

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES* *TOURNAMENTS(TGT)* DAN HASIL BELAJAR

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan kecakapan seseorang dalam hal ilmu pengetahuan, keterampilan serta pembentukan karakter seseorang. Proses belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku seseorang misalnya dari yang tidak tau menjadi tau, dari yang tidak bisa menjadi bisa sehingga seseorang tersebut mempunyai pengalaman yang melekat pada ingatannya.

Menurut Jihad & Haris (2010: 1) “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan”. Sedangkan menurut Thorndike dalam Sani (2013: 6) “Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dengan respon”. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik dalam Jihad & Haris 2010: 2). Lalu menurut Gagne (Suprijono, 2014: 2) “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang”. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku

seseorang sehingga mampu memberikan dampak yang berkelanjutan dalam kehidupannya.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses, cara, perbuatan mempelajari, mengorganisir lingkungan sehingga terjadi dialog interaktif yang disediakan oleh guru bagi peserta didik (Suprijono, 2014). Menurut Jihad & Haris (2010: 12) “Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama”. Sedangkan Ridwan Abdullah Sani (2013: 40) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah menyediakan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada peserta didik”.

Dari pendapat para ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru dan murid yang mengakibatkan adanya perubahan tingkahlaku sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran itu sendiri harus diciptakan dengan suasana yang kondusif sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari empat sampai enam dengan struktur kelompok yang bersifat

heterogen (Rusman, 2012: 202-204). Sedangkan menurut Slavin (2015) pembelajaran kooperatif adalah berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi tanpa memandang status, agama, ras, budaya peserta didik. Lalu menurut Sugianto (2010: 33) “pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Suprijono (2014) pembelajaran kooperatif adalah konsep belajar kelompok yang difasilitasi oleh guru untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dalam materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah sebuah pembelajaran dimana peserta didik dikelompokkan dalam satu kelompok yang heterogen untuk saling membantu menyumbangkan ide, serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif pada dasarnya tidak sekedar belajar dalam kelompok, setiap siswa pada dasarnya turut berperan penting dalam setiap kelompok yang menganggotakannya. Setiap peserta didik diberikan tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya, sehingga anggota kelompok dapat bekerja sama dan saling membantu satu sama lain.

Menurut Suprijono (2014: 65) pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 fase yaitu :

Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran Kooperatif

| Fase-Fase | Perilaku Guru |
|--|--|
| Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik | Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar |
| Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi | Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal |
| Fase 3: <i>Organize student into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik kedalam tim-tim belajar | Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien |
| Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar | Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya |
| Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi | Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya |
| Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan | Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha prestasi individu maupun kelompok |

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamens* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamens* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012: 224). Menurut

Slavin (2005: 163-169) TGT adalah dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu. Sedangkan menurut Sutirman (2013: 34) TGT adalah “kelompok-kelompok yang terdiri dari empat anggota yang melakukan permainan akademik atau lomba kuis dan hasilnya direkap secara periodik”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menempatkan empat sampai enam siswa secara heterogen, baik itu ras, agama, jenis kelamin maupun kemampuan akademik siswa menjadi satu kelompok untuk bermain sebuah game dalam turnamen.

2. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

a) Tahap penyajian kelas (*class presentation*)

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru, Namun presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep upaya mereka sendiri.

Presentasi kelas dalam TGT berbeda dari pengajaran biasa, dalam presentasi tersebut harus jelas-jelas fokus pada unit TGT tersebut. Dengan cara ini, siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh

memperhatikan presentasi kelas tersebut, karena dengan begitu akan membantu mereka dalam turnamen/pertandingan dengan baik dan skor turnamen mereka menentukan skor timnya.

b) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Siswa ditempatkan dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Secara lebih spesifik untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS atau bahan lain. LKS dapat diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan sebuah pusat, lembaga atau proyek yang telah punya LKS siap pakai atau dapat dibuat sendiri oleh guru. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim yang paling sering dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim membuat kesalahan.

Kerja tim tersebut merupakan ciri terpenting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan kepada anggota tim agar melakukan yang terbaik

untuk timnya, dan pada tim sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya. Tim tersebut menyediakan dukungan teman sebaya untuk kinerja akademik yang memiliki pengaruh berarti pada pembelajaran, dan tim yang menunjukkan saling peduli dan hormat, hal itulah yang memiliki pengaruh yang berarti pada hasil-hasil belajar.

c) ***Games Tournament***

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing–masing ditempatkan dalam meja–meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu – kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut :

1. setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
2. Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
3. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
4. Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
5. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
6. Pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.
7. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali – kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan

pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.

8. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

d) Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu

yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

| Pemain dengan | Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh |
|---------------------------|--|
| <i>Top Scorer</i> | 40 |
| <i>High Middle Scorer</i> | 30 |
| <i>Low Middle Scorer</i> | 20 |
| <i>Low Scorer</i> | 10 |

Tabel 2.3 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

| Pemain dengan | Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh |
|----------------------|--|
| <i>Top scorer</i> | 60 |
| <i>Middle scorer</i> | 40 |
| <i>Low scorer</i> | 20 |

Tabel 2.4 Kriteria Penghargaan Kelompok

| Kriteria (Rerata Kelompok) | Predikat |
|-------------------------------------|------------------------|
| 30 sampai 39 | Tim Kurang baik |
| 40 sampai 44 | Tim Baik |
| 45 sampai 49 | Tik Baik Sekali |
| 50 ke atas | Tim Istimewa |

(Sumber Slavin, 1995)

3. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran,

tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.

- b. Dengan model pembelajaran TGT ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran TGT ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d. Dalam model pembelajaran TGT ini peserta didik membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- a. menggunakan waktu yang sangat lama.
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model kooperatif tipe TGT ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rusman (2012: 123) “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Suprijono (2014: 5) “hasil belajar adalah pola-pola, perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Lalu Abdurrahman (Jihad, 2010: 14) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut peneliti hasil belajar adalah perubahan perilaku setiap individu sebagai sebab dan akibat dari pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari angka-angka, perbuatan, keterampilan, minat serta bakat dari peserta didik. Tujuan belajar adalah membentuk pengetahuan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan peserta didik. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2010: 23-27) untuk mendapatkan hasil belajar kognitif seseorang memiliki 6 tingkatan yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowlege*), yaitu sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dicapai sebelumnya.
- b. Pemahaman (*comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui penerjemah materi pembelajaran.

- c. Penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari didalam situasi baru dan konkrit. Ini menyangkut penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori.
- d. Analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian.
- e. Sintetis (*synthesis*), yaitu mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (*proporsional*), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasika informasi).
- f. Penilaian (*evaluation*), yaitu mengacu kepada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudjana (2005: 39), yaitu:

- a. Faktor dari dalam diri siswa

Faktor yang datang dari siswa terutama kemamuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Selain kemampuan ang dimiliki siswa, ada

juga faktor lainnya seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta faktor fisik dan psikis.

b. Faktor lingkungan

Faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran, Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencaai tujuan pengajaran.

E. Teori-teori yang mendukung penelitian

Terdapat berbagai macam teori yang mendukung pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Teori Konstruktivisme

Teori ini dikembangkan oleh Vygotsky yaitu pembentukan pengetahuan dan perkembangan anak terbentuk melalui penguasaan proses sosial (Ridwan Abdullah Sani, 2011: 19). Konstruktivisme merupakan landasan berfikir kontekstual dimana pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Peserta didik berinteraksi dengan materi pengetahuan dan mengintegrasikan info lama dengan info baru dan kesadaran tentang apa yang dipelajari.

Vygotsky juga mengemukakan tentang *Scaffolding* yaitu memberikan tugas-tugas kompleks, sulit dan realistis pada peserta didik lalu memberikan sejumlah bantuan pada tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian

mengurangi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik mengambil alih tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

Terdapat hubungan antara domain kognitif dan sosial budaya pada teori ini, dimana kualitas berfikir siswa dibangun didalam kelas, sedangkan aktivitas sosial dikembangkan dalam bentuk kerja sama yaitu diskusi kelompok yang dibimbing oleh guru. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu pembentukan kelompok.

2. Teori Ausubel

Teori ini mengembangkan teori belajar bermakna dengan menjelaskan bahwa bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami jika bahan ajar tersebut terasa bermakna bagi peserta didik (Ridwan Abdullah Sani, 2011: 15). Bahan ajar yang disampaikan oleh guru hendaknya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga selalu di ingat dan dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keterkaitan dari teori ausubel pada pembelajaran TGT terdapat di penyajian kelas.

3. Teori Kognitif

Menurut teori ini pengetahuan berasal dari individu dan terpisah dengan interaksi sosial, proses belajar mengutamakan interaksi dalam kelompok sebaya bukan interaksi dengan orang yang lebih dewasa (Ridwan Abdullah Sani, 2011: 11). Teori perkembangan kognitif Piaget berfokus pada perkembangan pikiran dari anak-anak hingga dewasa.

