EKSPERIMEN PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *GQGA* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TPS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN TIK

SKRIPSI

diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I (S1) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Frida Kusuma Wardani

5302412117

PEND. TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitian ujian skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 3 Mei 2016.

Panitia Ujian,

Ketua

Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto. ST. MT.
NIP.

Sekretaris

Ir. Ulfah Mediaty Arief M.T.
NIP.196605051998022001

Penguji I,

Dr. Noor Hudallah, M.T.
NIP. 196410161989011001

Penguji II/Pembimbing I

Drs. Henry Ananta, M.Pd.
NIP. 195907051986011002

Penguji III/Pembimbing II

Drs. Sugeng Purbawanto, M.T.
NIP. 195703281984031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. Nur Qudus, M.T
NIP. 196911301994031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Eksperimen Perbandingan Model Pembelajaran *GQGA* dengan Model Pembelajaran *TPS* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK"**dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Mei2016

Frida Kusuma Wardani

NIM. 5302412117

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. *Keberuntungan akan berpihak kepada mereka yang terus-menerus mencoba, terus menerus belajar & terus menerus beramal (Iphho Santosa)*
2. *Kunci bahagia adalah ikhlas dan bersyukur*

Persembahan

1. *Allah SWT yang telah memberi kelancaran dan kemudahan dalam mengerjakan skripsi ini.*
2. *Bapakku Habib dan ibuku Mahmudah yang selalu mendoakan yang terbaik untuk anakmu.*
3. *Adik-adikku Deliyana Suri Pratiwi, Rahmadani Syafiah Azzahra, dan Aisyah Risma Aulia yang selalu mendukung kakakmu ini dalam keceriaan.*
4. *Muhammad Arifin*
5. *Kirana, Nana, Mbak Indah, Ifa, Novita, Faridah, Nita yang selalu berbagi pengalaman hidup.*
6. *Sahabat seperjuangan mahasiswa Pend. TIK 2012.*
7. *Teman-teman kos esthibrata tercinta*
8. *Almamaterku*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia, anugrah dan kemurahan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Eksperimen Perbandingan Model Pembelajaran *GQGA* dengan Model Pembelajaran *TPS* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK". Selama penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor UNNES yang telah memberi kesempatan untuk menempuh studi di UNNES.
2. Dr. Nur Qudus, M.T. Dekan Fakultas Teknik yang telah memberi izin peneliti dalam melakukan penelitian.
3. Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto. ST. MT. Ketua Jurusan Teknik Elektro FT UNNES yang telah memberi kemudahal dalam prnyusunan skripsi.
4. Drs. Henry Ananta, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Sugeng Purbawanto, M. T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dengan sungguh-sungguh, sabar, teliti dalam membimbing, mengarahkan, mengoreksi, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Supriyanto, S. Pd. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Suruh yang memberi izin dalam penelitian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6. Eko Siswanto, S. Kom. selaku guru mate pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Suruh yang membantu dalam penelitian.
7. Siswa-siswi SMA Negeri 1 Suruh atas kerjasamanya dalam penelitian.
8. Keluarga besarku yang memberi kekuatan untuk menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman Pend. TIK 2012 yang selalu memberikan solusi dalam menyelesaikan skripsi.
10. Keluarga besar kost Esthibrata yang selalu memberikan semangat.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti lainnya.

Semarang, Mei 2016

Frida Kusuma Wardani

NIM. 5302412117

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Wardani, Frida Kusuma. 2016. *Eksperimen Perbandingan Model Pembelajaran GQGA Dengan Model Pembelajaran TPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK*. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Henry Ananta, M.Pd. dan Pembimbing II Drs. Sugeng Purbawanto, M.T.

Kata Kunci : model pembelajaran, model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*), model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*), hasil belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena nilai UTSTIK siswa SMA Negeri 1 Suruh di bawah KKM yaitu nilai rata-rata 50, selain itu jumlah komputer tidak sesuai dengan jumlah siswa yang berakibat siswa tidak tertib, dan 27% siswa kelas X adalah atlet yang mengutamakan profesinya maka membuat belajar tidak fokus. Pada pembelajaran biasa guru menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*), sehinggaperlu diadakan penelitian mengenai model pembelajaran yang lain yaitu model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Suruh pada mata pelajaran TIK antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran GQGA dengan TPS.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Suruh tahun 2015/2016 dengan jumlah 438 siswa. Sampel penelitian ini dipilih secara acak, kelas yang terpilih adalah kelas XA sebagai kelas eksperimen dan XB sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 89,0 dan kelas kontrol 76,7. Hasil uji peningkatan hasil belajar kelas eksperimen 0,72 dengan kriteria peningkatan tinggi dan 0,48 untuk kelas kontrol dengan kriteria peningkatan sedang. Dari hasil uji *paired sample* T *test* diperoleh kelas kontrol $P_{value} < P_{tabel}$(0,00< 0,05) dan kelas eksperimen $P_{value} < P_{tabel}$(0,00< 0,05) maka Ho ditolak maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan uji *independen sample* T *test* $P_{value} < P_{tabel}$(0,00< 0,05) sehingga Ho: μ1 = μ2ditolak. Artinya Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas X yang menggunakan model pembelajaran GQGA dengan TPS dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran GQGA lebih baik daripada yang menggunakan TPS.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa ada perbedaan hasil belajar dan hasil belajar model pembelajaran GQGA lebih baik. Saran dalam penelitian ini hendaknya guru bervariasi dalam pembelajaran, mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik, serta diadakannya penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran GQGA pada materi yang berbeda.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PENGESAHAN ii

PERNYATAAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Rumusan Masalah 5

D. Tujuan Penelitian 5

E. Batasan Masalah 6

F. Manfaat Penelitian 6

G. Penegasan Istilah 7

H. Sistematika Penulisan Skripsi 9

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu 11

B. Tinjauan Pustaka 13

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

C. Kerangka Berpikir 25

D. Hipotesis 27

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian 29

B. Populasi dan Sampel 30

C. Variabel Penelitian 31

D. Teknik Pengumpulan Data 32

E. Instrumen Penelitian 32

F. Analisis Data 40

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 48

B. Pembahasan 59

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan 63

B. Saran 63

DAFTAR PUSTAKA 65

LAMPIRAN 67

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Populasi 30

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas 34

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas 36

Tabel 3.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran 37

Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Pembeda 39

Tabel 4.1 Uji Kesamaan Varians 48

Tabel 4.2 Uji t *Matching*kelas XA dan XB 49

Tabel 4.3 Uji t *Matching* kelas XA dan XC 49

Tabel 4.4 Uji t *Matching* kelas XB dan XC 50

Tabel 4.5 Uji Normalitas Kelas Kontrol 51

Tabel 4.6 Uji Normalitas Kelas Eksperimen 51

Tabel 4.7 Uji Normalitas Kelas Kontrol 52

Tabel 4.8 Uji Normalitas Kelas Eksperimen 53

Tabel 4.9 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Kontrol 54

Tabel 4.10 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 54

Tabel 4.11 *Paired Sample* T *Test* Kelas Kontrol 55

Tabel 4.12*Paired Sample* T *Test* Kelas Eksperimen 56

Tabel 4.13*Independen Sample* T *Test* 57

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kedudukan sistem operasi dalam komputer..... 20

Gambar 2.2 Kerangka berpikir..... 27

Gambar 4.1 Diagram batang perbandingan nilai *pretest posttest* kelas kontrol dan eksperimen 55

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing 68

Lampiran 2 Surat Observasi..... 69

Lampiran 3 Surat Penelitian..... 70

Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 71

Lampiran 5 Kode dan Nama Siswa Kelas XB 72

Lampiran 6 Kode dan Nama Siswa Kelas XA..... 73

Lampiran 7 Kode dan Nama Siswa Kelas XC 74

Lampiran 8 SILABUS KTSP TIK 75

Lampiran 9 RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen..... 78

Lampiran 10 Soal Tes Uji Coba..... 100

Lampiran 11 Kunci Jawaban Uji Coba 105

Lampiran 12 Hasil Uji Coba Kelas XC..... 106

Lampiran 13 Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Uji Coba 107

Lampiran 14 Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba 109

Lampiran 15 Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba 110

Lampiran 16 Soal *Pretest* dan *Posttest* 111

Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*..... 115

Lampiran 18 Hasil *Pretest* Kelas XB (Kelas Kontrol)..... 116

Lampiran 19 Hasil *Pretest* Kelas XA (Kelas Eksperimen)..... 117

Lampiran 20 Uji Normalitas Data Awal Kelas XB 118

Lampiran 21 Uji Normalitas Data Awal Kelas XA 119

Lampiran 22 Uji Homogenitas data Awal Kelas XB dan XA 120

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 23 Uji Normalitas Data Akhir Kelas XB 121

Lampiran 24 Uji Normalitas Data Akhir Kelas XA 123

Lampiran 25 Uji Homogenitas Kelas XB dan XA 125

Lampiran 26 Mengukur Peningkatan Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol 126

Lampiran 27 Mengukur Peningkatan Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol 127

Lampiran 28 Uji t dua sampel berpasangan kelas kontrol 128

Lampiran 29 Uji t dua sampel berpasangan kelas eksperimen 129

Lampiran 30 Uji t dua sampel bebas 130

Lampiran 31 Dokumentasi 131

Lampiran 32 Daftar Nilai UTS Kelas X 132

Lampiran 33 Kisi-kisi Soal Uji Coba 139

Lampiran 34 Kisi-kisi Soal *Pretest* &*Posttest* 140

Lampiran 35 Uji Kesamaan Varians 141

Lampiran 36 Uji t *Matching* 142

Lampiran 37 Rata-rata nilai UN SMP kelas XA, XB, dan XC 143

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aktivitas untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pendidikan akan merubah cara berfikir lebih aktif yang lebih praktis karena dengan pendidikan akan mengubah orang yang tidak tahu menjadi tahu dan yang sudah tahu menjadi paham (Mufidah,dkk 2013:118). Menurut UU RI No 20/ 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional jenis pendidikan umum salah satunya adalah Sekolah Menengah Atas (SMA).

Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, teknologi merambah ke bidang pendidikan. Di Sekolah Menengah Atas (SMA) mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) termasuk salah satu pelajaran yang sangat penting dikuasai oleh siswa. Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diperlukan di sekolah untuk membimbing siswa menggunakan teknologi secara benar dan sesuai dengan prosedurnya.

Belajar adalah kegiatan yang paling pokok. Hal ini mengindikasikan berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antar seseorang dengan lingkungannya, yang dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Lingkungan yang dimaksud disini adalah tujuan pengajaran, siswa, guru, materi pembelajaran, metode mengajar dan hasil belajar. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang mempunyai tujuan, yaitu membelajarkan siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat kompleks yang dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain guru, siswa, sarana, media, serta lingkungan. Agar pembelajaran berlangsung efektif, guru memiliki peran yang sangat penting. Guru tidak hanya berfungsi sebagai sumber ilmu, tetapi juga harus berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam pengembangan minat peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan secara mandiri (Surayya,dkk2014:1-2). Seorang guru juga harus memiliki kemampuan memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai tujuan dan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Suruh pada tanggal 22 Januari 2016. Di SMA Negeri 1 Suruh telah menerapkan Kurikulum Tingkat Kesatuan Pendidikan (KTSP) yang pengembangannya diserahkan kepada sekolah agar sesuai dengan kebutuhan sekolah itu sendiri.Dalam proses mengajar guru menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) namun model ini siswa kurang memperhatikan dalam proses pengajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester siswa dan efektivitas belajar siswa tidak mencapai tujuan maka mengakibatkan rendahnya nilai rata-rata setiap kelas yang masih dibawah KKM yaitu 50.

Model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) yang diterapkan di SMA Negeri 1 Suruh sangat kurang tepat untuk diterapkan karena dengan membuat siswa tidak tertib dan membuat nilai siswa tidak objektif. Di SMA Negeri 1 Suruh juga banyak siswa berprofesi sebagai atlet sepak bola dengan 27% siswa kelas X, hal

ini berdampak siswa tidak fokus belajar dikelas karena mereka mengutamakan profesinya atau olahraga bahkan membuat siswa yang non atlet juga ikut tidak fokus belajar.

Dengan kondisi-kondisi tersebut seharusnya guru harus melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini dimaksudkan agar dapat memecahkan permasalahan yang telah terjadi dikelas. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa, karena siswa benar-benar memahami materi yang mereka pelajari. Oleh karena itu perlu dibandingkan model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) dan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*), sehingga dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dari kedua model pembelajaran tersebut.

Semua diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan dan proses yang digunakan dalam TPS (*Think Pair Share*) dapat memberi siswa waktu yang lebih banyak untuk berfikir, untuk merespons dan saling membantu (Trianto,2009:81). Siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran. TPS (*Think Pair Share*) dirancang untuk mempengaruhi interaksi siswa yang menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok-kelompok kecil.Ada tiga tahapan dalam model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*), yaitu *thingking*(berfikir), *pairing*(berpasangan), dan *sharing*(berbagi).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) ditemukan oleh Spancer Kagan yang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Model pembelajaran tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Model pembelajaran ini dilakukan bersamaan antara metode tanya jawab dan ceramah, agar siswa tidak dalam keadaan *blank mind*, dan metode ceramah sebagai dasar agar siswa mendapatkan pengetahuan dasar (*prior knowledge*).

Model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) didesain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik siswa. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti dan siswa menjelaskan mengenai hal yang dimengerti. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya dan memberikan sikap saling menghargai antar siswa (Sudirman, 2015:3).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka perlu diadakan penelitian tentang "EKSPERIMEN PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *GQGA* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TPS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN TIK" padastandar kompetensiSistem OperasiKomputer kelas X tahun ajaran 2015/2016 studi kasus SMA Negeri 1 Suruh.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata siswa Ulangan Tengah Semester masih dibawah KKM yaitu 50.
2. Jumlah komputer tidak sesuai dengan jumlah siswa berakibat siswa tidak tertib.
3. 27% siswa kelas X adalah atlet yang mengutamakan profesinya maka membuat belajar tidak fokus dan berimbas ke siswa non atlet pula.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Suruh pada mata pelajaran TIK antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran GQGA(*Giving Question And Getting Answer*) dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) ?".

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Suruh pada mata pelajaran TIK antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran GQGA(*Giving Question And Getting Answer*) dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

E. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka skripsi ini dibatasi dengan hal-hal sebagai berikut :

1. Membandingkan antara Model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) dan Model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*).
2. Sampel yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu siswa kelas XA dan XBdi SMA Negeri 1 Suruh.
3. Standar Kompetensi Sistem Operasi Komputer.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sejumlah manfaat, antara lain :

1. Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

1) Dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan.
2) Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) dan TPS(*Think Pair Share*) lebih dalam.
3) Menambah luas ilmu pendidikan dan bentuk evaluasi.

b. Bagi Guru

1) Dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi kelas.
2) Mengetahui model pembelajaran apa yang lebih efektif untuk pengajaran.

3) Menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi guru.

c. Bagi Lembaga

1) Menambah sumbangan penulisan untuk menjadi bahan bacaan yang bermutu dan berkualitas bagi pembaca.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran terhadap istilah atau konsep dalam penelitian ini, penegasan istilah bertujuan untuk menyajikan definisi subsantif dan operasional dari konsep atau konstruk penelitian.

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menetukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

2. Model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*)

Model pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* merupakan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pokok pikirannya sendiri kepada teman-temannya dan berdiskusi mengenai konsep yang belum dimengerti dalam suatu mata pelajaran. Model pembelajaran ini didesain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*)

Think Pair Share merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa secara berpasangan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik melalui tiga tahap, yaitu: *thinking*(berpikir), *pairing*(berpasangan), dan *sharing*(berbagi). Salah satu keutamaan model pembelajaran *Think Pair Share* yaitu dapat menumbuhkan keterlibatan dan keikutsertaan siswa dengan memberikan kesempatan terbuka pada siswa untuk berbicara dan mengutarakan gagasannya sendiri dan memotivasi siswa untuk terlibat percakapan dalam kelas.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perolehan pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan siswa setelah mereka mengikuti proser belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam perolehan tersebut meliputi tiga bidang kemampuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

5. Sistem operasi komputer

Sistem operasi adalah perangkat lunak yang bertugas mengontrol dan melakukan manajemen perangkat keras serta operasi-operasi dasar sistem, termasuk menjalankan perangkat lunak aplikasi. Sistem operasi bertanggung jawab untuk mengelola dan mengatur seluruh sumber daya yang terdapat pada sistem komputer.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dengan demikian yang dimaksud dari judul skripsi adalah penelitian mengenai perbandingan model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) dan TPS (*Think Pair Share*) untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) denganstandar kompetensi sistem operasi komputer di SMA Negeri 1 Suruh tahun ajaran 2015/2016.

H. Sistematikan Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian , yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir skripsi.

Bagian awal skripsi ini berisi tentang halaman judul, pernyataan, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar lampiran, daftar tabel, dan daftar gambar.

Bagian inti skripsi terdiri dari lima bab :

BAB I Pendahuluan

Berisitentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi tentang penelitian terdahulu, tinjauan pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB III Metode Penelitian

Berisi tentang populasi dansampel, variabel penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisitentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup

Berisi tentang simpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran penunjang dalam penulisan skripsi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Peneliti Terdahulu

Beberapa penelitian yang telah dipublikasikan terkait model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian Sudirman (2015) dengan judul Pengaruh Model Belajar Aktif Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa bahwa hasil hipotesis, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} = 6,86 dan t_{tabel} = 2,38. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak Ho dan diterima Ha. Artinya prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif tipe GQGA lebih baik daripada yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh, prestasi belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran aktif tipe GQGA lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode ekspositori.
2. Penelitian Muh. Yunus dan Kurniati Ilham (2013) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question And Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bajeng bahwa hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran aktif tipe *Giving Question And Getting Answers* terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X SMA Negeri 1 Bajeng pada materi pokok tata nama senyawa dan persamaan reaksi.

3. Penelitian Setyawati dan Edy Sulistiyo (2013) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aktif Strategi *Giving Question And Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Standar Kompetensi Membuat Rekaman Audio di Studio bahwa Perangkat pembelajaran pada standar kompetensi merekam audio di studio menggunakan strategi *Giving Guestion And Getting Answer* dan *Jigsaw* termasuk kategori sangat valid dengan hasil 85,41%, sehingga layak digunakan di SMKN 3 Surabaya dan Terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran aktif strategi GQGA dengan *metode Jigsaw*. Nilai hasil belajar kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode pembelajaran aktif GQGAlebih baik daripada hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode pembelajaran Jigsaw. Dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 1 (XI TAV 2) adalah 82,6667 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 (XI TAV 1) adalah 77,1333. Dan diperoleh thitung = 4,08 > ttabel = 2,00. 3. Respon siswa terhadap metode pembelajaran aktif strategi GQGA adalah positif dan sangat baik (dengan hasil rating: 86,73 %) sedangkan respon siswa terhadap metode pembelajaran Jigsaw adalah positif dan baik (dengan hasil rating: 80,63 %).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B. Tinjauan Pustaka

1. Model Pembelajaran

Menurut Joyce dalam Trianto (2009:22) model pembelajaran adalah suatu perancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2009:23) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, dan prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah :

a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya,
b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai),
c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan
d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Model Pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*)

Model pembelajaran aktif terdiri atas beberapa tipe salah satunya tipe GQGA, yang merupakan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pokok pikirannya sendiri kepada teman-temannya dan berdiskusi mengenai konsep yang belum dimengerti dalam suatu mata pelajaran

(Sudirman, 2015:2). Penggunaan model ini juga dapat melatih siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, bahkan menjelaskan bahan pelajaran yang telah dipelajari kepada teman sekelasnya.

Model pembelajaran GQGA merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstrukstivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekontruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja (Yunus, 2013:22).

Menurut Melvin L. Silderman dalam Setiaji (2013:139) langkah-langkah dari metode GQGA adalah :

a. Membuat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah siswa,
b. Meminta setiap siswa untuk melengkapi pernyataan berikut ini : kartu 1 (saya masih belum paham tentang...) dan kartu 2 (saya dapat menjelaskan tentang...),
c. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil 4 atau 5 orang,
d. Masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kartu 1), dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kartu 2),
e. Meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang mereka seleksi. Jika ada di antara siswa yang dapat menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang dapat menjawab, maka guru harus menjawab,
f. Meminta setiap kelompok menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kartu 2, selanjutnya minta mereka untuk menyampaikannya ke kawan-kawan,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

g. Melanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada, dan

h. Mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan siswa.

Menurut Setyawati (2013:187) kelebihan dan kekurangan penggunaan model pembelajaran GQGA adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan :

1) Siswa menjadi lebih aktif,

2) Siswa mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti,

3) Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan, dan

4) Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.

b. Kekurangan :

1) Pertanyaan hakekatnya sifatnya hanya hafalan,

2) Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari, dan

3) Guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.

3. Model Pembelajaran TPS (*Think Pair Share*)

Menurut Ibrahim dalam Sunarto (2008:245) model pembelajaran TPS dikembangkan oleh Frank Lyman dan Spencer Kagan dari Universitas Maryland.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Model pembelajaran TPS merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Prosedur yang digunakan dalam TPS dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespons, dan saling membantu (Trianto, 2009:81).

TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siwa, teknik ini menghendaki siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama saling membantu dengan siswa lain dalam suatu kelompok kecil.

Menurut Joyce dkk dalam Surayya (2014:3) latihan bekerja sama dapat dilakukan dengan pengelompokkan sederhana, yakni dengan dua siswa dalam satu kelompok yang ditugaskan untuk menyelesaikan tugas kognitif. Model pembelajaran TPS terdiri dari tiga tahap, yaitu *thingking* (berpikir), *pairing* (berpasangan), dan *sharing* (berbagi). Menurut Sunarto (2013:245) penjelasan dari tiga tahap tersebut adalah sebagai berikut :

a. *Thingking* (berpikir), guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan jawaban pertanyaan tersebut secara mandiri untuk beberapa saat,
b. *Pairing* (berpasangan), guru meminta siswa berpasangan dengan siswa lain untuk mendiskusikan apa yang dipikirkannya pada tahap *thingking*, setiap anggota pasangan dalam tahap ini membandingkan jawaban yang dianggap paling benar, paling meyakinkan atau paling unik. Biasanya guru memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan, dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. *Sharing* (berbagi), guru meminta kepada beberapa pasangan siswa untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka diskusikan.

Menurut Cholifah dalam Mufidah (2013:120) langkah-langkah model pembelajaran TPS adalah sebagai berikut :

a. Guru mengajukan pertanyaan atau problema yang terkait dengan pelajaran dan guru menyediakan bahan dan alat yang diperlukan,
b. Guru meminta para siswa untuk mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan melalui pengamatan, eksplorasi atau prosedur penelitian, dan
c. Guru meminta pasangan tersebut untuk berbagi atau bekerja sama dengan kelas keseluruhan mengenai apa yang telah dibicarakan.

Menurut Endy dalam Sunarto (2008:245) keunggulan metode pembelajaran TPS adalah siswa secara individu mampu mengembangkan pemikiran karena adanya waktu berpikir, selain itu akuntabilitas juga berkembang. Adapun kekurangannya adalah ide-ide yang muncul lebih sedikit karena hanya terdiri dari dua anggota tiap kelompok.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Hasil Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, hasil belajar merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui, sedangkan untuk mengetahui hasil belajar ini maka harus diadakan evaluasi. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung apa ada yang dipelajari oleh peserta didik (Rifa'i, 2012:69).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klarifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (Widodo, 2013:34).

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemahiran, dan kemahiran intelektual. Ranah ini mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sinesis, dan penilaian. Jadi ranah kognitif ini yaitu dari siswa yang tidak tahu menjadi tahu. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf (Rifa'i, 2012:70). Menurut Mularsih (2010:66) Hasil belajar memiliki ciri :

a. Tingkah laku baru berupa kemampuan yang aktual,
b. Kemampuan baru tersebut berlaku dalam waktu yang lama, dan
c. Kemampuan baru tersebut diperolah melalui suatu peristiwa belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hasil belajar yang dicapai tiap-tiap anak tidaklah sama, hal ini disebabkan adanya beberapa faktor. Menurut Djamarah dalam Setyawati (2013:187) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

a. Faktor dari luar individu :

1) Faktor dari lingkungan yang meliputi lingkungan alami dan sosial budaya, dan

2) Faktor instrumental yang meliputi kurikulum, program, sarana prasarana dan guru.

b. Faktor dari dalam individu :

1) Faktor fisiologis yang meliputi kondisi fisiologis dan pancaindra, dan

2) Faktor psikologis yang meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

