

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTU MULTIMEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA**

Oleh
Siti Hanifah Juangsih
1300451

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang sering dialami saat pembelajaran sistem komputer. Berdasarkan hasil studi pendahuluan diperoleh bahwa penggunaan media ajar yang kurang menarik dan proses pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun. Untuk itu, diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantu multimedia animasi interaktif terhadap peningkatan kognitif siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer dan respon siswa terhadap multimedia pembelajaran animasi interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode true-eksperimental dengan design penelitian pretest – posttest control group design dan metode pengembangan multimedia R & D. Objek penelitian yang digunakan yaitu 2 kelas. Banyaknya sampel yang digunakan adalah 71 orang yang diambil dari kelas X TKI 2 sebagai kelas eksperimen dan X TKI 6 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa penerapan metode TGT dengan berbantu multimedia animasi interaktif ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada kelas eksperimen dengan indeks gain sebesar 0,46 sedangkan peningkatan kognitif siswa kelas kontrol lebih rendah yaitu 0,36%. Multimedia animasi interaktif telah dikembangkan dan dinilai baik dengan rata-rata persentase kelayakan 76% oleh ahli. Multimedia ini pun mendapat respon positif dari siswa dengan nilai rata-rata 84,30%. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantu multimedia animasi interaktif yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan memiliki pengaruh terhadap peningkatan kognitif siswa.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, multimedia interaktif, kognitif

SITI HANIFAH JUANGSIH, 2018

PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MULTIMEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA

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

**IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
METHODS TO ASSIST INTERACTIVE ANIMATION MULTIMEDIA TO
IMPROVE STUDENT COGNITIVE ABILITY**

By
Siti Hanifah Juangsih
1300451

ABSTRACT

The research was distributed by problems often experienced while learning computer system. Based on the preliminary results of the study are obtained that the use of media teaching less attractive and the learning process are applied tend to be monotonous resulted in student learning motivation decreases. For that, we need a method and medium of instruction that can enhance motivation and student learning outcomes. This research aims to know the influence of the application of the method of learning Teams Games Tournament (TGT) assisted with multimedia interactive animation to increased cognitive of the students on the subjects of computer systems and student response against learning multimedia interactive animation. The research method used is the method of true-experimental research design with pretest – posttest control group design and multimedia development method R & d. Objects of research are used i.e. 2 class. The number of samples used were 71 people taken from class X class 2 as TKI experiments and X class 6 as TKI control. Based on the research that has been done, that the application of the results obtained by the method of multimedia-assisted with TGT interactive animation is able to improve the cognitive ability of students in the class of experiments with the index gain of 0.46 while an increase in cognitive control of lower grade i.e. 0.36%. Multimedia interactive animation has been developed and assessed either by an average percentage of feasibility 76% by experts. Multimedia also got positive response from students with the average value of 84.30%. Thus the application of the method of learning Teams Games Tournament (TGT) with interactive animated multimedia-assisted developed deserves to be implemented in the process of learning and have influence on cognitive enhancement students.

Key Word : *Teams Games Tournament, interactive multimedia, cognitive*