

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di MAN 2 Bukittinggi”**. Ditulis oleh Serly Deswintasari, NIM : 2521048, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Latar belakang penulis mengangkat judul ini dikarenakan proses belajar mengajar pada umumnya masih menggunakan cara konvensional. Hasil belajar siswa yang masih rendah dan keaktifan siswa kurang terlibat. Model ini menimbulkan siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan saja. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa mampu berpartisipasi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa lebih termotivasi dan bersemangat sehingga hasil belajar siswa meningkat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di MAN 2 Bukittinggi”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di MAN 2 Bukittinggi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan design *quasi-eksprimen*, menggunakan *pretest-posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas XE7 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dan kelas XE1 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament*. Instrumen yang digunakan adalah tes, analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t.

Hasil penelitian yaitu berdasarkan analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS versi 24. Dari hasil penelitian tersebut jelas diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 75,28 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 87,22 sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai signifikansi dua sisi $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikan (sig. 2-tailed $< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X MAN 2 Kota Bukittinggi.

Kata kunci : Pengaruh, Penerapan, Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, hasil belajar