

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE TO INCREASE THE ACTIVITIES AND RESULTS LEARNING ON COMPUTER SKILL AND INFORMATION MANAGEMENT OF GRADE ELEVEN STUDENTS MAJOR IN OFFICE ADMINISTRATION OF SMKN I BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2011-2012

By

Rachmah

The objective of the research is to know the increasing of activities and results learning on computer skill and information management using cooperative learning model TGT type on grade eleven students major in office administration in the first semester of SMKN 1 Bandar Lampung Academic Year 2011-2012.

The research uses action class research design by using three cycles and each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection, and data of the research consist of result formative test data, students' activities data, and teacher's performance data, all data are analyzed by using percentage. The research is conducted at SMKN 1 Bandar Lampung grade eleven students major in office administration. The results of test data are analyzed by using anates.

The results of the research shows that the average percentage is increasing from cycle to cycle, cycle I increases 80,84%. On cycle II the average percentage of students' activities in learning process is 79,48%. In this cycle II, it is seen that students' activities increases 18,64%. On the cycle III the average percentage of students' activities in learning process is 85,89%. Then on cycle III the average percentage of students' activities in learning process is 85,89%. On the learning action cycle III, it is seen that students' activities increase for 6,41%.

The average score of the result learning on cycle I is 66,28. Students who get score equal or above 60 is 35 persons or 89,7%, students have completed the learning process. Result learning on cycle II, the average score is 67,82. Students who get score equal or above 60 is 36 persons or 92,30%, students have completed the learning process. Result learning on cycle III the average score is 70,94. Students who get score equal or above 60 is 37 persons or 94,87%, students have completed the learning process.

In conclusion, using cooperative learning TGT type can increase students' activities in teaching learning process, meanwhile the increasing of students' activities increase the students result learning optimally.

Keyword: TGT Type, Cooperative Learning, Learning Activities, and Results Learning

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TORUNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI SISWA KELAS XI AP SMK NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2011-2012

Oleh

RACHMAH

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar KKPI dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas XI AP semester gasal SMK Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2011-2012.

Penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan tiga siklus dan masing-masing siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dan data penelitian meliputi data hasil tes formatif, data aktifitas siswa, dan data kinerja guru, seluruh data dianalisis dengan menggunakan persentase. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Bandar Lampung kelas XI AP. Data hasil tes dianalisis dengan anates. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase mengalami peningkatan dari siklus ke siklus yaitu siklus I sebesar 80,84%. Pada siklus II rata-rata persentase aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah sebesar 79,48%. Pada siklus II ini terlihat bahwa aktivitas siswa meningkat sebesar 18,64%. Kemudian pada siklus III rata-rata persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 85,89%. Pada tindakan pembelajaran siklus III ini terlihat bahwa aktivitas siswa meningkat sebesar 6,41%.

Hasil belajar siklus I diperoleh nilai rata-rata 66,28%. Siswa yang mendapat nilai sama dengan atau di atas 60 berjumlah 35 orang atau 89,7% siswa telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siklus II diperoleh nilai rata-rata

67,82. Siswa yang mendapat nilai sama dengan atau di atas 60 berjumlah 36 orang atau 92,30% siswa telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siklus III diperoleh nilai 70,94. Siswa yang mendapat nilai sama dengan atau di atas 60 berjumlah 37 orang atau 94,87% siswa telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sejalan dengan itu peningkatan aktivitas secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar