

**BAB II LANDASAN TEORI**  
**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMESS***  
***TOURNAMENT* (TGT) DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA**  
**MATERI MENU DAN IKON POWER POINT TIK**

**A. Pembelajaran Kooperatif**

**1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

(Isjoini, 2012: 12) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah “suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri.

Hal sejalan dikemukakan oleh (Raharjo: 2013) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah “pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Dari penjelasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar dengan mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil, dimana siswa belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

## 2. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie, 2004 (Sugiyanto, 2010: 36), ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

### a. Saling Ketergantungan Positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui:

- 1) saling ketergantungan mencapai tujuan
- 2) saling ketergantungan menyelesaikan tugas
- 3) saling ketergantungan bahan dan sumber
- 4) saling ketergantungan peran
- 5) saling ketergantungan hadiah.

### b. Interaksi Tatap Muka

Interaksi tatap muka akan memaksa siswa saling tatap muka dalam kelompok sehingga mereka dapat berdialog. Dialog tidak hanya dilakukan dengan guru. Interaksi semacam itu sangat penting karena siswa merasa lebih mudah belajar dari sesamanya. Ini juga mencerminkan konsep pengajaran teman sebaya.

### c. Akuntabilitas Individual

Pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian secara individual selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, karena itu tiap anggota kelompok harus memberikan sumbangan demi kemajuan kelompok. Penilaian kelompok yang didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual ini yang dimaksud dengan akuntabilitas individual.

### d. Keterampilan Menjalin Hubungan Antar Pribadi

Keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi (interpersonal relationship) tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan. Siswa yang tidak dapat

menjalin hubungan antar pribadi akan memperoleh teguran dari guru juga dari sesama siswa.

### 3. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

(Rusman, 2011: 204) mengemukakan lima unsur dasar model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Ketergantungan yang positif  
Ketergantungan yang positif adalah suatu bentuk kerja sama yang saling erat kaitan antara anggota kelompok. Kerja sama ini dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Siswa benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya.
- b. Pertanggungjawaban individual  
Maksud dari pertanggungjawaban individual adalah kelompok tergantung pada cara belajar perseorangan seluruh anggota kelompok. Pertanggungjawaban memfokuskan aktivitas kelompok dalam menjelaskan konsep pada satu orang dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok siap menghadapi aktivitas lain dimana siswa harus menerima tanpa pertolongan anggota kelompok.
- c. Kemampuan bersosialisasi  
Kemampuan bersosialisasi adalah sebuah kemampuan bekerja sama yang biasa digunakan dalam aktivitas kelompok. Kelompok tidak berfungsi secara efektif jika siswa tidak memiliki kemampuan bersosialisasi yang dibutuhkan.
- d. Tatap muka  
Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberi siswa bentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.
- e. Evaluasi proses kelompok  
Guru menjadwalkan waktu bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

(Rusman, 2011: 205) juga mengatakan bahwa “pembelajaran kooperatif ada lima unsur yang harus di rancang oleh guru yaitu”:

- a. Saling ketergantungan yang positif
- b. Interaksi berhadapan (*face-to-face interaction*)

- c. Tanggung jawab individu (*individual responsibility*)
- d. Keterampilan sosial (*social skills*)
- e. Terjadi proses dalam kelompok (*group processing*)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur-unsur yang penting dalam pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Pertanggungjawaban individual
- c. Kemampuan bersosialisasi
- d. Interaksi berhadapan tatap muka
- e. Evaluasi proses kelompok

#### 4. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

(Isjoini, 2012: 27) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

- a. Hasil Belajar Akademik

Dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *cooperative learning* dapat memberikan keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

- b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakkampuannya. 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.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.



## 5. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut : ( Tiwi, 2013 ):

**Tabel 2.1**  
**Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
<b>Tahap 1</b> Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
<b>Tahap 2</b> Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
<b>Tahap 3</b> Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
<b>Tahap 4</b> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
<b>Tahap 5</b> Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
<b>Tahap 6</b> Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Dari penjelasan mengenai pembelajaran kooperatif di atas dapat di simpulkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk saling bekerjasama dan saling bertukar pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah. Jadi, dengan adanya pembelajaran kooperatif pada siswa dapat memunculkan rasa percaya diri, berpikir kritis dan berani mengungkapkan pendapat.

## **B. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT)**

### **1. Pengertian pembelajaran kooperatif tipe TGT**

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT Menurut Saco (2006) dalam TGT “siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”. Permainan dapat

disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok).

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Edi Prayitno (2006: 7-8) mengemukakan “bahwa dalam *teams games tournament* (TGT) setiap tim beranggotakan 4-5 orang yang memiliki kemampuan yang setara atas dasar hasil tes minggu sebelumnya”. Siswa yang berprestasi paling rendah pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi timnya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Meskipun keanggotaan tim tetap



sama, tetapi tiga orang yang mewakili tim untuk bertanding dapat berubah berdasarkan penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Sebagai contoh siswa yang berprestasi rendah yang sebelumnya bertanding melawan siswa yang kemampuannya setara dapat bertanding melawan siswa yang berprestasi lebih tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu. Slavin (1995:84-86) mengatakan bahwa komponen-komponen dalam TGT perlu memperhatikan:

a. Presentasi Kelas

Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan guru agar kelak dapat membantu siswa dalam mengikuti teams games tournaments.

b. Kelompok (Teams)

Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti games dan turnamen dengan sebaik-baiknya. Diharapkan setiap anggota kelompok melakukan hal yang terbaik untuk kelompoknya.

c. Permainan (Games)

Permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Games dimainkan dengan meja yang berisi tiga siswa yang diwakili kelompok berbeda. Siswa mengambil kartu yang bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor. Aturannya membolehkan pemain untuk menantang jawaban yang lain.

d. Kompetisi (Turnamen)

Kompetisi merupakan bentuk permainan langsung. Umumnya diselenggarakan pada akhir minggu setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru memberikan siswa permainan-permainan meja tiga siswa-siswa dengan kemampuan tertinggi di meja 1, meja 2 dan seterusnya. Kompetisi ini merupakan system penilaian kemampuan perorangan

dalam TGT, memungkinkan bagi siswa dari semua level di penampilan sebelumnya untuk mengoptimalkan nilai kelompok mereka.

e. Penghargaan kelompok (Teamsrecognize)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing teams akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Teams mendapat julukan “Super Teams” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Teams” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Teams” apabila rata-ratanya 30-40.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif TGT adalah sebagai berikut:

1. Kelompok (Teams)
  - a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen.
  - b. Memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok.
2. Presentasi Kelas (Class Presentation)
  - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna pada saat games dan menentukan skor kelompok.
  - b. Menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas.
3. Permainan (Games)
  - a. Memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi.
  - b. Memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indek
  - c. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar.

4. Kompetisi (Turnamen)
  - a. Membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.
  - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan.
5. Penghargaan (Teamsrecognize)
  - a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen.
  - b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

## 2. Kelebihan Dan Kelemahan Model TGT

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa model-model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Dari pespektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin (2008) mengemukakan “bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran”. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragama oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang “penenerapan pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut”:

- a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

a. Kelebihan Pembelajaran TGT

Model pembelajaran kooperatif *Teams Gamess Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10) yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

#### b. Kelemahan TGT

- 1) Bagi Guru  
Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- 2) Bagi Siswa  
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

### C. Hasil Belajar Siswa

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah kompetensi yang diperoleh seseorang setelah menjalani proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki latar belakang kehidupan dan kemampuan yang heterogen. Pengertian belajar yang dikemukakan oleh

para ahli, dalam hal ini Muhibbin Syah, (2005: 105) adalah” kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan”. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah ataupun di lingkungan rumah atau keluarga. Sedangkan menurut Menurut Purwanto, (2009: 38) “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar membantu manusia menyesuaikan diri (adaptasi) dengan lingkungannya. Keberhasilan seorang siswa dalam pembelajaran dikatakan tuntas atau berhasil ketika dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Menurut Djamarah dalam Bahri (2009 : 6) hasil belajar adalah “hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu atau kelompok”. Dari ungkapan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak akan ada hasil apabila tidak ada kegiatan. Jadi, hasil belajar dalam penelitian ini adalah suatu hasil yang didapat setelah siswa melakukan pembelajaran, hasil tersebut dikatakan tuntas atau berhasil apabila nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

## **2. Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak. Zainal Arifin (2013:288), untuk melihat pemanfaatan hasil evaluasi

secara komprehensif, dapat dilihat dari berbagai pihak yang berkepentingan, yaitu :

a. Bagi peserta didik, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Membangkitkan minat dan motivasi belajar
- 2) Membentuk sikap yang positif terhadap belajar dan pembelajaran
- 3) Membantu pemahaman peserta didik menjadi lebih baik
- 4) Membantu peserta didik dalam memilih Model belajar yang baik dan benar

b. Bagi guru, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Promosi peserta didik, seperti kenaikan kelas atau kelulusan.
- 2) Mendiagnosis peserta didik yang memiliki kelemahan atau kekurangan, baik secara perseorangan atau kelompok
- 3) Menentukan pengelompokan dalam penempatan peserta didik berdasarkan prestasi masing-masing
- 4) Feedback dalam melakukan perbaikan terhadap sistem pembelajaran
- 5) Menyusun laporan kepada orang tua guna menjelaskan pertumbuhan serta perkembangan peserta didik
- 6) Dijadikan dasar pertimbangan dalam membuat perencanaan pembelajaran
- 7) Menentukan perlu tidaknya pembelajaran remedial

c. Bagi orang tua, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Mengetahui kemajuan belajar peserta didik
- 2) Membimbing kegiatan belajar peserta didik di rumah
- 3) Menentukan tindak lanjut pendidikan yang sesuai dengan kemampuan anaknya
- 4) Mempraktekkan kemungkinan berhasil tidaknya anak tersebut dalam bidang pekerjaannya.

d. Bagi administrator sekolah, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Menentukan penempatan peserta didik
- 2) Menentukan kenaikan kelas
- 3) Pengelompokan peserta didik di sekolah mengingat terbatasnya fasilitas pendidikan yang tersedia serta indikasi kemajuan peserta didik pada masa mendatang.



### 3. Domain Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom, ( Purwanto, 2009: 48) “tiga ranah (Domain) hasil belajar, yaitu : Kognitif, Afektif dan Psikomotorik”.

Dapat dikatakan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Untuk mengetahui hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang diperoleh disekolah, baik itu yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Menurut Benjamin S.Bloom tiga ranah (Domain) hasil belajar,yaitu :

#### a. Domain Kognitif

- 1) Pengetahuan (knowlege). Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan tentang hal-hal yang bersifat khusus atau univesal, mengetahui Model dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur atau setting.
- 2) Pemahaman (comprehension). Jenjang setingkat diatas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menepatkan hasil komnikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mengorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksplorasikan.

- 3) Aplikasi atau penggunaan prinsip atau Model pada situasi yang baru.
- 4) Analisa Jenjang yang ke empat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisahkan suatu materi menjadi bagian-bagian membentuknya, mendeteksi hubungan diantara bagian-bagian itu dan cara materi itu menjadi teratur.
- 5) Jenjang yang sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk meletakkan atau menempatkan bagian-bagian sehingga membentuk suatu keseluruhan yang saling berhubungan.
- 6) Evaluasi adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik.

**b. Domain kemampuan sikap (Afektif)**

- 1) Menerima atau memperhatikan. Jenjang pertama ini akan meliputi sifat sensitif terhadap adanya eksistensi suatu fenomena tertentu atau suatu stimulus dan kesadaran yang merupakan perilaku kognitif.
- 2) Merespon. Dalam jenjang ini anak didik dilibatkan secara puas dalam suatu subjek tertentu, fenomena atau suatu kegiatan sehingga dia akan mencari-cari dan menambah kepuasan dari bekerja dengannya atau terlibat didalamnya.
- 3) Penghargaan . pada level ini perilaku anak didik adalah konsisten dan stabil, tidak hanya dalam persetujuan suatu nilai tetapi juga pemilihan terhadapnya dan keterikantannya pada suatu pandangan atau ide tertentu.
- 4) Mengorganisasikan. Dalam jenjang ini anak didik membentuk suatu sistem nilai yang dapat menentukan perilaku.

**c. Ranah Psikomotorik**

- 1) Menirukan. Apa yang diajarkan kepada anak didik yang dapat diamati, maka akan memulai membuat sesuatu tiruan terhadap action itu sampai pada tingkat sistem otot otaknya dan dituntun oleh dorongan kata hari untuk menirukan.
- 2) Manipulasi. Pada tingkat ini anak didik dapat menampilkan yang suatu action seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya seperti yang diamati.

- 3) Keseksamaan, Meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam memproduksi suatu kegiatan tertentu.
- 4) Artikulasi (articulation). Yang diutamakan disini anak didik telah dapat mengkoordinasiakan serentetan action dengan menetapkan urutan secara tepat diantara action yang berbeda-beda.
- 5) Naturalisasi. Tingkat terakhir pada kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah melakukan secara alami suatu action atau sejumlah action yang urut.  
Perubahan salah satu atau ketiga domain yang disebabkan oleh proses belajar, dinamakan hasil belajar.

#### 4. Evaluasi Hasil Belajar

Pada akhir suatu program pendidikan, pengajaran ataupun pelatihan pada umumnya diadakan penilaian. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah suatu program pendidikan, pengajaran, ataupun pelatihan tersebut telah dikuasai oleh pesertanya atau belum. Dalam mengevaluasi hasil belajar, kedudukan penilaian sangat penting bagi penunangan tugas keberhasilan melaksanakan utamanya, yakni melaksanakan pembelajaran pada akhir suatu program pendidikan, harus diadakan penilaian. Jihad dan Haris, (2010: 53-54)

Penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk memperoleh informasi secara objektif, berkelanjutan dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang dicapai siswa, yang hasilnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan perlakuan selanjutnya. Untuk dapat melaksanakan penilaian, perlu melakukan pengukuran terlebih dahulu, sedangkan pengukuran tidak akan mempunyai makna yang berarti tanpa dilakukan penilaian. Arikunto, (Jihad dan Haris, 2010:54).

Pengukuran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa tes hasil belajar. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. (Jihad dan Haris, 2010:67).

Penilaian teknik tes, yaitu tes tertulis, merupakan tes atau soal yang harus diselesaikan oleh siswa secara tertulis. Bentuk penilaian berupa tes tertulis terdiri atas bentuk objektif dan bentuk uraian. Bentuk objektif meliputi pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, serta jawaban singkat. Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah berupa tes objektif yaitu pilihan ganda. (Jihad dan Haris, 2010:68).

Dalam penyusunan tes, tes bertujuan untuk

- a. Mengetahui tingkat kemampuan peserta didik
- b. Mengukur pertumbuhan dan perkembangan peserta didik
- c. Mediagnosis kesulitan belajar peserta didik
- d. Mengetahui hasil pengajaran
- e. Mengetahui hasil belajar
- f. Mendorong guru agar mengajar yang lebih baik

Prosedur yang perlu ditempuh untuk menyusun alat penilaian tes adalah dengan menentukan bentuk tes yang akan disusun, yakni kegiatan yang dilaksanakan evaluator untuk memilih dan menentukan bentuk tes yang akan disusun dan digunakan sesuai dengan kebutuhan. Bentuk tes ada dua yakni tes objektif dan tes esai (subjektif) berdasarkan bentuk pertanyaan yang ada di dalam tes tersebut menurut Arikunto Dan Nurkencana, (Dimiyati, 2006 : 200).