Keaktifan peserta didik merupakan faktor dominan keberhasilan belajar. Serta kemandirian merupakan hasil tercapainya belajar yang optimal serta penataan lingkungan yang kondusif akan mempermudah proses pemahaman peserta didik.

Kunci keberhasilan belajar menurut teori ini adalah intruksi dari tenaga pengajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara logis. Keterkaitan antara teori ini dengan judul penelitian terdapat dalam presentasi dikelas.

F. Mediskripsikan cara akses internet

1) *Word Wide Web* sebagai Sumber informasi

Word Wide Web atau sering disingkat sebagai WWW adalah sekelompok dokumen multimedia yang saling bertautan dengan menggunakan *hipertext*. *www* sering dianggap sebagai internet, walaupun sebenarnya *www* hanya sebagian dari internet. *www* merupakan kumpulan web server dari keseluruhan dunia yang menyediakan data dan informasi untuk digunakan bersama.

Secara teknis web adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-

lain yang tersimpan dalam sebuah internet web server dipresentasikan dalam bentuk *hypertext*. Informasi di web dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format

HTML (*Hypertext Markup*

Language). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF,

JPG,PNG),suara(dalamformatAU,WAV),danobjekmultimedia lainnya (seperti MIDI, *Shockwave*, *Quicktime Movie*, 3D *World*).Webdapatdiaksesolehperangkatlunakwebclientyangsecarapopulerdisebutsebagai browser.

Browser membacahalaman-

halamanwebyangtersimpandalamwebservermelaluiprotokolyangdisebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*).Dewasaini,tersediaberagamperangkatlunakbrowser.Beberapadiantaranya cukuppopulerdandigunakansecarameluas,contohnyaseperti *Microsoft Internet Explorer*, *Netscape Navigator*, maupun Opera, namun ada juga beberapa produk browser yang kurang dikenal dan hanyadigunakan di lingkungan yang terbatas.

Situs web diwakili oleh sebuah halaman utama atau biasa disebut *homepage*. Pada *homepage* biasanya disediakan beberapa tautan atau link yang berisi URL untuk menuju halaman pencarian yang terdapat diluar situs. Ada beberapa bagian dalam sebuah situs web agar dapat berjalan dengan baik, bagian-bagian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. **Nama Domain**

Domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti web server atau email server di jaringan komputer ataupun internet. Fungsi Domain adalah untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke server, selain juga dipakai untuk mengingat nama server yang dikunjungi tanpa harus

mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai IP address. Nama domain ini juga dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah situs web seperti contohnya "wikipedia.org". Nama domain kadang-kadang disebut pula dengan istilah URL, atau alamat website.

Domain disewakan secara bebas dengan status sewa umumnya selama satu tahun. Umumnya nama domain memiliki fungsinya masing-masing sesuai dengan keperluannya sebagai contoh domain .com adalah domain untuk komersil.

Berikut adalah nama-nama domain beserta fungsinya :

- b. com – Digunakan Untuk Komersial
- c. org – Digunakan Untuk Organisasi Nonprofit
- d. edu – Digunakan Untuk Institusi pendidikan
- e. gov – Digunakan Untuk Untuk Pemerintahan
- f. mil – Digunakan Untuk Militer
- g. net – Digunakan Untuk Organisasi Network

h. Hosting

Web Hosting atau biasa disebut *Hosting* adalah layanan penyewaan ruang simpan data (space) yang digunakan untuk menyimpan data-data website agar halaman website tersebut bisa diakses dari mana saja melalui Internet. Data web tersebut meliputi file-file *html*, *php script*, *cgi script*, *css*, *image*, *database*, dan file lain yang dibutuhkan untuk menampilkan halaman web.

Jika diibaratkan website adalah bangunan, sedangkan domain adalah alamat bangunannya, maka hosting adalah tanahnya untuk menampung data website.

