

**Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) dengan Memanfaatkan Aplikasi *Screencast-O-Matic* Mata
Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Salatiga**

**Artikel Ilmiah
Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Komputer**



**Oleh:
Umi Sa'diyah
NIM: 702010171**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
September 2014**

**Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) dengan Memanfaatkan Aplikasi *Screencast-O-Matic* Mata
Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Salatiga**

Oleh:

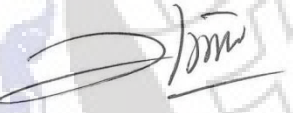
Umi Sa'diyah


NIM : 702010171

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana
Pendidikan Komputer

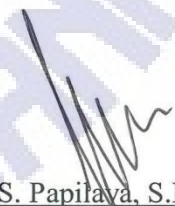
Disetujui oleh,


Dra. Lina Sinatra, M.A.
Pembimbing 1


George J.L Nikijuluw, S.Pd.
Pembimbing 2

Diketahui Oleh,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan


Frederik S. Papilaya, S.Kom, M.Cs.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2014**

Lembar Pengesahan

Judul Artikel : Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Memanfaatkan Aplikasi *Screencast-O-Matic* Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Salatiga


Nama Mahasiswa : Umi Sa'diyah


NIM : 702010171

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

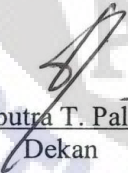
Fakultas : Teknologi Informasi

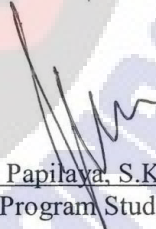
Menyetujui,


Dra. Lina Sinatra, M.A.
Pembimbing 1


George J. Nikijuluw, S.Pd.
Pembimbing 2

Mengesahkan

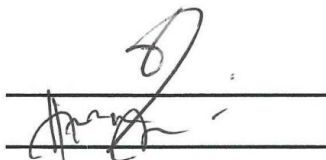

Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan


Frederik S. Papilaya, S.Kom, M.Cs.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian tanggal : 04 Desember 2014

Penguji :

1. Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
2. Krismiyati, S.Pd, M.A.





PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Sa'diyah
NIM : 702010171 Email : 702010171@student.uksw.edu
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Pend. Teknik Informasi dan Komputer
Judul tugas akhir : Penggunaan Model Pembelajaran Teatis Games Tournament (TGT)
dengan Memanfaatkan Aplikasi Screencast - O - Matic
Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Salatiga
Pembimbing : 1. Dra. Lina Sinatra, M.A
2. George J. L. Nikijulw, S.Pd

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 29 Januari 2015





PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Sa'diyah
NIM : 702010171 Email : 702010171@student.uksw.edu
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Pend. Teknik Informatika dan Komputer
Judul tugas akhir : Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)
dengan Memanfaatkan Aplikasi Screencast - O.Matic Mata Pelajaran
TIK di SMP Negeri 1 Salatiga

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 29 Januari 2015

Umi Sa'diyah

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Dra. Liza Khatra, MA

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

George John Leopold Niki Julwan Sifid

Tanda tangan & nama terang pembimbing II



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jalan Diponegoro 52 - 60
Phone (0298) 321212 (Hunting)
Fax. (0298) 321433
E-mail: fit@uksw.edu
Salatiga 50711 - INDONESIA



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLISH JURNAL


Dengan mempertimbangkan isi dari jurnal mahasiswa :


Nama Mahasiswa : Umi Sa'diyah
NIM : 702010177


Maka jurnal ini dinyatakan :

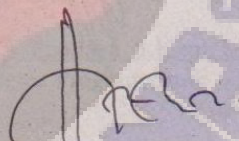
LAYAK TERBIT / ~~TIDAK LAYAK TERBIT~~

Menyetujui,


(Dra. Lina Sinaha, MA)
Pembimbing 1


(Geord J.L. Nikajuluw, S.Pd)
Pembimbing 2


(Dr. Dharma Pratna J. Palekahelu, M.Pd)
Penguji 1


(Kristianiyati S.Pd, MA)
Penguji 2

Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Memanfaatkan Aplikasi *Screencast-O-Matic* Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Salatiga

¹⁾ Umi Sa'diyah, ²⁾ Lina Sinatra Wijaya, ³⁾ George Nikijuluw

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
Email: ¹⁾702010171@student.uksw.edu, ²⁾lina.sinatra@staff.uksw.edu,
³⁾george.nikijuluw@staff.uksw.edu

Abstract

The use of conventional teaching methods makes students activities low and less than the maximum learning outcome. Students do not care and are not active in teaching and learning process to learn ICT. Therefore in this research, Teams Games Tournament methods (TGT) is implemented through Screencast-O-Matic apps. The results showed that the use of Teams Games Tournament methods (TGT) through Screencast-O-Matic apps can improve learning activities of ICT. Learning activities of the use of Teams Games Tournament methods (TGT) and Screencast-O-Matic apps is higher than those in the classroom which applied the conventional method. The results of this research shows that the use of Teams Games Tournament methods (TGT) through Screencast-O-Matic can give great influence to the learning activities of the students taking the ICT subject.

Keywords: Teams Games Tournament methods, Screencast-O-Matic Apps, Learning Media

Abstrak

Penggunaan metode pembelajaran konvensional membuat aktifitas belajar siswa rendah dan hasil belajar kurang maksimal. Siswa tidak perhatian dan tidak aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran TIK. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) pada mata pelajaran TIK untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK. Aktivitas belajar siswa di kelas yang menggunakan treatment lebih tinggi daripada siswa di kelas yang diterapkan metode konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*, *Screencast-O-Matic*, Media Pembelajaran

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

³⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Pendahuluan

Belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari [1]. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Gagne juga mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu *intellectual skill, cognitive strategy, verbal information, motor skill* dan *attitude* [1]. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) di SMP Negeri 1 Salatiga bahwa siswa pada saat mengikuti pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) cenderung pasif di kelas. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMP Negeri 1 Salatiga masih konvensional. Guru menjelaskan di depan kelas dan siswa mendengarkan, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa asyik bermain game, berbicara dengan teman sebelahnya, bosan dan cenderung pasif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi yang telah dilakukan Peneliti, disimpulkan bahwa sebenarnya permasalahan pasifnya siswa mengikuti pelajaran TIK di kelas karena penggunaan metode yang kurang variatif dan pemanfaatan sarana prasarana sebagai media pembelajaran yang kurang maksimal. Penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda [2]. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Screencast-O-Matic adalah program aplikasi yang dikemas untuk recording dan publishing dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (screen) komputer. Program *Screencast-O-Matic* merupakan sebuah software yang berfungsi untuk merekam segala aktifitas yang dilakukan pada layar komputer. *Screencast-O-Matic* sebagai pembuatan video pembelajaran, dikarenakan mudah didapat, *free* dan mudah dipelajari [3].

Penyelesaian masalah–masalah yang ditemukan dan memenuhi kebutuhan akan model dan media pembelajaran berbasis TIK yang sederhana namun tetap menarik dan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* sebagai media pembuatan video pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) di SMP Negeri 1 Salatiga.

Tinjauan Pustaka

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Dian Riski Nugroho dengan judul “Penerapan model Pembelajaran Kooperatif (*Team Games Tournamen*) *TGT* terhadap Motivasi Siswa mengikuti Pembelajaran Bolavoli di kelas X SMA Negeri 1 Panggul Kabupaten Trenggalek (2013)” berdasarkan hasil belajar menggunakan *uji-t* satu pihak dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menunjukkan kategori setuju [4]. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (*TGT*) namun pada penelitian ini tidak untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa melainkan untuk mengukur aktivitas belajar siswa.

Pemanfaatan aplikasi *Camtasia Studio 4* sebagai alat untuk membuat video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil evaluasi di akhir pembelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh Akhmad Arifin dan Harto Nuroso yang berjudul “Pemanfaatan Mikrosft Excel untuk media Pembelajaran Fisika pokok Bahasan Gerak dengan Bantuan *Camtasia Studio 4*”. Data yang diperoleh melalui uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran Fisika dengan memanfaatkan Mikrosft Excel dengan bantuan *Camtasia Studio 4* layak digunakan untuk media pembelajaran bagi guru dan siswa secara mandiri. Setelah dilakukan ujicoba di kelas kecil menunjukkan ketertarikan siswa dengan media pembelajaran ini. Hasil evaluasi di akhir pembelajaran juga menunjukkan nilai yang baik yaitu rata-rata 7,8 [5]. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama – sama menggunakan aplikasi sebagai alat untuk membuat video pembelajaran. Karena aplikasi *Camtasia Studio 4* dan aplikasi *Screencast-O-Matic* adalah aplikasi untuk membuat sebuah video pembelajaran, bedanya untuk aplikasi *Screencast-O-Matic* lebih *friendly*, mudah digunakan, download *free* dan mudah dalam menginstall ke komputer.

Teams Game Tournament (*TGT*) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran [6]. Slavin menemukan bahwa *TGT* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda [6].

Menurut slavin [6] ada 5 komponen utama dalam *TGT* yaitu: 1) **Penyajian kelas**; Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi. Fokus presentasi kelas hanya menyangkut pokok-pokok materi dan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan. 2) **Kelompok**; Dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* tim terdiri dari 5 sampai 6 siswa anggota kelas. Anggota tim mewakili kelompok yang ada di kelas dalam hal kemampuan akademis, jenis kelamin, ras atau suku. Fungsi utama tim tersebut adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim belajar, lebih khusus lagi untuk meyiapkan anggotanya untuk dapat mempelajari materi dengan baik. Setelah presentasi kelas kegiatan tim umumnya adalah diskusi antar anggota saling membandingkan, memeriksa dan mengoreksi kesalahan konsep anggota lainnya. 3) **Kuis (games)**; Pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari

materi-materi yang relevan dengan materi yang telah diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. 4) **Kompetisi** ; Turnamen adalah dimana saat permainan berlangsung. Ilustrasi antara tim-tim yang anggotanya heterogen dan meja-meja turnamen dengan anggota yang homogen. 5) **Penghargaan kelompok** ; Tim-tim yang telah berhasil mendapatkan nilai rata-rata melebihi kriteria tertentu diberi penghargaan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