## 1) Tes objektif

Yang dimaksud tes objektif adalah tes yang terdiri dari butir-butir soal yang dapat dijawab dengan memilih salah satu alternatif yang benar dari sejumlah alternatif yang tersedia, atau dengan mengisi jawaban yang benar dengan beberapa perkataan atau simbol. Dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif menurut Arikunto dan Nurkencana, (Dimiyati, 2006 : 211). Bentuk tes objektif terdiri dari :

a) Tes benar salah

Tes benar salah adalah tes yang butir-butir soalnya mengharuskan siswa mempertimbangkan suatu pernyataan sebagai pernyataan yang benar atau salah. Tes ini merupakan pernyataan, dimana peserta tes (testee) harus memilih mana pernyataan yang benar dan mana yang salah.

b) Tes pilihan ganda

Tes pilihan ganda adalah tes yang butir-butir soalnya selalu terdiri dari dua komponen utama : sistem yang menghadapkan siswa kepada satu pertanyaan langsung atau sebuah pernyataan tak lengkap dan dua atau lebih pilihan jawaban yang satu lebih benar dan sisanya salah.

Tes pilihan berganda adalah suatu tes yang menyediakan 3 sampai 5 jawaban atau pilihan tetapi hanya satu yang paling benar atau paling baik daripada pilihan yang lain. Dalam pengetahuan tersebut dapat dikatakan juga hanya satu yang paling salah atau yang paling jelas. Soal dapat berbentuk pertanyaan, pernyataan, kalimat tidak sempurna dan kalimat perintah. Peserta tes hanya memilih diantara jawaban yang disediakan.

c) Tes menjodohkan

Tes menjodohkan adalah tes yang butir-butir soalnya terdiri dari satu daftar premis dan satu daftar jawaban yang sesuai. Penggunaan tes ini dapat mengurangi keberhasilan peserta tes hanya dengan cara menerka, berguna untuk mengidentifikasi sejumlah tempat atau bagian pada peta, grafik dan diagram.

d) Tes jawaban singkat

Tes jawaban singkat merupakan tes yang meliputi pertanyaan langsung atau jawaban bebas, kalimat tidak sempurna dan bentuk jawaban pasti atau bentuk asosiasi. butir-butir soalnya terdiri dari kalimat pernyataan yang belum sempurna, dimana siswa diminta untuk melengkapi kalimat tersebut dengan satu atau beberapa kata pada titik-titik yang disediakan.

2) Tes subjektif (esai)

Tes subjektif (esai) merupakan bentuk tes yang terdiri dari suatu pertanyaan atau perintah yang memerlukan jawaban bersifat pembahasan atau uraian kata-kata yang relatif panjang menurut Arikunto Dan Nurkancana, (Dimiyati, 2006 : 211)

. “Ciri-ciri pertanyaan perintah tes esai diawali dengan kata-kata seperti jelaskan, bagaimana, mengapa, bandingkan, jabarkan kemukakan, dan yang lainnya”.

Tes esai dapat digunakan untuk mengukur tujuan-tujuan khusus yang berupa pengertian, sikap, perhatian, kreatifitas dan ekspresi verbal. Bila dihubungkan dengan kemampuan kognitif Bloom, maka tes tersebut sangat berguna sekali untuk mengukur kemampuan : aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi. Kekuatan utama pada tes esai adalah : pertama, penekanan pada kebebasan mengekspresikan dan melakukan kreatifitas ; kedua, penekanan pada kedalaman dan ruang lingkup pengetahuan Peserta tes.

Tes ini menuntut kemampuan subyek didik untuk mengorganisir dan merumuskan jawaban dengan mempergunakan kata-kata sendiri. Kelemahan yang terdapat pada tes esai antara

lain : antara penilaian tidak dapat atau sedikit benar konsistensi dalam memberikan penilaian, bila suatu tes dinilai oleh dua atau lebih penilai, maka nilai yang dihasilkan belum tentu sama dan pengaruh nilai terbawa terus, penilaian berjalan dari nomor ke nomor soal, nilai yang diberi pada soal pertama akan berpengaruh besar pada soal berikutnya. Jihad dan haris ( 2008 :75-76)

Bentuk tes juga bisa dibagi menjadi jenis butir soal memberikan jawaban (*supply-type items*) dan jenis butir soal pilihan (*selection type items*). Jenis butir soal memberikan jawaban terdiri dari pertanyaan dan butir soal jawaban singkat. Sedangkan jenis butir soal pilihan terdiri dari butir soal benar salah, butir soal menjodohkan , dan butir soal pilihan ganda. Untuk dapat menentukan secara tepat bentuk tes yang akan disusun, evaluator perlu mempertimbangkan karakteristik aspek-aspek sasaran evaluasi yang akan diukur.

Dalam tes uraian atau esai secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

a) Tes uraian terbuka

Tes uraian terbuka tepat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam: menghasilkan, mengorganisasi, mengekspresikan ide, mengintegrasikan pelajaran dalam berbagai bidang, membuat desain eksperimen, mengevaluasi manfaat suatu ide.

Pada tes uraian bentuk terbuka, jawaban yang dikehendaki muncul dari teste sepenuhnya diserahkan kepada teste itu sendiri. Artinya, teste mempunyai kebebasan yang seluas-luasnya dalam merumuskan, mengorganisasikan, dan menyajikan jawabannya dalam bentuk uraian.

b) Tes uraian terbatas

Tes uraian terbatas tepat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam : menjelaskan hubungan sebab akibat, menerapkan suatu prinsip atau teori, memberikan alasan yang relevan, merumuskan hipotesis, memberikan kesimpulan yang tepat, menjelaskan suatu prosedur.