5. Sistem Operasi Komputer

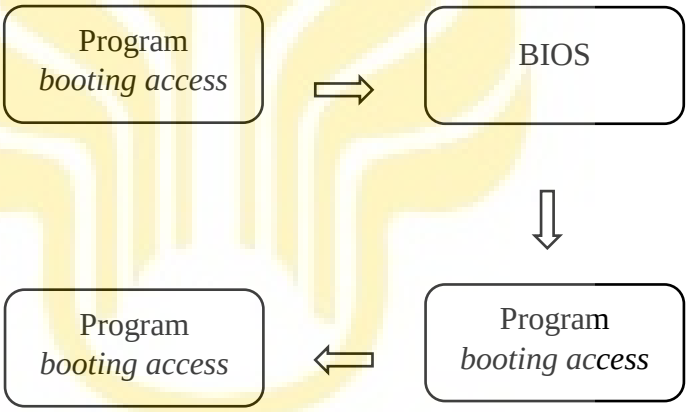
a. Sistem Operasi pada Komputer

Menurut William Stalling dalam Hidayat (2006:184) sistem operasi program yang menutup detail *hardware* yang rumit kepada *programmer* dan menyediakan antarmuka yang mudah bagi *programmer* untuk mengakses *hardware* dalam mengembangkan sebuah program.

Menurut Dwiani dalam buku Kreatif (2013:3-16) menerangkan bahwa, bagian-bagian sistem operasi terdiri dari beberapa bagian sebagai berikut:

1) Mekanisme *boot*, yaitu meletakkan kernel ke dalam memori kernel. Kernel adalah inti dari sistem operasi.

2) *Command interpreter* atau *shell*, bertugas membaca *input* yang berupa perintah serta menyediakan beberapa fungsi standar dan fungsi dasar yang dapat dipanggil oleh aplikasi/program lain.
3) *Driver*, untuk berinteraksi dengan *hardware* sekaligus mengontrolnya.
4) *Resource allocator*, bertugas mengatur dan mengalokasikan sumber daya dari perangkat.
5) *Handler*, bertugas mengendalikan sistem dari kekeliruan/eror dan penggunaan sumber daya yang tidak perlu.



Gambar 2.1 Kedudukan sistem operasi dalam komputer

Booting, proses menyalakan komputer dan apabila komputer dihidupkan, file-file yang akan menjalankan sistem operasi mulai dieksekusi. Ada dua *booting*, yaitu *cold boot* (proses *booting* saat komputer mati dengan cara menekan tombol power) dan *warm boot* (proses *booting* saat komputer hidup dengan cara menekan tombol reset).

BIOS, bagian dari sistem operasi untuk mengidentifikasi program dan memberi intruksi untuk *hardware* yang ada pada komputer.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sistem operasi, perangkat lunak untuk mengendalikan dan mengkoordinasi kegiatan dari sistem operasi. Contoh sistem operasi yang digunakan antara lain :

1) DOS (*Disk Operating System)*
2) UNIX
3) Linux
4) Mac OS
5) Windows

Program aplikasi, perangkat lunak yang digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Pembagian program aplikasi secara umum adalah :

1) Program pengolah kata
2) Program pengolah angka
3) Program database
4) Program grafis
5) Program olah data
6) Program akuntansi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

b. *Setting* Periferal Komputer

Periferal, semua peralatan yang terhubung dengan komputer. Berdasarkan prosesnya periferal dibedakan menjadi dua, yaitu :

1) Perangkat masukan (*input)*
2) Perangkat keluaran (*output*)

Setting periferal atau *hardware* komputer dilakukan dengan menggunakan Control Panel yang diaktifkan mulalui **Start → Control Panel.**

Setting periferal membahas mengenai *setting* monitor, *setting* printer, dan *regional setting* pada komputer.

1) *Setting* monitor, perangkat untuk berinteraksi dengan pengguna yang berfungsi menampilkan hasil-hasil olahan komputer melalui layar. Cara mengatur *setting* monitor klik tombol **Start Control Panel Personalization** atau klik kanan 1 kali pada dekstop, pilih **Personalization.**
2) *Setting* Printer. Printer merupakan alat untuk mengubah perintah dan data yang sudah diolah oleh prosecor dan tersimpan di RAM (*Random Access Memory)* menjadi data yang siap di-*output* dalam bentuk tampilan tercetak pada suatu media tertentu.
3) *Regional setting*, pengaturan pada komputer mengenai format waktu, format mata uang, format tanggal, dan lain-lain dari satu negara tertentu, dimana antara negara satu dengan negara lain bentuk penulisan *setting* pada komputer berbeda-beda. Cara mengaturnya klik tombol **Start → Control Panel Regional and Language.**

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Manajemen File

Suatu metode dan struktur data yang dipakai oleh sistem operasi untuk mengatur serta mengorganisir file yang terdapat pada disk atau partisi disk. Manfaat manajemen file antara lain mengurangi resiko kehilangan file dan memudahkan kita dalam pencarian file serta menghemat kapasitas penyimpanan pada harddisk.

Perintah-perintah dalam manajemen file antara lain Menu, Ikon, *Shortcut,* dan Mouse. Yang harus dimengerti dalam pengolahan folder atau file :

1) Mengenal file

Setiap program aplikasi memiliki tipe file yang berbeda-beda sesuai dengan program yang digunakan, dari jenis file berupa teks, gambar, grafik, suara, video, dan lain-lain. Contoh tipe file dari program aplikasi : 1) Microsoft Word (.doc); 2) Microsoft Excel (.xls); dan 3) CorelDRAW (.cdr).