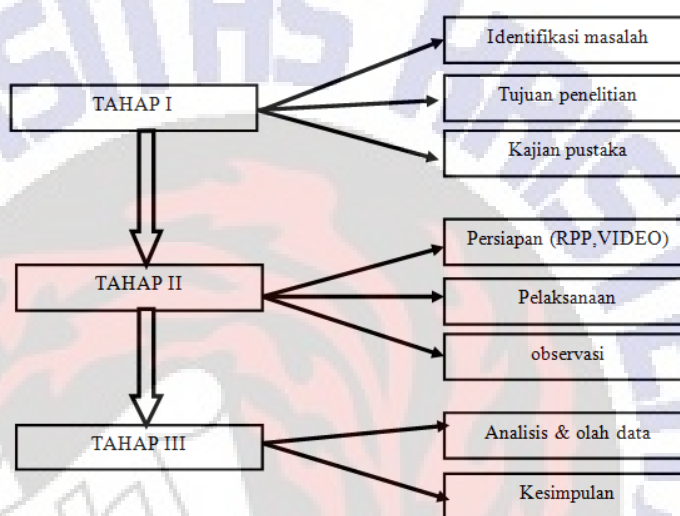
Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran [2]. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perakayasa (*manipulative*) benda-benda dan orang-orang. Tujuannya adalah untuk mempermudah komunikasi dan belajar [7]. Program *Screencast-O-Matic* merupakan sebuah software yang berfungsi untuk merekam segala aktifitas yang dilakukan pada layar komputer. *Screencast-O-Matic* sebagai pembuatan video pembelajaran, dikarenakan mudah didapat, *free* dan mudah dipelajari.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Gagne juga mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu *intellectual skill, cognitive strategy, verbal information, motor skill, dan attitude* [1]. Menurut Permendiknas No 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian [8], Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip: a) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur. b) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai. c) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi dan gender. d) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. e) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian. f) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik. g) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku. h) Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan. i) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggung-jawabkan baik dari segi teknik, prosedur dan hasilnya.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*. Penelitian eksperimen merupakan metode yang paling kuat untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat [8] dan desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* dengan pemilihan sampel tidak diambil secara acak yaitu berdasarkan rekomendasi dari guru. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IX G dan kelas IX H SMP Negeri 1 Salatiga. Dengan menggunakan teknik tersebut

diperoleh kelas IX G sebagai kelompok kontrol dan kelas IX H sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen dikenai model pembelajaran *TGT* dengan video pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol dikenai metode ceramah. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa yang hadir pada tiga kali pertemuan secara berturut-turut yaitu 27 orang siswa di kelas kontrol (IX G) dan 27 orang siswa di kelas eksperimen (IX H). Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2014 dengan materi pokok bahasan sesuai silabus kelas IX semester ganjil 2014/2015 SMP Negeri 1 Salatiga yaitu “Perangkat keras akses internet dan intranet”.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah tahap identifikasi masalah, menentukan tujuan penelitian dan kajian pustaka. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan pembelajaran yang berlangsung. Kajian pustaka dilakukan untuk mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Model pembelajaran konvensional menyebabkan aktifitas belajar siswa kurang maksimal. Penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* akan memberikan variasi yang baru dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) di SMP Negeri 1 Salatiga. Pada tahap ini juga ditentukan variabel penelitian. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya [3]. Terdapat dua variabel penelitian yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* sebagai variabel *independent* (variabel bebas) dan aktivitas belajar siswa terhadap Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) sebagai variabel *dependent* (variabel terikat).

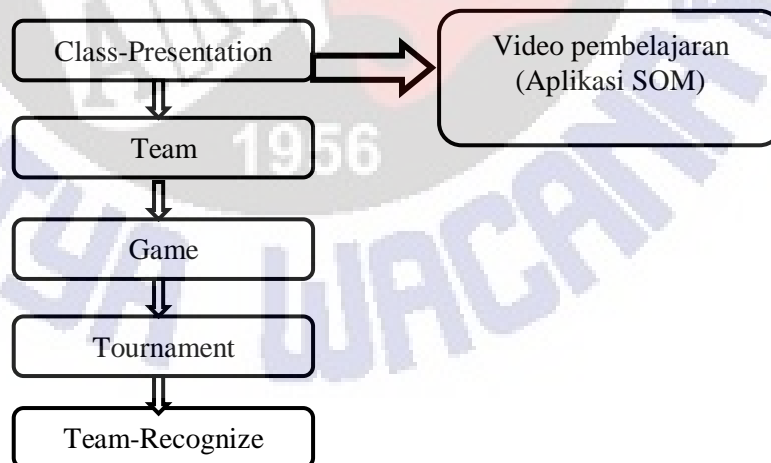
Tahap kedua adalah tahap persiapan dan pelaksanaan penelitian. Mendesain tahapan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diwujudkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), melakukan konsultasi RPP dengan guru, menyiapkan lembar observasi untuk mengukur

aktivitas proses belajar siswa. Melaksanakan penelitian dengan memberikan *treatment* di kelas eksperimen dan tidak memberi *treatment* di kelas kontrol. *Treatment* di kelas eksperimen adalah menerapkan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* sesuai dengan RPP yang dibuat. Sedangkan di kelas kontrol tidak diberi *treatment*.

Tahap yang ketiga adalah tahap akhir penelitian. Data pengamatan (observasi) yang telah didapatkan kemudian diolah dan dianalisis, disimpulkan hasil penelitian dan melaporkan hasil penelitian dengan menulis artikel ilmiah. Tahap analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian untuk menentukan teknik uji analisis hipotesis penelitian. Jika data normal dan homogen maka dilakukan uji parametrik menggunakan *Independent Sample T-Test*. Jika data tidak normal maka dilakukan uji non-parametrik menggunakan *Mann-Whitney U test*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan hasil studi lapangan untuk memperoleh data dengan teknik tes (*pretest* dan *posttest*) setelah dilakukan suatu pembelajaran yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian yang dilaksanakan termasuk dalam penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelas, IX G sebagai kelas kontrol dengan metode ceramah dan IX H sebagai kelas eksperimen dengan diterapkan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran). Data hasil penelitian yang digunakan adalah berbentuk skor *pretest* dan skor *posttest*.



Gambar 4.1 langkah-langkah pembelajaran *TGT*

Proses pembelajaran dengan model *TGT* ini dimulai dengan guru menyampaikan materi “perangkat keras akses internet dan intranet” melalui video pembelajaran (memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic*). Setelah beberapa kali siswa melihat dan memahami materi dari video pembelajaran dilanjutkan dengan

pembagian kelompok. Pembagian kelompok ditentukan berdasarkan rata-rata hasil nilai bantu siswa materi sebelumnya. Dalam menentukan anggota tiap kelompok berdasarkan ketentuan rata-rata hasil nilai siswa pada materi pertemuan sebelumnya dan jenis kelamin siswa. Tiap anggota kelompok terdapat siswa dengan rata-rata nilai tinggi, rata-rata nilai sedang dan rata-rata nilai rendah, karena syarat pembagian kelompok dalam pembelajaran *TGT* adalah heterogen (beragam). Membagi kelompok 5-6 orang siswa kemudian dari masing-masing kelompok diberi kesempatan mempelajari materi “perangkat keras akses internet dan intranet” dengan mendiskusikan bersama kelompoknya masing-masing. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat turnamen.

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari materi dalam diskusi kelompok dan pembelajaran. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan lima orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Jika siswa dapat menjawab pertanyaan maka siswa tersebut mendapatkan skor 10, jika jawabannya kurang lengkap skor 5 dan jika tidak dapat menjawab sama sekali skor 0 dan pertanyaan bisa dilempar kepada siswa lain yang mungkin dapat menjawab sehingga skor point didapat oleh siswa yang dapat menjawab pertanyaan. Begitu seterusnya sehingga kartu soal habis. Tournament / kompetisi merupakan sistem penilaian perorangan dalam *TGT*. Kompetisi ini bertujuan untuk memaksimalkan pengumpulan point kelompok mereka menjadi yang terbaik diantara kelompok yang lain.

Penghargaan dalam pembelajaran kooperatif diberikan untuk kelompok dan bukan individu, sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggotanya. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mendapatkan point tertinggi. Sehingga akan didapat juara pertama, kedua dan ketiga.

Tabel 4.1 Perolehan Jumlah Point Perkelompok

KELOMPOK	JUMLAH POINT
I	60
II	60
III	80 (3)
IV	110 (1)
V	85 (2)

Penerapan model pembelajaran *TGT* diharapkan siswa yang sebelumnya pasif di kelas karena hanya duduk dan mendengarkan namun dengan adanya pembelajaran seperti ini siswa cenderung aktif mereka dapat melakukan diskusi dengan melihat tampilan video yang dapat diputar berulang-ulang dan dapat mendemonstrasikan kepada teman yang lain sehingga proses belajar mengajar yang sebelumnya terlihat pasif menjadi aktif, menarik dan menyenangkan. *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran [6]. Slavin menemukan bahwa *TGT* berhasil

meningkatkan skill-skill dasar , pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda [6].