2) Mengetahui Web Browser Internet Explorer

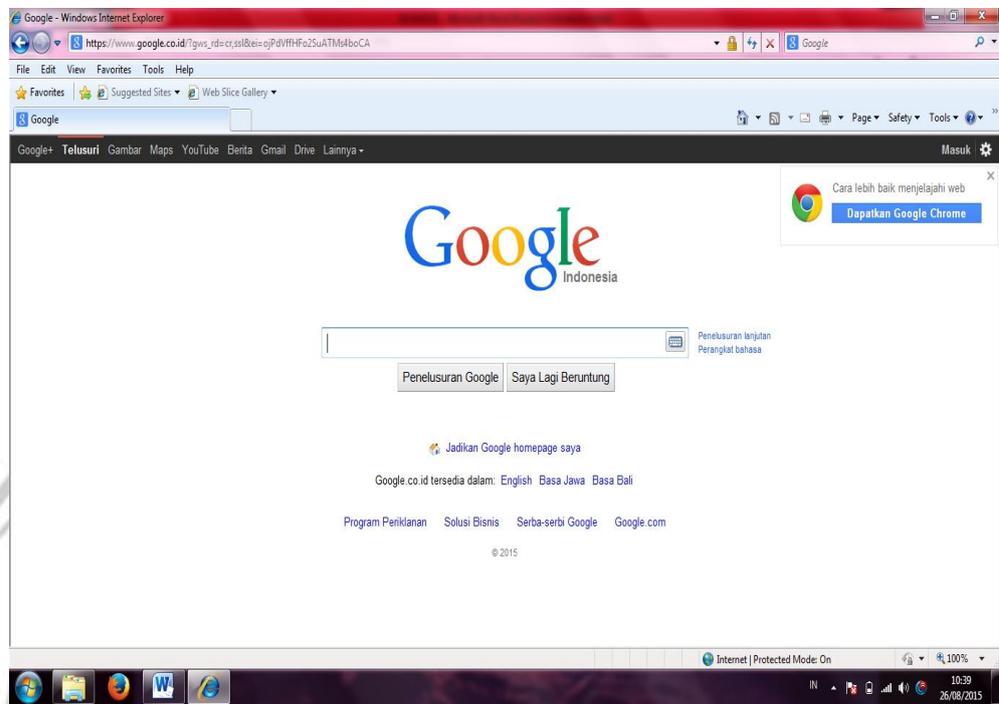
Internet Explorer adalah web browser dari sistem *Microsoft Windows*. IE memiliki keunggulan dalam hal kestabilan konektivitas, mendukung untuk kegiatan apapun dalam internet. Beberapa lama ini Microsoft juga menambah fitur keamanan penting pada IE. Hal ini dilakukan untuk meredakan kekhawatiran mengenai *spyware* yang sering menyerang web browser. Microsoft secara berkala mengeluarkan *patch* keamanan yang dapat diunduh secara otomatis untuk memperbaharui penjelajah web. IE juga kompatibel dengan bahasa pemrograman web seperti ASP, JAVA, PHP, dan *Javascript*.

IE juga memiliki kelemahan terutama dibidang *download*, *surfing*, *browsing*, dan *upload*, karna terhitung lebih lama dari *web browser* yang lain.

Terdapat beberapa cara mengaktifkan web browser ini antara lain:

- a. Double klik *shortcut Internet Explorer*
- b. Klik “*Start*” dan pilih icon “*Internet Explorer*”
- c. Klik “*Start*” dan pilih “*All Program*” dan lanjutkan dengan memilih “*Internet Explorer*”

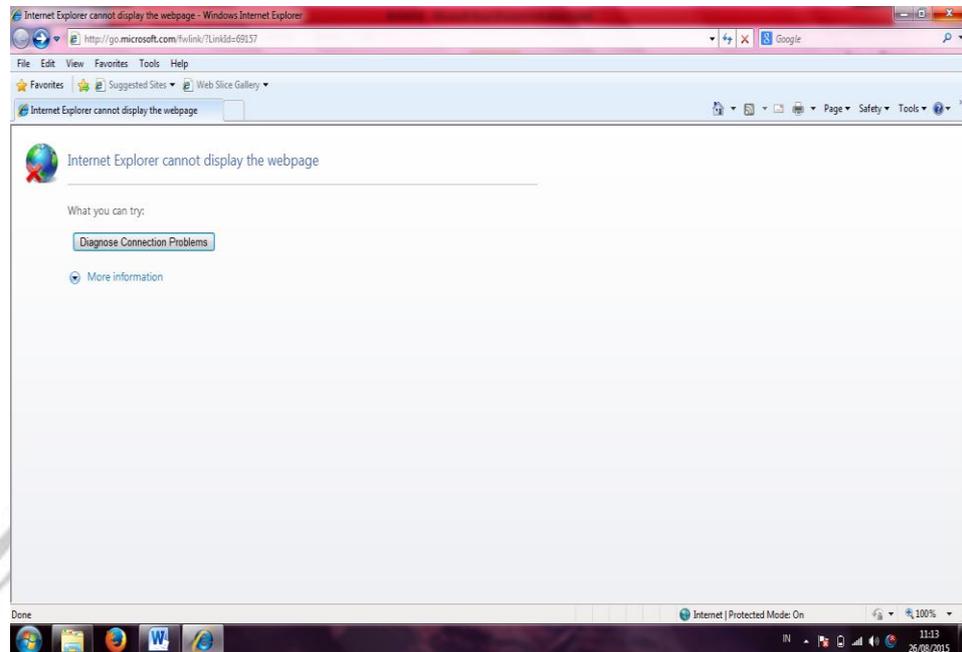
Apabila tidak ada gangguan pada jaringan internet pada saat mengakses internet, maka akan muncul jendela IE seperti berikut:



Gambar 1.1Tampilan Internet Explorer yang terhubung dengan internet

Gambar diatas menjelaskan bahwa apabila komputer sudah terhubung maka komputer sudah dapat mengakses internet. Namun jika komputer tidak terhubung dengan jaringan internet atau terdapat gangguan jaringan pada saat mengakses web browser,

maka akan muncul gambar seperti berikut:

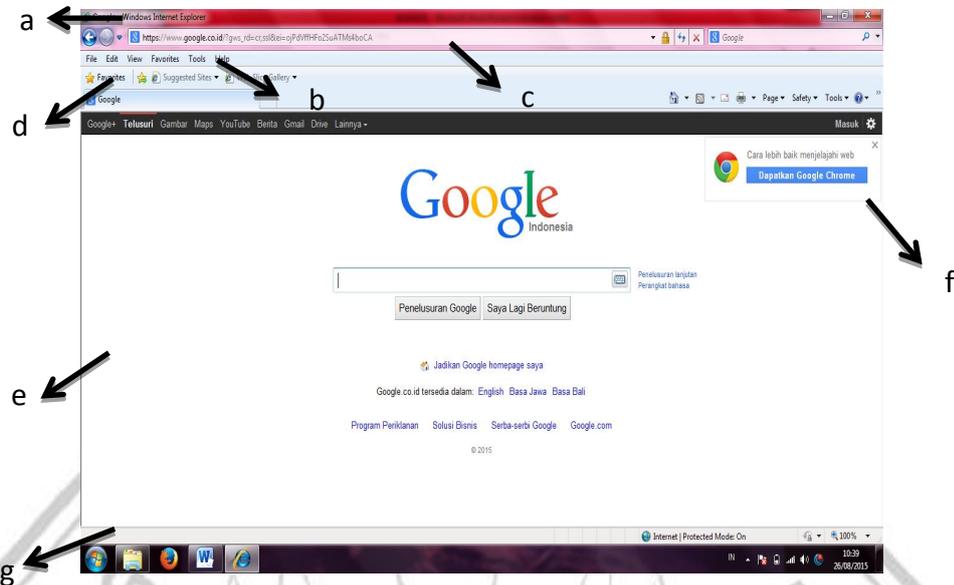


Gambar 1.2Tampilan Internet Explorer apabila tidak terhubung dengan internet

Informasi tersebut menyatakan bahwa halaman yang dibuka tidak dapat difungsikan untuk mengakses internet, namun window ini tetap akan dapat digunakan untuk mendapatkan informasi melalui file-file yang ada pada komputer.

Seperti kebanyakan program aplikasi *Windows*, area kerja *Internet Explorer* juga memiliki komponen window. Komponen-komponen tersebut digunakan agar mempermudah pengguna untuk mengakses internet dengan nyaman.

Berikut adalah tampilan window pada Internet Explorer :



Gambar 1.3Tampilan window pada Internet Explorer

Keterangan gambar:

a. Title Bar

Terletak di sebelah kiri atas pada jendela internet explorer yang merupakan judul dari halaman web yang sedang aktif. Titla bar menampilkan nama atau alamat situs yang sedang dibrowsing. Pada bagian pojok kanan atas terdapat ikon untuk minimize, maximize, restore, dan close.

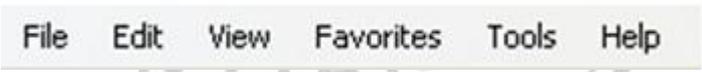


Gambar 1.4Title Bar pada Internet Explorer

-  **Minimize** : Digunakan untuk menampilkan jendela Internet Explorer ke ukuran minimal berbentuk ikon
-  **Maximize** : Digunakan untuk menampilkan jendela Internet Explorer ke ukuran maksimal memenuhi layar
-  **Restore** : Digunakan untuk menampilkan ukuran jendela yang dapat diatur panjang dan lebarnya sesuai dengan keinginan kita.
-  **Close** : Digunakan untuk menutup atau keluar dari internet explorer

b. Menu Bar

Menu bar merupakan tempat menu-menu yang terdapat dalam jendela internet explorer atau browser lainnya. Submenu tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Setiap menu pada menu bar berisi submenu yang merupakan perintah-perintah dalam internet explorer misalnya perintah untuk menyimpan, mengedit atau mengubah tampilan. Submenu ini akan ditampilkan jika kita memilih atau mengklik menu tersebut. Adapun menu yang terdapat dalam menu bar antara lain : File, Edit, View, Favorites, Tools, dan Help.



File Edit View Favorites Tools Help

Gambar 1.5 Menu Bar pada Internet Explorer

c. Address Bar

Address bar digunakan untuk mengetikkan alamat website yang akan dikunjungi. Address bar dilengkapi sebuah tombol Go yang fungsinya digunakan untuk membuka website yang alamatnya telah diketikkan pada address bar.



Gambar 1.6Address Bar pada Internet Explorer

d. Toolbars

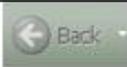
Jendela Internet Explorer juga dilengkapi dengan toolbar yang memuat tombol-tombol perintah. Tombol-tombol perintah tersebut merupakan shortcut perintah yang terdapat di menu. Masing-masing tombol menjalankan sebuah perintah. Toolbars terdiri atas ikon-ikon standar yang sering digunakan dalam akses internet



Gambar 1.7ToolBars pada Internet Explorer

Adapun fungsi dari ikon toolbars adalah sebagai berikut :

Tabel 2.5 Fungsi dan Icon Toolbar Internet Explorer

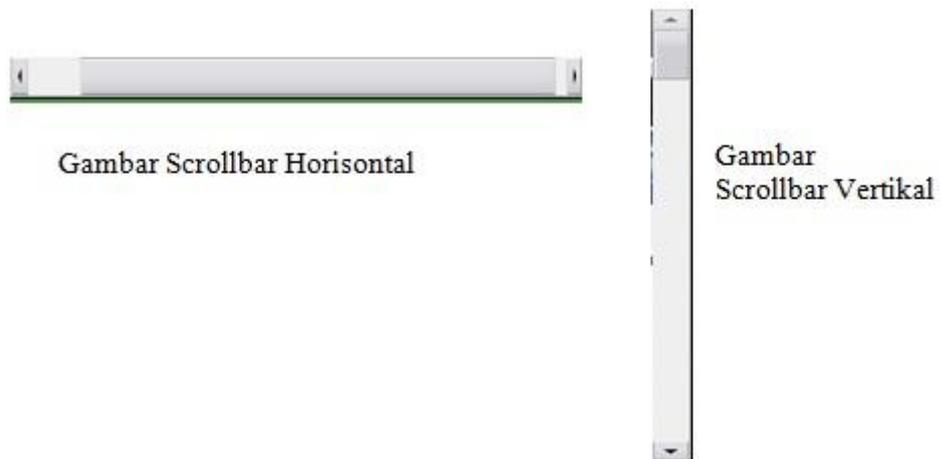
| Gambar/ icon | Tombol | Keterangan |
|---|-----------|--|
|  | Back | Digunakan untuk kembali ke halaman website yang dibuka |
|  | Forward | Digunakan untuk kembali ke halaman berikutnya yang pernah dibuka |
|  | Stop | Digunakan untuk menghentikan proses pemanggilan (loading) sebuah halaman web |
|  | Refresh | Digunakan untuk mengulangi proses pemanggilan sebuah halaman web |
|  | Home | Digunakan untuk kembali ke halaman pertama dari sebuah website |
|  | Search | Digunakan untuk menampilkan jendela pencarian |
|  | Favorites | Digunakan untuk menampilkan alamat website favorite |
|  | History | Digunakan untuk menampilkan jendela yang berisi daftar halaman yang pernah diakses |
|  | E-mail | Digunakan untuk membaca email dan berita |
|  | Print | Digunakan untuk mencetak halaman web yang sedang dibuka |

e. Isi Halaman

Isi halaman digunakan untuk tempat menampilkan halaman web dari suatu website yang sedang di akses pada web browser.

f. Scrolling Bar

Scrolling bar digunakan untuk menggeser atau melihat tampilan halaman web yang ada di atas di bawah yang tidak tampak pada layar monitor.



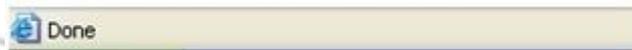
Gambar Scrollbar Horizontal

Gambar
Scrollbar Vertikal

Gambar 1.8
Scrolling Bars pada Internet Explorer

g. Status Bar

Status bar digunakan untuk menampilkan proses pembukaan halaman website, apakah sudah terbuka seluruhnya atau belum. Jika sudah terbuka seluruhnya, maka akan ditampilkan kata Done. Status bar juga berfungsi untuk menampilkan alamat dari hyperlinks. Dan status bar terdapat pada bagian bawah jendela internet explorer yang berfungsi untuk menampilkan proses yang sedang dilakukan pada saat browser menampilkan sebuah halaman web.



Gambar 1.9 Status Bar pada Internet Explorer

3) Kelebihan dan Kekurangan Internet Explorer

a. Kelebihan

- 1.1 Menyediakan *add-ons*, walaupun tidak sebanyak firefox.
- 1.2 Khusus Internet Explorer 8 tampilan lebih elegan dan menarik.
- 1.3 Bagi pengguna *Windows Live* maka akan dimanjakan dengan tab yang terhubung pada fitur-fitur *Windows Live*.
- 1.4 Dapat dipasang *Google Chrome Frame* agar lebih cepat.

b. Kekurangan

- 1.1 Terkadang suka gagal membaca *script* di beberapa halaman situs khususnya CSS.
- 1.2 Terasa sedikit berat saat start awal dan pada saat membuka tab baru
- 1.3 Terlalu banyak menu atau *command bar* sehingga sedikit menyulitkan bagi pengguna baru dan terkesan kurang praktis bagi pengguna.

4) Mendeskripsikan Pengertian URL, HTML dan Search Engine

a. URL (*Universal Resource Locator*)

URL (*Universal Resource Locator*) merupakan alamat situs atau dokumen dari sumber lainnya di internet yang terdapat pada web. URL dapat disediakan atau diakses dengan berbagai metode dan bisa jadi bukan hanya sekedar file, karena URL dapat menunjukkan *query-query*, dokumen yang disimpan dalam database, hasil dari suatu perintah finger atau archie, atau apapun yang berkaitan dengan data hasil proses.

b. HTML

HTML adalah suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (disebut tag) untuk menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh browser agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar. Kelebihan HTML dari dokumen lain adalah dengan menggunakan HTML maka dapat melakukan pemformatan teks, peletakan gambar, suara, dan elemen-elemen multimedia lain, dan yang terpenting adalah penggunaan hypertext. *Hypertext* berfungsi sebagai suatu penghubung antara halaman web yang satu dengan halaman web lain. Dokumen HTML merupakan dokumen yang ditampilkan dalam browser *web surfer*, yang umumnya berisi informasi atau antarmuka aplikasi di dalam dinternet. HTML bukan sebuah bahasa pemrograman. Jadi, untuk membuat sebuah halaman web, yang perlu ditambahkan adalah kemampuan untuk mengolah gambar, karena halaman-halaman web yang dibuat akan lebih menarik jika disertai dengan gambar.

c. Search Engine

Search engine disebut juga dengan mesin pencari, dimana sistem yang ada pada sistem tersebut diolah melalui satu atau sekelompok komputer yang berfungsi untuk melakukan pencarian data. Data yang ada pada mesin ini dikumpulkan oleh mereka melalui suatu metoda tertentu, dan diambil dari seluruh server yang dapat diakses. Jika dilakukan pencarian melalui *search engine*, maka pencarian yang dilakukan sebenarnya adalah pada database yang telah terkumpul di dalam mesin tersebut. Jadi dapat disimpulkan *Searh Engine* adalah Mesin Pelacak atau penelusur.

Search engine adalah sistem database yang dirancang untuk mengindex alamat-alamat website di internet. Untuk melaksanakan tugasnya ini, *search engine* atau mesin pencari memiliki program khusus yang biasanya disebut *spider crawler*. Pada saat anda mendaftarkan sebuah alamat website (URL), *spider* dari *search engine* tersebut akan menerima dan menganalisa URL tersebut.

Dengan proses dan prosedur yang serba otomatis, *spider* ini akan memutuskan apakah web yang didaftarkan layak diterima atau tidak pada *search engine* tersebut. Jika layak, *spider* akan langsung menambahkan alamat URL tersebut ke sistem database. Contoh beberapa *search engine* terkenal adalah : *Altavista, Google, Excite, Northern Light, Hotbot*, dan masih banyak lagi. Berbeda dengan *web directory* yang memasukkan halaman website di internet secara manual. Manual yang dimaksud adalah menggunakan orang biasa untuk menganalisa setiap halaman web yang masuk. Tidak menggunakan *spider* atau *crawler* seperti halnya *search engine*. Keunggulan *directory* dibanding *search engine* adalah memberikan hasil pencarian yang lebih relevan dengan kualitas yang relatif lebih baik. Tapi karena semua proses dilakukan secara manual (menggunakan editor manusia), jumlah *database* yang dimiliki biasanya jauh lebih kecil dibandingkan dengan *search engine*.