2) Membuat folder baru

Langkah-langkah membuat folder adalah Klik Menu **File** → **New** → **Folder** dan untuk mengubah nama folder adalah dengan klik **Organizem** → **Rename.**

3) Menghapus file

Langkah-langkah menghapus file :

a) Klik folder yang akan dihapus.

b) Tekan tombol **Delete** atau klik **Organize** → **Delete.**

c) Klik **Yes** pada kotak dialog yang muncul pada jendela **Delete Folder.**

4) Memanggil, mengedit, dan menyimpan file atau folder.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

a) Memanggil file atau folder, file atau folder yang sudah dibuat dan disimpan di dalam harddisk dapat dipanggil dengan cara klik kanan **Start→ Open Windows Explore.**

b) Mengedit file atau folder, mengubah atau membetulkan kesalahan isi file yang pernah dibuat.

c) Menyimpan file atau folder, caranya pilih menu **File → Save** atau gunakan tombol kombinasi **Ctrl + S.**

5) Memindah folder

Langkah-langkah yang digunakan untuk memindahkan folder adalah :

a) Buka tampilan **Windows Explorer.**

b) Pilih folder atau file yang ingin dipindahkan.

c) Tekan kombinasi tombol **Ctrl + X** atau klik tombol **Organize → Cut** untuk memberikan perintah pemindahan**.**

d) Tekan kombinasi tombol **Ctrl + V** atau klik tombol **Organize → Paste** untuk menampilkan hasil pemindahan.

6) Mengopi file atau folder

Suatu cara untuk menggandakan file atau folder yang terpilih. Langkah-langkah mengopi file atau folder adalah :

a) Buka tampilan **Windows Explorer.**

b) Pilih file atau folder yang ingin di *copy.*

c) Tekan kombinasi tombol **Ctrl + C** atau pilih **Organize → Copy.**

d) Pilih lokasi file atau folder tujuan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

e) Tekan kombinasi tombol **Ctrl + V** atau pilih

Organize → Paste.

C. Kerangka Berpikir

Kebanyakan guru mengajar tidak melakukan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar akan meningkat apabila dalam proses pembelajaran guru dapat memaksimalkan potensi yang ada pada diri siswa baik secara fisik maupun mental, hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menempatkan siswa sebagai pusat belajar agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru agar siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan memilih suatu model pembelajaran yang tepat.

Perlu diperhatikan bahwa model pembelajaran bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Namun setidaknya, dengan memilih suatu model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan semangat belajar yang baik dan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

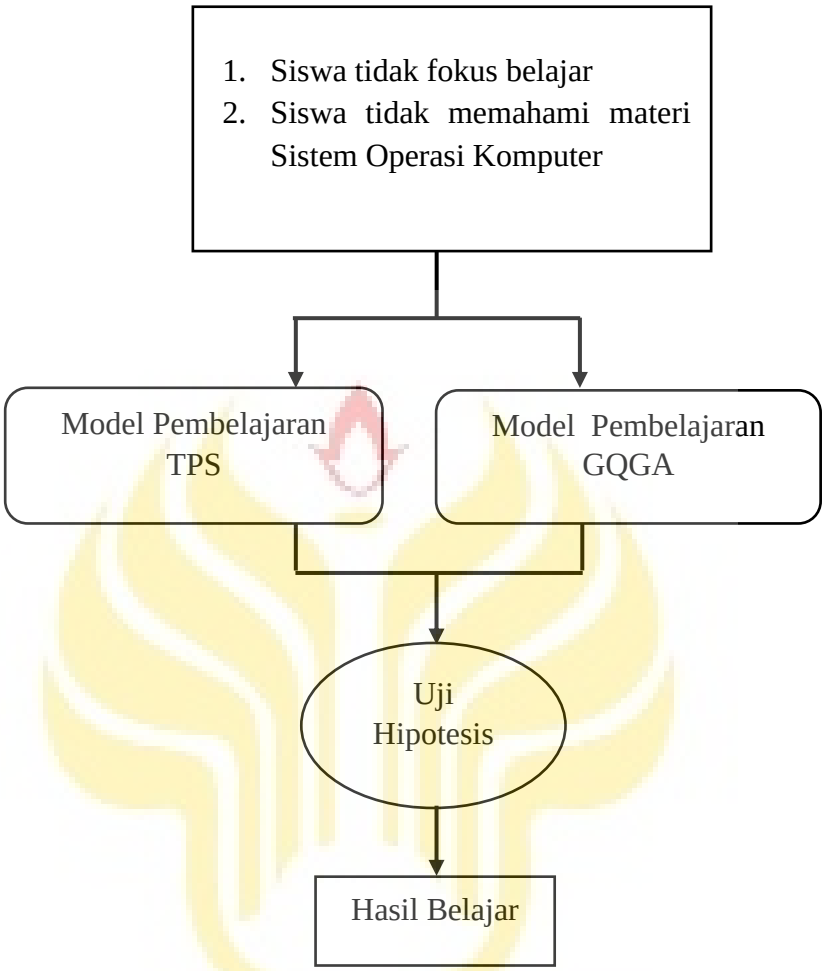
Terdapat banyak model pembelajaran yang telah diciptakan oleh para ahli. Diantaranya model pembelajaran GQGA yang merupakan model pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pokok pikirannya sendiri kepada teman-temannya dan berdiskusi mengenai konsep yang belum dimengerti dalam suatu mata pelajaran.