Tabel 4.2 Indikator Model Pembelajaran *TGT*

NO	<i>TGT</i> Berhasil Meningkatkan
A.	Skill-skill Dasar <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain 2. Mengembangkan keterampilan sosial baik di sekolah ataupun di masyarakat (OSIS, Karang taruna)
B.	Pencapaian Prestasi Siswa <ol style="list-style-type: none"> 3. Mengutamakan untuk tujuan kelompok 4. Mengedepankan tanggung jawab individual
C.	Interaksi Positif antar Siswa <ol style="list-style-type: none"> 5. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa 6. Motivasi belajar lebih tinggi 7. Hasil belajar lebih baik
D.	Harga Diri Sosial Siswa <ol style="list-style-type: none"> 8. Meningkatkan kebaikan budi 9. Meningkatkan kepekaan dan toleransi
E.	Sikap Penerimaan Siswa-siswa lain yang Berbeda <ol style="list-style-type: none"> 10. Memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama 11. Belajar untuk saling menghargai

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *TGT* dan memanfaatkan aplikasi *ScreenCast-O-Matic* (video pembelajaran), diperoleh informasi bahwa : 1) Selama pembelajaran berlangsung siswa aktif dikelas, mereka duduk berkelompok dan mendiskusikan materi yang diberikan, mereka saling berinteraksi dan bertukar pikiran. 2) Siswa bertanya hal-hal yang belum mereka ketahui, misalnya terdapat siswa yang bertanya tentang “bagian-bagian processor”, apa itu ALU, Control unit dan memory unit. 3) Siswa mengetahui materi tentang “perangkat keras akses internet dan intranet” selain dari buku pelajaran dan LKS juga mereka lebih suka melihat materi melalui video pembelajaran, dan dapat dilihat secara berulang-ulang. 4) Pada saat pembelajaran siswa yang biasanya gaduh di kelas pada saat itu memperhatikan apa yang guru perintahkan dan mengikuti pembelajaran dengan baik. 5) Sebelumnya siswa hanya melihat dan mendengarkan apa yang guru sampaikan pada saat proses pembelajaran namun dengan model pembelajaran *TGT* ini siswa turut aktif berkelompok mereka dapat melihat, mendengar, memahami dan mendemonstrasikan kepada teman-temannya. 6) Banyak siswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dan aktif berdiskusi dibandingkan kelas kontrol dengan metode ceramah. 7) Siswa antusias dan terlihat bersemangat pada saat pembelajaran.

Pengamatan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran dan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$PKS = \frac{\text{jumlah indikator yang terpenuhi}}{\text{jumlah indikator keseluruhan}} \times 100\%$$

Cara menilai lembar angket siswa adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah maksimum skor kriteria dengan skor paling tinggi = 4, jumlah pertanyaan = 15 dan jumlah responden = 27. Nilai dari lembar observasi yang telah diujicobakan adalah = $4 \times 15 \times 27 = 1620$. Perhitungan tanggapan masing-masing kategori adalah sebagai berikut :

$$\text{Sangat Setuju} = 4 \times 15 \times 27 = 1620$$

$$\text{Setuju} = 3 \times 15 \times 27 = 1215$$

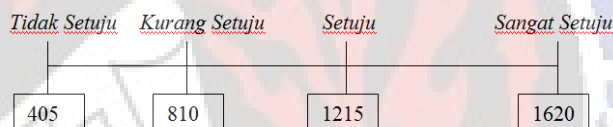
$$\text{Kurang Setuju} = 2 \times 15 \times 27 = 810$$

$$\text{Tidak Setuju} = 1 \times 15 \times 27 = 405$$

2. Sedangkan untuk mengetahui jumlah jawaban dari responden dalam bentuk persentase, digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data responden}}{1620} \times 100\%$$

3. Setelah skor kriteria didapat, skor jawaban tersebut dimasukan ke dalam bentuk interval rating scale sebagai berikut :



Gambar.4.2 Hasil perhitungan angket

Kriteria keaktifan dikelas, dibedakan dalam beberapa tingkatan persentase yaitu:

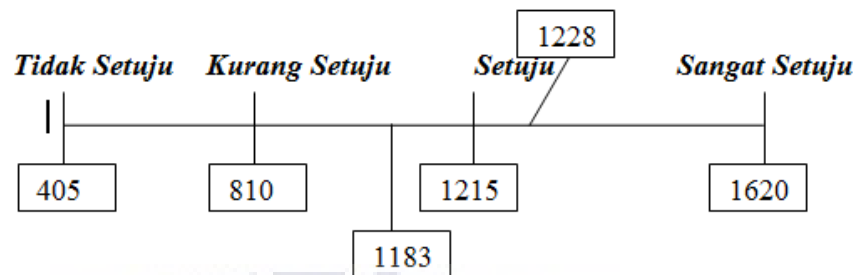
Tabel.4.3 Persentase keaktifan siswa di kelas

Kriteria aktivitas siswa dikelas	Kategori
$75\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik
$50\% < \text{skor} \leq 75\%$	Baik
$25\% < \text{skor} \leq 50\%$	Cukup
$0 \leq \text{skor} \leq 25\%$	Kurang

(Diadopsi dari Utami, 2011)

Tabel 4.4 Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran

KELAS	JUMLAH	RATA-RATA	PERSENTASE
IX G / KONTROL	1183	43,8	73
IX H / EKS	1228	45,5	75,80



Gambar 4.3 Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Skor pengumpulan data kelas kontrol adalah 1183 berada interval kurang setuju dan setuju lebih mendekati pada kriteria setuju dan kelas eksperimen adalah 1228 berada interval setuju dan sangat setuju lebih mendekati pada kriteria setuju. Persentase skor pengumpulan data untuk kelas kontrol adalah sebesar 73 % berada pada kategori baik dan persentase skor untuk kelas eksperimen adalah sebesar 75,80 % berada pada kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) disetujui oleh para responden yang bertujuan untuk proses peningkatan aktifitas belajar pada mata pelajaran TIK.

Tabel 4.5 persentase per kategori kelas kontrol

KATEGORI	PERSENTASE	KETERANGAN
PERHATIAN	70,8	BAIK
MINAT	61,1	BAIK
AKTIVITAS	76,9	SANGAT BAIK
SEMANGAT	70,4	BAIK
SUASANA	70,3	BAIK
KEADAAN	79,2	SANGAT BAIK
PELAKSANAAN	79,6	SANGAT BAIK

Tabel 4.6 persentase per kategori kelas eksperimen

KATEGORI	PERSENTASE	KETERANGAN
PERHATIAN	76,4	SANGAT BAIK
MINAT	60,6	BAIK
AKTIVITAS	78,1	SANGAT BAIK
SEMANGAT	71,6	BAIK
SUASANA	84,7	SANGAT BAIK
KEADAAN	80,1	SANGAT BAIK
PELAKSANAAN	77,8	SANGAT BAIK

Berdasarkan tabel diatas, persentase keaktifan siswa per kategori antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada interval baik dan sangat baik. Tetapi untuk kelas eksperimen lebih banyak berada pada interval sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa kelas eksperimen yang diterapkan dengan penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) lebih baik dari aktifitas di kelas kontrol.

Tabel 4.7 Perolehan Skor Keaktifan Siswa di Kelas IX G / Kontrol

NO	KATEGORI	SKOR				TOTAL
		SS	S	KS	TS	
1.	PERHATIAN (soal 1,2)	9	28	16	1	54
2.	MINAT (soal 3,4)	3	22	25	4	54
3.	AKTIVITAS (soal 5,6,7)	28	34	16	3	81
4.	SEMANGAT (soal 8,9)	13	20	19	2	54
5.	SUASANA (soal 10,11)	15	17	21	1	54
6.	KEADAAN (soal 12,13)	25	16	10	3	54
7.	PELAKSANAAN (soal 14,15)	20	24	10	0	54

Tabel 4.8 Perolehan Skor Keaktifan Siswa di Kelas IX H / Eksperimen

NO	KATEGORI	SKOR				TOTAL
		SS	S	KS	TS	
1.	PERHATIAN (soal 1,2)	13	34	5	2	54
2.	MINAT (soal 3,4)	5	20	22	7	54
3.	AKTIVITAS (soal 5,6,7)	29	33	19	0	81
4.	SEMANGAT (soal 8,9)	17	16	18	3	54
5.	SUASANA (soal 10,11)	32	12	8	2	54
6.	KEADAAN (soal 12,13)	24	19	9	2	54
7.	PELAKSANAAN (soal 14,15)	19	22	12	1	54

Berdasarkan tabel diatas, kategori perhatian berada pada interval sangat baik untuk kelas eksperimen dan baik untuk kelas kontrol, karena pada kelas eksperimen skor SS, S adalah 47 poin dan KS, TS sebanyak tujuh poin sedangkan pada kelas kontrol SS, S adalah 37 poin dan KS, TS sebanyak 17 poin. Pada kelas eksperimen skor SS adalah 13 poin dan S adalah 34 poin artinya bahwa siswa setuju dan sangat setuju fokus perhatiannya terhadap pembelajaran dan siswa melaksanakan tugas-tugasnya dengan segera. Pada kelas kontrol tidak lebih tinggi dari kelas eksperimen dengan skor SS adalah sembilan poin dan S adalah 28 poin.

Kategori minat siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama berada pada interval baik, karena skor KS, TS adalah 29 poin pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen skor KS adalah 22 poin dan TS adalah tujuh poin sedangkan pada kelas kontrol skor KS adalah 25 poin dan TS adalah 4 poin artinya bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol siswa tidak setuju dan kurang setuju terhadap tugas yang diberikan oleh guru pada waktu proses belajar mengajar berlangsung.

Kategori aktivitas siswa berada pada interval sangat baik dari kedua kelas, karena masing-masing skor SS, S pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 62 poin. Pada kelas eksperimen skor SS adalah 29 poin dan S adalah 33 poin. Pada kelas kontrol skor SS adalah 28 poin dan S adalah 34 poin. Artinya bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol siswa setuju dan sangat setuju apabila ada materi yang belum jelas siswa bertanya kepada guru, apabila guru bertanya siswa langsung menjawab dan siswa mencatat materi yang penting.

