

Multimedia Pembelajaran Berbasis Web dengan Model *Teams Games Tournament (TGT)* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa

Muhammad Fiqih Al farouq, 1304151, muhammad.fiqih.al@student.upi.edu

ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya di dalam kelas. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik tentunya diperlukan peran seorang guru. Mengingat peranannya yang begitu penting, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan kemampuan secara komprehensif tentang kompetensinya sebagai pendidik. Namun, pada gilirannya tentu saja para guru akan menjadi semakin menyadari bahwa model, metode, dan strategi pembelajaran yang konvensional tidak akan cukup membantu siswa. Untuk itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang melibatkan penggunaan teknologi berupa web dalam pengembangan dalam pengembangan multimedia agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain *one-shot case study*. Dari penelitian ini siswa melakukan pembelajaran dan melakukan evaluasi di dalam multimedia yang dikembangkan kemudian siswa memberikan respon terhadap multimedia yang telah mereka gunakan berkaitan dengan aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai *posttest* siswa, semakin baik pula respon terhadap multimedia yang diberikan dan keeratan hubungan antara nilai *posttest* dan respon siswa adalah kuat, yaitu sebesar 0,563684. Hal ini juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis web dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* yang dikembangkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci : *multimedia pembelajaran, model Teams Games Tournament (TGT)*

**Web-Based Multimedia Learning by using *Teams Games Tournament* (TGT)
and It's Influence on Student's Learning Outcome**

Muhammad Fiqih Al farouq, 1304151, muhammad.fiqih.al@student.upi.edu

ABSTRACT

One of education purposes is creating a positive learning process and atmosphere that allow students to be actively engaged so that they can develop their competence in the classroom. In this stage, teacher needs to realize that a conventional teaching model, method, and teaching strategy is no longer applicable in today's context. Instead, teacher plays a significant role to develop a teaching and learning model that can improve students' motivation. This study investigated the use of *Teams Games Tournament* (TGT) that employed Web technology in developing multimedia so as to improve students' motivation in learning process and their learning outcome. A pre-experimental method with one-shot case study design was particularly employed to reveal the issue being investigated. Through this study, the students conducted and evaluated their learning process using the multimedia and they responded to the use of multimedia dealing with software, learning, and visual communication aspects. The study found that the higher the students' posttest score, the better their responses toward the use of multimedia with the strong degree of relationship between posttest score and their responses (0,563684). This indicates that Web-based multimedia learning by using *Teams Games Tournament* (TGT) that was developed has a significant influence on students' learning outcome.

Keywords : multimedia learning, Teams Games Tournament (TGT) model