

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE
THINK PAIR SHARE (TPS) DENGAN BERBANTUAN GAME DI SMK
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA***

Disusun oleh,

Eki Saputra

1105294

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* sebagai alat bantu model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *think pair share* pada mata pelajaran jaringan dasar. Subjek penelitian adalah siswa kelas X (sepuluh) SMK 11 Bandung. Dengan model *cooperative learning* tipe *think pair share* siswa bisa mendapatkan pemahaman yang besar untuk dirinya dengan cara aktif dalam kelompok, penggunaan *game* sebagai alat bantu juga memantapkan pemahaman siswa. Dengan pemahaman siswa yang besar maka hasil belajar siswa dapat meningkat. Setelah pengerjaan pre-test, penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think pair share* dengan berbantuan *game*, dan pengerjaan post-test pada pelajaran kabel dan perangkat keras. Didapat nilai rata-rata pre-test sebesar 3.40 dan 3.70, nilai rata-rata post-test sebesar 7.93 dan 7.52. Dengan perhitungan nilai pre-test dan post-test, diperoleh nilai gain sebesar 0,68 dan 0,60 yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kategori sedang dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Think pair share* dengan berbantuan *game*. Untuk data penilaian terhadap multimedia menggunakan kuesioner yang dirancang berdasarkan Learning Object Review Instrument (LORI) yang ditujukan kepada ahli media, didapatkan hasil penilaian oleh ahli media sebesar 74.11% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : Model pembelajaran *Cooperative Learning*, *Think pair share* Dengan Berbantuan *Game*, Hasil Belajar.

**APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
THINK PAIR SHARE (TPS) ASSISTED WITH GAME IN SMK TO
IMPROVE STUDENT LEARNING RESULT**

Arranged by,

Eki Saputra

1105294

ABSTRACT

This research aims to develop games as a tool for learning model using cooperative learning teaching model types think pair share on the subjects of the basic network. The subjects were students of class X (ten) SMK 11 Bandung. With a model of cooperative learning types think pair share the students can gain a greater understanding of themselves by being active in the group, the use of games as a tool also solidify student understanding. With a large student understanding of the student learning outcomes can be improved. After the pre-test processing, the application of learning using learning model Think pair share the game aided and workmanship post-test on cables and hardware subjects. Average values obtained pre-test at 3.40 and 3.70, the average value of the post-test of 7.93 and 7.52 By calculating the value of the pre-test and post-test, the value of gain of 0.68 and 0.60 which shows the increase in the medium category in student learning outcomes after using model-assisted Think pair share the game. For multimedia use assessment data to the questionnaire that was designed based Learning Object Review Instrument (LORI) addressed to the media experts, the results obtained by the media expert assessment of 74.11% which is included in the excellent category.

Keywords: Learning Model Cooperative Learning, Think pair share the Assisted Game, Learning Outcomes.