Kategori semangat belajar siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada pada interval baik, karena masing-masing skor KS, TS adalah 21

poin. Pada kelas eksperimen skor KS adalah 18 poin dan TS adalah tiga poin sedangkan pada kelas kontrol skor KS adalah 19 poin dan TS adalah dua poin. Artinya bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol siswa kurang setuju dan tidak setuju apabila siswa harus masuk ruangan kelas dengan segera. Siswa juga kurang setuju tentang kategori seperti lupa waktu pelajaran habis tetapi siswa masih terus bekerja.

Kategori suasana pada saat pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen berada pada interval sangat baik dan pada kelas kontrol berada pada interval baik, karena pada kelas eksperimen skor SS, S adalah 44 poin sedangkan pada kelas kontrol skor SS, S adalah 32 poin. Pada kelas eksperimen skor SS adalah 32 poin dan skor S adalah 12 poin. Artinya bahwa siswa di kelas eksperimen cenderung sangat setuju pada kategori suasana kelas terdengar ramai dan sahut-menyahut suara siswa dan setiap menyelesaikan tugas di kelas siswa terlihat gembira. Pada kelas kontrol skor SS adalah 15 poin dan S adalah 17 poin artinya bahwa pada kelas kontrol cenderung kurang setuju pada kategori pada saat menyelesaikan tugas siswa terlihat gembira.

Kategori keadaan pada saat pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada interval sangat baik, karena masing-masing skor SS, S pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 43 poin dan 41 poin. Pada kelas eksperimen skor SS adalah 24 poin dan skor S adalah 19 poin sedangkan pada kelas kontrol skor SS adalah 25 poin dan S adalah 16 poin. Artinya bahwa baik kelas eksperimen dan kelas kontrol identik setuju dan sangat setuju pada kategori jika mau bertanya siswa selalu mengangkat tangan dan jika ada teman kelompok yang ramai selalu menegur agar tidak rame.

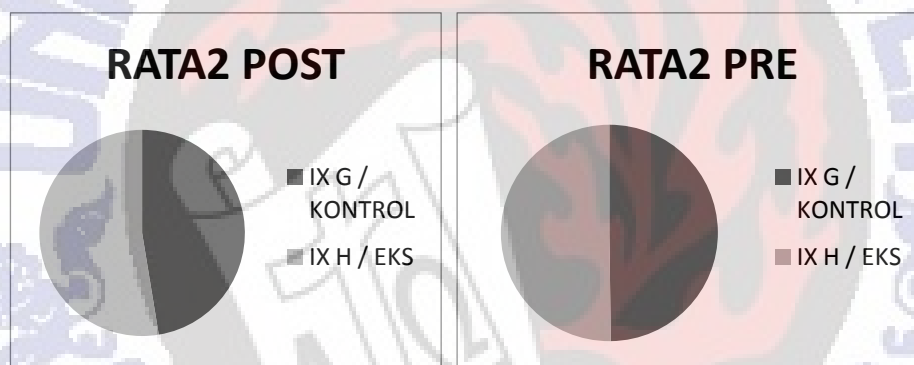
Kategori pelaksanaan pembelajaran di kelas berada pada interval sangat baik dari kedua kelas, karena masing-masing skor SS, S adalah 41 poin dan 44 poin. Pada kelas eksperimen skor SS adalah 19 poin dan skor S adalah 22 poin sedangkan pada kelas kontrol skor SS adalah 20 poin dan S adalah 24 poin yang artinya bahwa dari masing-masing kedua kelas setuju dan sangat setuju pada kategori penggalan setiap indikator sesuai dengan target waktu yang ditentukan dan pelajaran selesai pada waktu yang ditentukan. Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas eksperimen pada saat pembelajaran sangat baik daripada aktivitas pembelajaran di kelas kontrol.

Model pembelajaran *TGT* dapat memberikan efek positif terhadap keaktifan siswa didalam kelas karena banyak yang bertanya, saling berinteraksi kepada teman lainnya dan antusias siswa meningkat, sedangkan pemanfaatan video pembelajaran ini memberikan pemahaman bagi siswa yang sebelumnya mereka membuka catatan namun dengan melihat video pembelajaran mereka dapat mengingat apa yang mereka lihat. Diakhir pembelajaran dilakukan pemberian penghargaan kepada kelompok siswa yang dapat mengumpulkan point tertinggi. Beberapa siswa menanggapi bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *TGT* dengan melihat video lebih menarik dan menyenangkan siswa dapat bertukar informasi. Menurut guru dan tanya jawab dengan siswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran masih terlihat pasif sebagian siswa tidak memperhatikan pembelajaran di kelas, antusias kurang dan tidak terdapat perubahan dari pembelajaran yang sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan aktivitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan model konvensional. Penelitian ini diawali dengan menganalisis kemampuan awal siswa yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas yang sama atau tidak, maka dalam penelitian ini digunakan data *pretest*. Kemudian siswa menerima tindakan atau *treatment* yaitu model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) untuk kelas eksperimen, serta model konvensional untuk kelas kontrol. Pada akhir tindakan siswa diberikan *posttest* soal yang sama dengan *pretest* untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan setelah dilakukannya perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.9 Hasil Nilai Pretest dan Posttest

KELAS	RATA2 PRE	RATA2 POST	JMLH PRE	JMLH POST	NIL MIN PRE	NIL MAX PRE	NIL MIN POST	NIL MAX POST
IX G/KONT	57,7	83,4	230	337	5	11	7	15
IX H/EKS	58,2	92,5	233	375	5	11	10	15



Gambar 4.4 Rata-rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* maka penelitian ini dilakukan deskripsi data dari hasil penelitian. Deskripsi data ini menghitung rata-rata, nilai minimum, nilai maximum dan jumlah. Dapat disimpulkan hasil dari nilai *pretest* bahwa rata-rata kelas eksperimen hampir sama kelas kontrol, namun perbedaan rata-rata kedua kelas tersebut tidak begitu jauh, yaitu rata-rata kelas kontrol 57,7 dan rata-rata kelas eksperimen 58,2 sehingga kedua kelas tersebut dapat dikatakan memiliki kemampuan awal yang sama. Pada kesimpulan hasil dari nilai *posttest* dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hasil akhir rata-rata pada perbedaan kedua kelas tersebut sangat signifikan sehingga terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.10 Mann Whitney U Test

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai	Kontrol	27	22.00	594.00
	Eksperimen	27	33.00	891.00
	Total	54		

Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	216.000
Wilcoxon W	594.000
Z	-2.662
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008

a. Grouping Variable: kelas

Uji statistik dilakukan menggunakan aplikasi pengolah data statistik. Data *posttest* siswa setelah diberikan *treatment* diuji normalitas dan homogenitasnya kemudian didapatkan bahwa data tidak normal karena nilai *Sig.* kurang dari 0,05 yaitu 0,012 di kelas eksperimen dan normal di kelas kontrol yaitu 0,104. Uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai *Sig.* (0,002) < 0,05 menunjukkan bahwa data tidak homogen. Data tidak normal dan tidak homogen maka dilakukan uji non-parametrik *Mann-Whitney U test* untuk melihat perbedaan hasil belajar di kedua kelas secara statistik. Jika nilai *p-value* pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)* > *level of significant (α)* maka tidak ada perbedaan rata-rata aktifitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai *p-value* pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)* < *level of significant (α)* maka ada perbedaan rata-rata aktifitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *Mann-Witney Utest* yang dilakukan didapatkan nilai *p-value* pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,008. *P-value* kurang dari 0,05 maka disimpulkan bahwa ada perbedaan aktifitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan rata-rata nilai lebih tinggi dibanding yang tidak menggunakan sehingga kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional tetap mengalami perubahan rata-rata nilai tetapi rata-rata tersebut tidak lebih tinggi dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran). Kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan video pembelajaran lebih mengalami perubahan rata-rata nilai yang signifikan. Selain adanya model pembelajaran baru faktor lain yang mempengaruhi meningkatnya aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu, media pembelajaran yang sebelumnya hanya menampilkan materi dengan powerpoint kini guru memanfaatkan aplikasi *Sreencast-O-Matic* sebagai alat membuat media video untuk menampilkan materi dengan tutorial yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Siswa dapat melihat video tersebut berulang kali sehingga mudah dipahami dan mudah diingat.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan guru menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) sebagai media belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan perubahan hasil belajar cukup memuaskan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa: Tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa dalam pembelajaran TIK pokok bahasan “Perangkat keras akses internet dan intranet” pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan untuk kemampuan akhir siswa dalam pembelajaran TIK pokok bahasan “Perangkat keras akses internet dan intranet” pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Peningkatan aktivitas belajar siswa kelompok eksperimen dalam pembelajaran TIK pokok bahasan “Perangkat keras akses internet dan intranet” setelah diterapkannya model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) lebih besar dari pada kelompok kontrol. Dan sikap siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) sangat baik (positif). Hal ini dapat dilihat dari jawaban angket siswa yang menunjukkan sikap siswa yang mendukung penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) dalam pembelajaran TIK pokok bahasan “Perangkat keras akses internet dan intranet” dan merasa dengan penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) tersebut kemampuan mereka pada pembelajaran TIK pokok bahasan “Perangkat keras akses internet dan intranet” pun mengalami peningkatan.

Daftar Pustaka

- [1] Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran :Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- [2] Isjoni. 2009. *Cooperative Learning :Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.
- [3] Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- [4] Dian Riski Nugroho. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team GamesTournamen) Tgt Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya.
- [5] Akhmad Arifin dkk.2011.*Pemanfaatan Microsoft Excel untuk Media Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Gerak dengan Bantuan Camtasia Studio 4*. Jurnal IKIP. JP2F, Volume 2 Nomor 1 April 2011.
- [6] Slavin, E Robert. 1995. *Cooperative Learning (riset & Praktik)*. London : Allymand Bacon.
- [7] Indriana, Dina, 2011, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta: Dina Press.
- [8] PERMENDINAS. 2007. *Standar Penilaian Pendidikan*. Nomor 20 tahun 2007.