Penelitian yang dilakukan Sudirman, prestasi belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran aktif tipe GQGA lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode ekspositori. Selain itu, penelitian model pembelajaran GQGA juga dilakukan oleh Muh. Yunus dan Kurniati Ilham yang menemukan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answers* terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X SMA Negeri 1 Bajeng pada materi pokok tata nama senyawa dan persamaan reaksi

Sistem operasi komputer adalah salah satu materi yang siswa pelajari pada kelas X semester 2 di SMA Negeri 1 Suruh. Berdasarkan informasi yang diperoleh, model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) adalalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru TIK dalam proses pembelajaran, namun kenyataannya terdapat siswa yang masih belum memahami materi yang diajarkan. Dan membuat siswa tidak fokus belajar sebab model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran berkelompok, sehingga hasil belajar siswa pada materi sistem operasi komputer rendah.

Berdasarkan penelitian yang telah disebut sebelumnya, model pembelajaran GQGA terbukti lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perbandingan model pembelajaran GQGA dan TPS terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran TIK kompetensi sistem operasi komputer di SMA Negeri 1 Suruh.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.2 Kerangka berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah di uraikan, maka hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

   Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas X antara pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran GQGA dengan model pembelajaran TPS.

   Ha: $\mu 1 \neq \mu 2$ (berbeda).

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas X antara pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran GQGA dengan model pembelajaran TPS.

Ho: μ1 = μ2 (tidak berbeda).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan dalam bab IV diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Suruh pada mata pelajaran TIK standar kompetensi sistem operasi komputer antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran GQGA(*Giving Question And Getting Answer*) dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*).
2. Peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Suruh pada mata pelajaran TIK standar kompetensi sistem operasi komputer didapatkan hasil yang lebih baik ketika diajar menggunakan model pembelajaran GQGA dibandingkan siswa yang diajar model pembelajaran TPS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Guru hendaknya melakukan variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran GQGA sebagai alternatif guna meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran TIK.

2. Guru harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga dalam pembelajaran mata pelajaran TIK siswa lebih aktif, lebih berani berpendapat, serta dapat menyampaikan materi mana yang belum jelas. Untuk itu guru perlu menguasai keterampilan dalam mengajar.
3. Perlu diadakannya penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran GQGA pada materi yang berbeda.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta : Penerbit Bumi Aksara.

Cahyati dan Ningrum. 2012. *Buku Ajar Biostatistika Inferensial.* Semarang : Penerbit IKM UNNES.

Dwiani, Heningtyas. 2013. *Buku LKS Kreatif Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X Semester Genap.* Klaten : Penerbit CV Viva Pakarindo

Hidayat, Rudi,dkk. 2006. *Teknologi Informasi & Komunikasi SMA untuk Kelas X*. Jakarta : Penerbit Erlangga

Mufidah, Lailatul., Effendi, dan Purwanti. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Matriks.* Dalam Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidorejo. No. 1. Hal. 118.

Mularsih, Heni. 2010. *Strategi Pembelajaran Tipe Kepribadian dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Dalam Makara Sosial Humaniora. No. 1. Hal. 66

Priyatno, Duwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20.* Yogyakarta : Penerbit ANDI Yogyakarta.

Rifa'i, Achmad. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Semarang : Penerbit UNNES PRESS

Setiaji, Joko Rachmad Sigit. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Standar Kompetensi Memahami Dasar-Dasar Elektronika di SMK Negeri 2 Surabaya*. Dalam Penelitian Pendidikan Elektro. No. 1. Hal. 139.

Setyawati dan Sulistyo. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aktif Strategi Giving Question And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Standar Kompetensi Membuat Rekaman Audio di Studio di SMK Negeri 3 Surabaya.* Dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Elektro. No. 1. Hal. 192-193.

Sudirman. 2015. *Pengaruh Model Belajar Aktif ipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa.* Dalam Gema Wiralodra. No. 1. Hal. 3-5.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung : Penerbit Alfabeta Bandung.

Sunarto, Wisnu., Sumarni, dan Suci. 2008. *Hasil Belajar Kimia Siswa Dengan Model Pembelajaran Metode Think-Pair-Share dan Metode Ekspositori.* Dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia. No. 1. Hal. 245.

Surayya, L., Subagia, dan Tika. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.* Dalam e-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 4. Hal. 1-2.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta : Penerbit Kencana Prenada Media Group.

Widodo dan Widayanti. 2013. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013.* Dalam Jurnal Fisika Indonesia No. 49. Hal. 34

Yunus, Muh dan Kurniati Ilham. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answers Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bajeng.* Dalam Jurnal Chemica. No. 1. Hal 25.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG