tujuan Model pembelajaran ini adalah untuk mengetahui: (1) Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Model pembelajaran konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak. (2) Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT). (3) Apakah terdapat peningkatan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) di banding Model konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 42,00, sedangkan rata-rata *pre-test* kelas kontrol 41,32 dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen 73,06, sedangkan *post-test* kelas kontrol 66,26. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji-t dua sampel diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,768 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $df = n_1 + n_2 - 2 = 61$ ) sebesar 2,000. Karena  $t_{hitung}$  (4,768) >  $t_{tabel}$  (2,000), maka dapat dinyatakan terdapat penerapan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) hasil belajar siswa kelas XII SMA Swasta Kapuas Pontianak sebelum yaitu *pre-test* 42,00 dan setelah yaitu *post-test* 73,06 diajarkan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak. (2) hasil belajar siswa kelas XII SMA Swasta Kapuas Pontianak sebelum yaitu *pre-test* 41,32 dan setelah yaitu *post-test* 66,26 diajarkan menggunakan Model konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak. (3) berdasarkan

perhitungan menggunakan rumus uji-t dua sampel pada *Microsoft Office Excel* 2013 untuk dua kelompok sampel diperoleh diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,768 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $df = n_1 + n_2 - 2 = 61$ ) sebesar 2,000. Karena  $t_{hitung} (4,768) > t_{tabel} (2,000)$ , dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak.