G. Penelitian Relevan

1. Sumber : <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/469>

Penulis : Siti Julaiha

Abstrak : Judul penelitian ini adalah \diamond Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan pembelajaran konvensional, variabel terikatnya hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan pengangguran. Bentuk penelitian ini adalah Quasi eksperimen dengan rancangan Non Equivalen Control Group Design. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa tes hasil belajar, yang diolah dengan teknik pengukuran. Berdasarkan hasil perhitungan dengan Uji U Mann Whitney diperoleh $Z_{tabel} ? \diamond Z_{hitung} ? Z_{tabel}$ atau $-1,96 < -1,65 < 1,96$, maka diterima $H_0 \diamond$ dan menolak H_a , dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen, dan dari perhitungan effect size, diperoleh $\eta^2=0,15$ (kategori rendah) atau memberikan sumbangan sebesar 5,96% terhadap hasil belajar siswa.

2. Sumber: :

<http://upi.edu/direktori/jurnalpendidikan.tikjurnal/pendtik/vol.3/no.1>

Penulis : Dedi Rohendi

Abstrak : Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa sehingga bekerja dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

penelitian eksperimental-semu atau quasi-experimental research. Data dikumpulkan melalui instrumen tes yang berbentuk pilihan ganda. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji T. Penelitian ini dilakukan pada sampel yang terdiri dari dua kelas masing-masing berjumlah 38 orang, yaitu kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis multimedia dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol yang diberi pembelajaran konvensional berbasis multimedia. Dari hasil eksperimen, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis multimedia lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia.

3. Sumber :

<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/3849/3086>.

Penulis : Made Yanthi Sudarmi

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV semester II tahun pelajaran 2013/2014 di SD No. 1 Seririt Kabupaten Buleleng melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian ini adalah 42 orang siswa kelas IV semester II tahun pelajaran 2013/2014 di SD No. 1 Seririt. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pemberian tes untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa yang kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ternyata: (1) hasil belajar dari pra siklus sebesar 64,36, siklus I sebesar 74, dan siklus II sebesar 84. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terjadi peningkatan hasil belajarsiswa dari pra siklus

sampai siklus I sebesar 9,64% yang berada pada kategori kurang, sedangkan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 10% berada pada kategori baik; (2) nilai KKM pada pra siklus sebesar 59,52%, siklus I sebesar 78,57%, dan siklus II sebesar 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh terjadi peningkatan dari prasiklus sampai siklus I sebesar 19,05% yang berada pada kategori cukup, sedangkan dari siklus I sampai siklus II peningkatan yang terjadi sebesar 21,43% yang berada pada kategori baik.

4. Sumber : <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/2161>

Penulis : Oganda Putra

Abstract : The purpose of the research was determine the influence of TGT learning model application towards students' achievement. The quantitative data is taken from the mean of pretest and posttest it was analyzed using T-test at 95% confidence level. The Qualitative data was students' learning activity taken by observation sheet during learning process. This research shown that it was increasing the score of pre-test and post-test student achievement by the cooperatif learning TGT 37.54 to 88.26 with N-gain of 82.37. The students' learning activity the mean score of learning activity increases 78.40%. The highest aspect was asking question, it was 81.30%.

5. Sumber :

<http://journal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/320526>

66

Penulis : Kadek Mita Wahyuni

Abstract : The purpose of this research was to know the significant difference of the social science learning result between the group that learned by learning model of Team Game Tournament (TGT) through the variation of reinforcement with the group that learned by learning model of conventional of the fifth grade students in elementary school of cluster III Batuan Sukawati of year academic 2013/2014. The kind of this research was quasy experiment and used Nonequivalent Control Group Design. The sample in this research were all the fifth grade students of SD 2 Batuan that consisted of 33 persons, and the fifth grade students of SD 1 Batuan Kaler that consisted of 30 persons, then the data analyzed by t test. Based on the result of data analysis that can be found that there is a difference of social science learning result between students that learned by learning model of Team Game Tournament (TGT) through the variation of reinforcement with the student that learned by learning model of conventional. Those can be proved with t value more than t table, that is $7.81 > 2.000$ with the average result of social knowledge learning result of experiment class better than control class that is $76.85 > 66.70$. Therefore, can be concluded that there is an effect of learning model of Team Game Turnament (TGT) through the variation of reinforcement on

