

Penerapan Metode *Team Game Tournament* Berbantuan Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa SMK

Oleh

Aris Darajat Mulya

1301742

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginovasi penyampaian materi pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman *web*. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa yaitu menerapkan metode *team game tournament* berbantuan multimedia animasi pada mata pelajaran pemrograman *web*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *quasi experiment*. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa multimedia pembelajaran animasi ini telah diuji kelayakannya oleh ahli multimedia dengan presentase sebesar 80,31% berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dan ahli materi memberikan presentase sebesar 85% berada dalam kategori layak untuk digunakan, kemudian dari hasil respon siswa menyatakan bahwa multimedia yang digunakan sangat baik dilihat dari empat aspek penilaian yaitu aspek kemampuan interaksi, aspek pembelajaran, umpan balik dan desain tampilan dengan total rata-rata 86,70%. Metode *team game tournament* berbantuan multimedia animasi ini dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa, hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen, kelas kontrol nilai rata-ratanya yaitu 76,96% dan nilai gain 0,55 berada pada kategori sedang. Sedangkan kelas eksperimen nilai rata-ratanya yaitu 81,79% dengan nilai gain 0,70 berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Team Game Tournament*, Multimedia Pembelajaran, Animasi.

Aris Darajat Mulya, 2017

PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MULTIMEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Application Team Game Tournament Method Assisted Multimedia Animation to Improve the Comprehension of Vocational Students

Oleh

Aris Darajat Mulya

1301742

ABSTRACT

This study aims to innovate the delivery of learning materials on web programming subjects. Attempts by researches to improve the comprehension of student are applying the team game tournament learning method assisted multimedia animation on the subjects of web programming. The research method that used in this research is quantitative method using quasi experiment reserach design. The result of the research stated that multimedia animation has been tested its feasibility by multimedia expert with presentation of 80,31% are in eligible category and material expert give 85% percentage of being in category worth to use, then from the result of the students response stated that multimedia used is very good, it can be seen from four aspects of assessment that is interaction ability, learning aspect, feedback and presentation design aspect with total average 86,70%. Team game tournament method assisted multimedia animation, it can increase the comprehension of students, it can also be seen form difference in the average posttest value of control class and experiment class, the control class average value 76,96% with the gain value is 0,55 are in the medium category. While the experiment class the average score is 81,79% with a gain value 0,70 is in the high category.

Keyword: *Team Game Tournament Learning Method, Multimedia Learning, Animation.*