

**PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*(TGT)  
BERBANTUAN *WEB* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh  
Alif Ismail Salem  
1505995

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2019**

**PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
BERBANTUAN *WEB* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA**

Oleh  
Alif Ismail Salem  
1505995

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam

© Alif Ismail Salem  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2020

Hak cipta dilindungi Undang-Undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak  
seluruhnya atau sebagian Dengan dicetak ulang atau, di photo copy, atau cara  
lainnya tanpa izin dari penulis

**PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *WEB*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

Pembimbing I



**Drs. H. Eka Fitrajaya Rahman, M.T.**

NIP. 196402141990031003

Pembimbing II

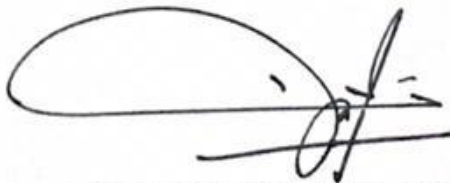


**Rasim, M.T.**

NIP. 197407252006041002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



**Lala Septem Riza, M.T., Ph.D.**

NIP. 197809262008121001

**PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
BERBANTUAN *WEB* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA**

Oleh

Alif Ismail Salem – [suma11@student.upi.edu](mailto:suma11@student.upi.edu)  
1505995

**ABSTRAK**

Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, padahal mata pelajaran Pemrograman Dasar adalah fundamental bagi siswa Teknik Komputer dan Informasi untuk kedepannya dalam menghadapi berbagai macam mata pelajaran yang lebih lanjut. Kurangnya minat belajar dan materi yang dianggap sulit bagi siswa menjadi faktor utama menurunnya hasil belajar. Dibutuhkan suatu solusi yang dapat merubah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang dirasa sulit oleh siswa. Oleh karena itu mengimplementasikan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Web*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM). Dari penelitian ini, diperoleh hasil (1) Multimedia berbantuan *Web* yang dibangun mendapat nilai Sangat Baik oleh ahli media dengan persentase nilai 87,33%, dan mendapat nilai Sangat Baik oleh ahli materi dengan persentase nilai 77,67%, (2) Indeks gain multimedia berbantuan *Web* berada pada kategori sedang yaitu 0,66 disebabkan oleh tingkat kepiintaran siswa yang berbeda-beda, (3) multimedia berbantuan *Web* mendapat respon positif dari siswa dengan persentase nilai 86,35%.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Team Games Tournament*(TGT), Hasil Belajar, *Web*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	<i>i</i>
UCAPAN TERIMA KASIH.....	<i>ii</i>
ABSTRAK.....	<i>iv</i>
ABSTRACT.....	<i>v</i>
DAFTAR ISI.....	<i>vi</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>ix</i>
DAFTAR GAMBAR .....	<i>x</i>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<i>xi</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	<i>1</i>
1.2. Rumusan Masalah .....	<i>8</i>
1.3. Batasan Masalah .....	<i>8</i>
1.4. Tujuan Penelitian.....	<i>8</i>
1.5. Manfaat Penelitian .....	<i>9</i>
1.6. Struktur Organisasi Skripsi.....	<i>10</i>
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	<i>12</i>
2.1 Peta Literatur .....	<i>12</i>
2.2 Media Pembelajaran .....	<i>13</i>
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	<i>13</i>
2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	<i>14</i>
2.2.3 Fungsi Media .....	<i>14</i>
2.2.4 Penilaian Media Pembelajaran .....	<i>17</i>
2.3 Model Pembelajaran .....	<i>18</i>
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	<i>18</i>
2.3.2 Model Pembelajaran Kooperatif .....	<i>19</i>
2.3.3 Model TGT .....	<i>20</i>
2.3.4 Langkah-Langkah Team Games Tournament (TGT) .....	<i>21</i>
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Model TGT .....	<i>22</i>
2.4 Hasil Belajar .....	<i>22</i>
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar.....	<i>22</i>
2.5 Mata Pelajaran .....	<i>23</i>

