

ABSTRAK

Skripsi atas nama Alfitrya Agustirani, Nim 2520130, dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMAN 1 KAMANG MAGEK”**, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi tahun 2025.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi Kerjasama siswa dalam pembelajaran adalah strategi belajar. Strategi belajar yang digunakan guru akan membuat siswa semangat atau termotivasi dalam belajar, khususnya menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penemuan beberapa permasalahan saat peneliti melakukan observasi di SMAN 1 Kamang Magek khususnya kelas X pada mata pelajaran Informatika, dimana masih terdapat beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam belajar, Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok masih rendah dan belum optimal, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sekiranya penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran informatika kelas X di SMAN 1 Kamang Magek.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Penelitian ini mengambil dua kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah masing-masing kelas sebanyak 28 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *simple random sampling* dimana dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pada hasil uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan terhadap seluruh kelas X di SMAN 1 Kamang Magek. Teknik pengambilan data dilakukan dengan penyebaran lembar angket. Angket dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberi pretest dan posttest. Hal ini digunakan untuk memperoleh data tentang keefektifan pembelajaran melalui kerjasama siswa yang menjadi objek penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa kerjasama siswa pada pembelajaran Informatika menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada strategi konvensional. Hal ini sesuai dengan perhitungan program data IBM SPSS Statistics v.26 for windows yang menggunakan uji-t untuk sampel yang berasal dari distribusi yang berbeda Independent samples test. dasar pengambilan keputusan jika nilai $\text{sig}(2\text{-tailed}) > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika nilai $\text{sig}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai $\text{sig}(2\text{-tailed}) 0,000 < 0,05$. Ini berarti hipotesis nilai (H_0) di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) di terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi TGT terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran Informatika kelas X di SMAN 1 Kamang Magek