****

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT***

**(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN**

**KOMUNIKASI (TIK) DI SMP NEGERI 2**

**MALANGKE KAB. LUWU UTARA**

**OLEH :**

**DAHLIA D**

**1329040044**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**Dahlia D. 2017.** *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 2 Malangke Kab. Luwu Utara*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: H. Aminuddin Bakry dan Muh. Nasir Malik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tekonologi Informasi Dan Komunikasi di SMP Negeri 2 Malangke Kabupaten Luwu Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 2 Malangke Kelas IX B dengan jumlah 20 siswa. Penelitian ini dilakasanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus tiga kali pertemuan dengan menggunakan prosedur tindakan yaitu Identifikasi Masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan *pretest* pada awal siklus dan *posttest* pada akhir siklus serta observasi aktivitas belajar siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai awal atau hasil *pretest* siswa yang tergolong pada kategori tuntas hanya 3 siswa atau 15% dan 17 siswa berada pada kategori tidak tuntas atau 85%. Pada Siklus I siswa yang tergolong pada kategori tuntas sebanyak 10 siswa atau 50% dan 10 orang siswa pada kategori tidak tuntas atau 50%. Setelah melakukan refleksi tindakan Siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat yaitu sebanyak 19 siswa berada pada kategori tuntas atau 95% dan 1 siswa yang tergolong pada kategori tidak tuntas atau 5%. maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tekonologi Informasi Dan Komunikasi di SMP Negeri 2 Malangke Kabupaten Luwu Utara.

**Kata Kunci**: Model Pembelajaran *Team Game Tournament*, Hasil Belajar, TIK

[1][2][3][4][5][6]

[1] F. Febrianto, M. Rais, and N. Nurmila, “ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TPHP PADA MATA PELAJARAN PENGENDALIAN MUTU DALAM PROSES PENGOLAHAN DI SMK NEGERI 3 TAKALAR,” *J. Pendidik. Teknol. Pertan.*, vol. 2, pp. 47–56, 2018.

[2] S. Suhaeb and Y. A. Djawad, “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH ELEKTRONIKA ANALOG,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[3] M. Y. Mappeasse, “Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar,” *J. Medtek*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2009.

[4] B. I. Sappaile, “Pengaruh metode mengajar dan ragam tes terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrol sikap siswa,” *J. Pendidik. dan Kebud. Ed. Khusus*, 2006.

[5] B. I. Sappaile, “Hubungan kemampuan penalaran dalam matematika dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar matematika,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 13, no. 69, pp. 985–1003, 2007.

[6] L. Hamka, “Prestasi Belajar Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidik Misi FMIPA UNM Tahun Akademik 2010/2011,” *Sainsmat*, vol. 1, no. 1, pp. 52–60, 2012.