

**Penerapan Model Pembelajaran *Mastery Learning* Berbantu
Multimedia Menggunakan Metode *Team Game Tournament*
untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran
Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Ade Kurniawan, 0905747, ade.kurniawan@live.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman dan respon dari siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *mastery learning* berbantu multimedia menggunakan metode *team game tournament* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 13 Bandung. Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman antara siswa kelompok atas, tengah, dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model *mastery learning* berbantu multimedia dengan menggunakan metode *team game tournament*. Siswa pada kelompok atas memiliki peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok tengah dan kelompok bawah. Hal ini dapat dilihat dari nilai gain yang diperoleh oleh masing-masing kelas. Kelas atas memperoleh nilai gain sebesar 0.79, kelas tengah memperoleh nilai gain sebesar 0.63, dan kelas bawah memperoleh nilai gain sebesar 0.51. Dalam penelitian ini, siswa memberi respon yang cukup baik pada penerapan model pembelajaran *mastery learning* berbantu multimedia menggunakan metode *team game tournament*. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa pada tahap akhir dari penelitian.

Kata Kunci : *Mastery Learning*, Multimedia, *Team Game Tournament*.

Implementation of Mastery Learning Model With Multimedia Using Team Game Tournament Method to Improve Student's Comprehension Ability on The Teaching of Information and Communication Technology

Ade Kurniawan, 0905747, ade.kurniawan@live.com

ABSTRACT

This research purpose to explore the improvement of comprehension ability and student's response by the implementation of mastery learning model with multimedia using team game tournament method on the teaching of information and communication technology. The object that used in this research was students from XI IPA 2 on SMAN 13 Bandung. Based on result from this research, concluded that there is an different improvement on comprehension ability at top group, middle group and bottom group with the implementation of mastery learning model with multimedia using team game tournament method. Students from top group has better improvement than students from middle group and bottom group. This can be seen from each group's gain score. Top group have 0.79 of its gain score, middle group have 0.63 of its gain score, and bottom group have 0.51 of its gain score. In this research, students also give a good enough response to the implementation of mastery learning model with multimedia using team game tournament method. That can be seen from questioner that had been gived to students at the end of research.

Key words: *Mastery Learning, Multimedia, Team Game Tournament.*