## 5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam mencapai hasil belajar yang optimal, tentu saja guru harus memahami faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar tersebut. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Thursan Hakim (2008:11) menyatakan “secara gratis besar faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu” :

### a. Faktor internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

1) Faktor Biologis

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan jasmani, misalnya : kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang yang mantap dan stabil, yang tampak dalam bentuk sikap mental yang positif dalam menghadapi segala hal, terutama hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar. Faktor psikologis ini meliputi, faktor keluarga dan faktor masyarakat.



### **b. Faktor Eksternal**

Merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan masyarakat dan faktor waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah adanya faktor biologis, internal dan eksternal.

## **D. Materi menu dan ikon power point**

### **1. Pengenalan Microsoft Power Point**

Merupakan salah satu aplikasi milik Microsoft, disamping Microsoft Word dan Excel yang telah kita kenal. Ketiga aplikasi ini lazim disebut Microsoft Office, pada dasarnya, aplikasi Microsoft PowerPoint berfungsi untuk membantu user dalam menyajikan presentasi. Aplikasi ini menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan point-point yang akan disampaikan pada audience.

Dengan fasilitas Animations suatu slide, dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : Font Pictures, Sound and Effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila keadaan ini dapat disajikan maka para pendengar dapat tertarik untuk dapat mendengar apa yang ingin kita sampaikan kepada mereka.

Setiap lembar tayangan berisi materi disebut slide. Agar slide yang sedang dibangun lebih menarik, tujuan kita dalam menyampaikan suatu topic dapat tercapai, dan dapat dimengerti oleh audience dengan efektif, sebaiknya buat terlebih dahulu point bahasan yang perlu

dicantumkan pada slide secara garis besar, dan diikuti sub point dari masing-masing point yang ada dan lengkapi dengan gambar, karikatur pada slide yang dimaksud. Bentuk bullet, font dan color yang menyolok pada point yang paling utama agar menjadi pusat perhatian.

## 2. Mengoperasikan Power Point

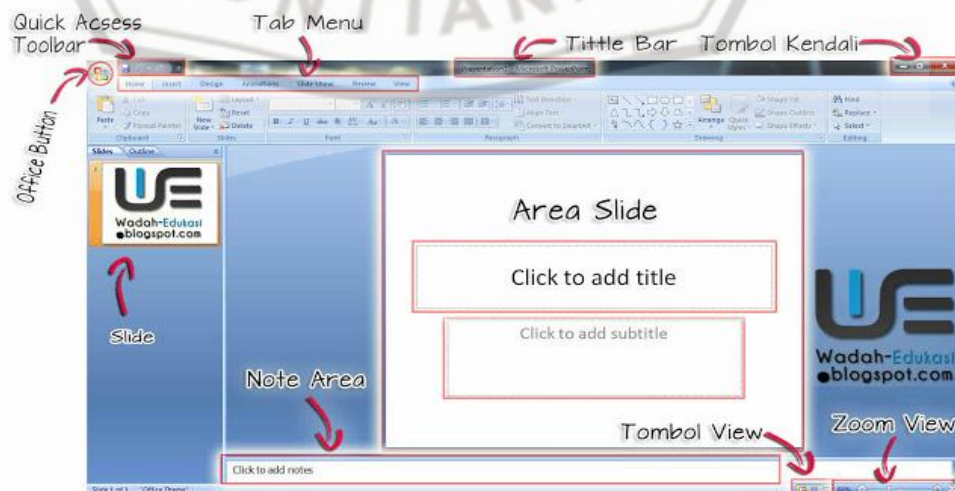
Power point adalah salah satu aplikasi office yang berguna untuk membuat presentasi professional dalam aneka bentuk media. Mulai dari plastic transparan untuk OHP, kertas biasa, slide 35mm, hingga presentasi On Screen. Powerpoint merupakan salah satu aplikasi yang tersedia dalam paket Microsoft Office. Bila anda sebelumnya sudah menginstall Microsoft Office, berarti anda dapat mulai menggunakan PowerPoint.

Untuk membuat program Power Point 2007, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Klik tombol Start pada Windows Taskbar
2. Klik All Program – Microsoft Office – Microsoft Power Point 2007

Beberapa saat kemudian jendela Power Point akan muncul pada layar.

Gambar 2.1  
Jendela dasar power point



### 3. Mengenal Elemen Dasar Jendela Kerja

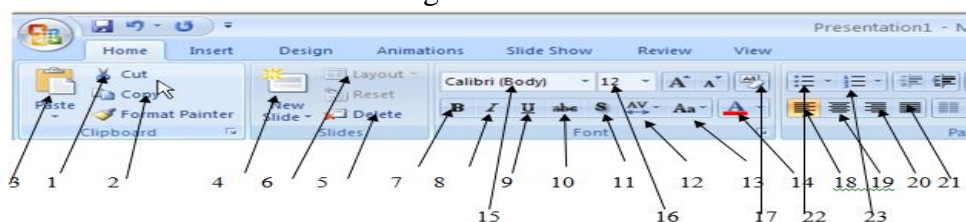
Elemen dasar jendela kerja powerpoint yang anda perlu ketahui :

1. Office Button adalah pengganti menu file yang biasa digunakan pada aplikasi powerpoint 2003 dan sebelumnya. Didalamnya berisi perintah New,Open,Save,Save As, Print,Prepare,Send, Publish, Close Powerpoint options dan Exit PowerPoint.
2. Quick Access Toolbar adalah Customize Toolbar yang berisi perintah-perintah penting seperti : Save,undo & redo, dan masih banyak lagi perintah yang dapat ditambahkan sendiri sesuai dengan keperluan. Cara menambah perintah pada Quick Access Toolbar di ujung sebelah kanan toolbar lalu pada daftar pilihan klik perintah yang ingin ditambahkan.
3. Ribbon adalah pengganti menubar dan toolbar yang sering ditemukan pada powerpoint 2003 dan sebelumnya. Kini menubar berubah bentuk dan telah disempurnakan menjadi bentuk tab yang berisi beberapa grup dan didalamnya terdapat Command Button.
4. Slide bar adalah tampilan thumbnail (miniature) slide yang anda buat. Apabila anda memilih Tab Outline, maka outline bar berisi title dan sub title dari masing-masing slide akan tampil.
5. Add Notes adalah catatan singkat yang dapat di isi dan berkaitan dengan slide yang anda buat.
6. Slide adalah tempat dimana materi-materi dan isi dari presentasi yang anda buat akan ditempatkan.
7. View shortcut adalah fitur dalam powerpoint 2007 yang berguna untuk mengubah tampilan slide menjadi Normal,Slide Sorter atau slide show.

### 4. Mengidentifikasi Fungsi Menu Dan Ikon

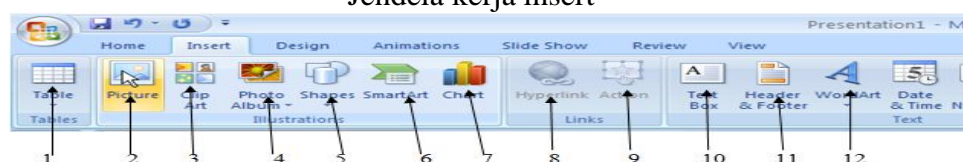
Pada jendela home terdapat banyak fasilitas seperti pada gambar.

Gambar 2.2  
Fungsi menu dan ikon



1. Cut digunakan untuk memotong text ataupun gambar untuk dipindahkan ke posisi lain.
2. Copy digunakan untuk menduplikat text ataupun gambar.
3. Paste digunakan untuk menampilkan text ataupun gambar setelah di Cut ataupun di Copy.
5. New Slide digunakan untuk membuat slide baru.
6. Delete digunakan untuk menghapus slide.
7. Layout digunakan untuk memilih tampilan desain dari slide.
8. Bold (B) digunakan untuk mempertebal huruf.
9. Italic (I) digunakan untuk memiringkan text.
10. Underline (U) digunakan untuk memberi garis bawah pada text.
11. Strikethrough (abc) digunakan untuk memberi garis tengah pada text.
12. Shadow (S) digunakan untuk memberi bayangan pada text.
13. Karakter Spacing (AV) digunakan untuk mendekatkan , menjauhkan karakter spasi antar text.
  - Change Case (Aa) digunakan untuk mengubah huruf kecil ke huruf besar atau sebaliknya.
  - Sentence Case digunakan untuk mengubah huruf besar di awal kalimat.
  - Lower Case digunakan untuk mengubah semua huruf menjadi huruf kecil.
  - Upper Case digunakan untuk mengubah semua huruf menjadi huruf besar.
  - Capitalize Each Word digunakan untuk mengubah semua huruf depan kata menjadi huruf besar.
  - Toggle Case digunakan untuk menubuh kalimat huruf depannya kecil dan semua huruf lainnya besar.
14. Font Color digunakan untuk mewarnai ataupun mengubah warna text.
15. Font digunakan untuk mengganti bentuk ataupun jenis huruf.
16. Font Size digunakan untuk memperbesar ataupun memperkecil ukuran huruf.
17. Clear Format digunakan untuk menghapus semua perubahan yang kita lakukan pada text.
18. Align Text Left digunakan untuk membuat text rata sebelah kiri.
19. Center digunakan untuk membuat text pada posisi center di tengah.
20. Align Text Right digunakan untuk membuat text rata kanan.
21. Justify digunakan untuk membuat text rata kanan dan kiri.
22. Bullet digunakan untuk penomoran halaman dengan lambing bullet.
23. Numbering digunakan untuk membuat penomoran dalam text

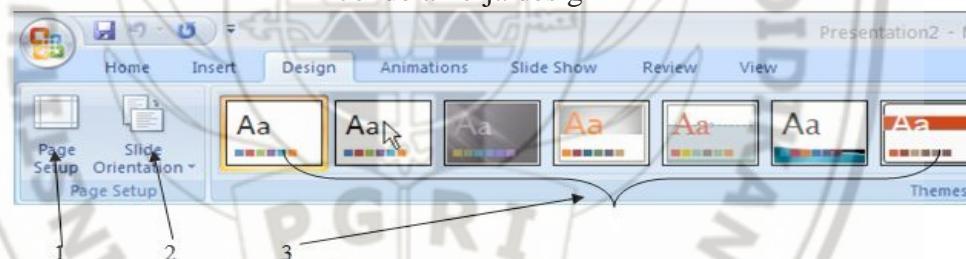
Gambar 2.3  
Jendela kerja insert



Pada jendela Insert terdapat fungsi menu menu seperti pada gambar :

1. Table digunakan untuk membuat table.
2. Picture digunakan untuk memasukkan gambar ke dalam media presentasi kita.
3. Clip Art digunakan untuk memasukkan gambar gambar clip art ke dalam presentasi.
4. Photo Album digunakan membuat presentasi berupa album foto.
5. Shape digunakan untuk menggambar obyek bentuk.
6. Smart Art digunakan untuk mengambil obyek bentuk yang disediakan oleh Microsoft powerpoint.
7. Chart digunakan untuk membuat grafik.
8. Hyperlink digunakan untuk menghubungkan text atau obyek ke slide.
9. Action hampir sama dengan hyperlink, Cuma di sini terdapat aksi mouse klik dan mouse over.
10. Text Box digunakan untuk membuat text dalam box.
11. Header Dan Footer digunakan untuk membuat judul header dan footer.
12. Word Art digunakan untuk membuat huruf indah.

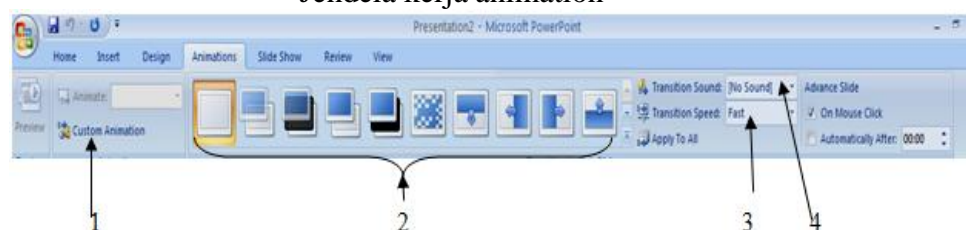
Gambar 2.4  
Jendela kerja design



Pada gambar di atas, menu design terdapat fungsi fungsi sebagai berikut:

1. Page Setup digunakan untuk mensetting halaman pada power point.
2. Slide Orientation digunakan untuk membuat halaman portrait ataupun landscape.
3. Themes digunakan untuk membuat tema pada halaman presentasi atau untuk memilih desain tampilan pada presentasi.

Gambar 2.5  
Jendela kerja animation



Pada menu Animation seperti terlihat pada gambar di atas mempunyai fasilitas seperti dibawah ini:

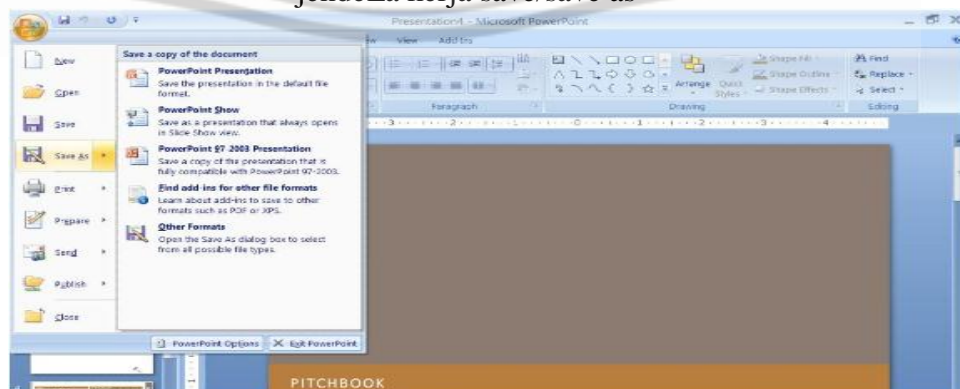
1. Custom Animation digunakan untuk membuat animasi pada text ataupun obyek gambar.
2. Transition Slide untuk membuat animasi perpindahan antar slide.
3. Transition Speed digunakan untuk mengatur kecepatan animasi transition slide.
4. Transition Sound digunakan untuk memberi efek suara pada pergantian slide.

### 5. Menyimpan Persentasi.

Ketika anda membuat rancangan presentasi, sebaiknya lakukan proses penyimpanan dengan secara berkala, agar presentasi yang anda buat tetap aman dan tidak hilang bila tiba-tiba mati listrik atau computer mengalami gangguan. Untuk menyimpan presentasi dengan seluruh slidena, ikuti langkah berikut ini :

1. Pilih dan klik menu Office Button > Save (Ctrl + S) atau klik tombol toolbar Save. Apabila anda menyimpan presentasi untuk pertama kali, kotak dialog Save As akan ditampilkan.
2. Untuk menyimpan ulang presentasi yang pernah anda simpan tanpa mengubah nama filenya, pilih menu File > Save (Ctrl + S) atau klik tombol Save
3. Sedangkan untuk menyimpan presentasi yang anda pernah simpan dengan nama lain pilih dan klik menu File > Save As.

Gambar 2.6  
jendela kerja save/save as



## E. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

- A. Hasil penelitian yang dilakukan oleh mahful. S. (2014), dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi menu dan ikon power point di Kelas XII Sma Negeri 1 surakarta “Menurut penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi Menu dan ikon power point. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point di Kelas XII Sma Negeri 1 surakarta. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa :
- 1) Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajarkan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) materi menu dan ikon power point dengan nilai *pretest* 64,67 dengan standar deviasi 4,14.
  - 2) Rata-rata hasil belajar siswa sesudah diajarkan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam materi menu dan ikon power point dengan

nilai *posttest* 83,33 dengan standar deviasi 9,77. Perbedaan Model 3) pembelajaran koopertaif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point di Kelas XII Sma Negeri 1 surakarta antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapat hasil uji-t dua sampel hasil perhitungan menggunakan  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 maka hipotesis kedua diterima. Hal ini karena tingkat signifikan ( $\alpha$ ) atau thitung 2,861 > ttabel 1.671. Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan Model pembelajaran koopertaif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point di Kelas XII Sma Negeri 1 surakarta antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

B. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rena Adisty (2014) dalam skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII-C Materi Garis dan Sudut di SMP Negeri 2 Sumbergempol*" kesimpulan yang dapat ditarik dari skripsi tersebut menunjukkan bahwa melalui Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Sumbergempol. Hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil tes yang diberikan peneliti, pada tes awal kreativitas siswa berada pada TKBK 1 yaitu sebanyak 60% dari keseluruhan kelas. Pada siklus I siswa sebesar 56% dari kelas siswa



berada pada TKBK 1. Dan pada siklus II siswa menunjukkan peningkatan kreativitas yaitu sebesar 56% dari keseluruhan kelas siswa berada pada TKBK 3. Selanjutnya hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes awal siswa yaitu 57,36 dan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 13,28 sehingga nilai rata-rata siswa menjadi 70,64, dan pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 5,08 sehingga nilai rata-rata siswa pada siklus II menjadi 75,72. Selain itu ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana pada tes awal hanya sebesar 32% dari keseluruhan kelas yang sudah mencapai ketuntasan belajar kemudian pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 36% sehingga pada siklus I jumlah ketuntasan belajar siswa menjadi 68%. Selanjutnya pada siklus II kembali mengalami peningkatan sebesar 8% sehingga jumlah ketuntasan belajar siswa mencapai 76%.

- C. Hasil penelitian Rangga Muh (2013) Tentang “*The Implementation Of Teams Games Tournament Model To Improve Students Ability In Reading Narrative Texts*”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat kondisi yang lebih baik belajar mengajar membaca teks narasi melalui penerapan Model *teams games tournament*. Fondasi dasar dari Model ini adalah untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar-mengajar dengan membahas dengan teman sekelas mereka. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Data dikumpulkan dari membaca tes pada akhir setiap siklus.

Ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam membaca teks-teks naratif membaik setelah pelaksanaan Teams Games Tournament Model. Hal ini dapat dilihat dalam peningkatan nilai rata-rata untuk setiap tes, dari 74 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II Selain itu, jumlah siswa yang lulus kriteria penguasaan minimum (KKM) juga meningkat, dari 25 siswa menjadi 31 siswa.

- D. Hasil penelitian Jani rahma. (2013) Tentang “TGT As An Effective Technique To Enhance The Students’ Achievement On Writing Descriptive Text”. Prestasi siswa dalam menulis teks deskriptif sangat rendah , dalam penelitian ini *Teams Games Tournament* ( TGT ) yang diterapkan menyelesaikan masalah. Penelitian tindakan dilakukan untuk hasilnya . Selain itu , kualitatif dan kuantitatif teknik yang digunakan dalam penelitian ini . Subyek penelitian ini adalah kelas VIII di SMP Indonesia . Dari penelitian ini , rata-rata dari evaluasi pertama meningkat tajam dengan rata-rata dari kedua evaluasi dan mean dari evaluasi ketiga . Mereka 66,4375 , 78,125 dan 87,5625 masing-masing. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa memberikan sikap dan tanggapan yang baik mereka selama proses belajar mengajar. proses dengan menerapkan penerapan Model *teams games tournament* (TGT) teknik . Kuesioner dan wawancara laporan menunjukkan bahwa siswa setuju dengan penerapan *Teams Games Tournament* ( TGT) teknik telah membantu mereka dalam menulis

teks deskriptif . Hal ini dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa meningkat ketika mereka diajarkan menggunakan Model TGT.

- E. Hasil penelitian Raharja Jaya (2013) Tentang “The Effect Of Teams Games Tournament Teaching Strategy To Students’ Self-Confidence And Speaking Competency Of The Second Grade Students Of Smpn 6 Singaraja”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran think pair share untuk kepercayaan diri dan siswa siswa kompetensi berbicara . Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas dua di SMPN 6 Singaraja , pada tahun akademik 2012/2013 . Ada 121 siswa yang dipilih sebagai sampel dimasukkan ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol . Penelitian ini menggunakan post-test hanya desain kelompok kontrol . Analisis ini dibuat oleh menggunakan Manova difasilitasi oleh SPSS versi 16.0 for jendela . Hasil penelitian menunjukkan bahwa ( 1 ) ada pengaruh yang signifikan dari Think Pair Share siswa ' kepercayaan diri (  $F = 754,104$  dan  $\text{sig} = 0,000$  ;  $p < 0,05$  ) . ( 2 ) ada pengaruh yang signifikan dari Think Pair Share kompetensi berbicara siswa (  $F = 60,325$  dan  $\text{sig} = 0,000$  ;  $p < 0,05$  ) . ( 3 ) secara bersamaan , ada pengaruh yang signifikan dari *Teams Games Tournament* pada siswa percaya diri dan kompetensi siswa berbicara (  $< 0,05$  ) .

## F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:96) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dan telah dinyatakan dalam pertanyaan”. Adapaun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) di banding model pembelajaran konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak.