2.5.1	Pemrograman Dasar .....	23
2.5.2	Perulangan.....	23
2.6	Teori Instrumen Penelitian .....	26
2.6.1	Uji Instrument Soal.....	26
2.6.1.1	Uji Validitas Soal.....	27
2.6.1.2	Uji Reliabilitas .....	28
2.6.1.3	Uji Tingkat Kesukaran.....	29
2.6.1.4	Uji Daya Pembeda .....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1.	Metode Penelitian .....	32
3.2.	Desain Penelitian .....	32
3.3.	Tahapan Penelitian .....	32
3.3.1	Tahap Persiapan Penelitian .....	33
3.3.2	Tahap PraPenelitian .....	34
3.3.3	Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	35
3.3.4	Tahap Analisis Dokumentasi Penelitian .....	36
3.4.	Lokasi dan Subjek Pengambilan Data .....	36
3.5.	Instrumen Penelitian .....	36
3.5.1.	Instrumen Studi Lapangan .....	36
3.5.2.	Instrumen Validasi Ahli .....	37
3.5.3.	Instrumen Penilaian Siswa .....	40
3.5.4.	Instrumen Wawancara Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	41
3.5.5.	Instrumen Tes.....	41
3.6.	Teknik Analisis Data .....	42
3.6.1.	Analisis Data Studi Lapangan.....	42
3.6.2.	Analisis Data Hasil Validasi Ahli .....	43
3.6.3.	Analisis Data Hasil Penilaian Pengguna .....	43
3.6.4.	Analisis Data Wawancara Siswa Terhadap Media Pembelajaran... ..	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		45
4.1	Hasil.....	45
4.1.1	Tahap Persiapan Penelitian .....	45
4.1.2	Tahap PraPenelitian .....	46

4.1.2.1	Desain.....	46
4.1.2.2	Pengembangan .....	55
4.1.3	Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	60
4.1.3.1	Implementasi .....	60
4.1.4	Tahap Analisis dan Dokumentasi Penelitian.....	72
4.1.4.1	Penilaian.....	72
4.2	Pembahasan Penelitian .....	78
4.2.1	Tahap Persiapan Penelitian .....	78
4.2.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	81
4.2.3	Pengaruh Media terhadap Hasil Belajar Siswa .....	84
4.2.4	Kelebihan dan Kekurangan .....	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		90
5.1	Simpulan.....	90
5.2	Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....		92
LAMPIRAN.....		96

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Prihatin, T., dan Yanto, H. (2015). *Pengaruh Variabel Determinan Terhadap Kompetensi Guru Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Penelitian Tindakan Sekolah dan Pengawas Vol. 2 No. 1.
- Al Muhtadi, Mohammed. (2013). "The Impact of Technology on Education". *AlNasser University Journal*. 1-8.
- Ali, Muhammad. (2009). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik". *Jurnal Edukasi@Elektro*. 5, (1), 11-18
- Amerudin. (2013). *Deskripsi kesulitan belajar dan faktor penyebabnya pada materi fungsi di sma islam bawari pontianak dan upaya perbaikannya*. (Skripsi). Universitas Tanjungpura Pontianak, Pontianak.
- Amir, U. (2017). *Rancang bangun multimedia berbasis game puzzle menggunakan metode programmed instruction untuk meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa pada mata pelajaran jaringan dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Anita Lie. (2007). *Kooperatif Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : CV Rajawali.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Babo, M. R. (2012). *Pembelajaran berbasis web*. [Online]. Diakses dari <http://amp/s/mrbabo.wordpress.com>.
- Berret.1999. dalam Sutirman.2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. (hal.41). Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Daryanto, H. (2012). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Dedi Supriawan dan A. Benyamin Suresega. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: FPTK-IKIP Bandung
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Djamarah, Syaiful, Bahri. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekocin. (2011). *Model Pembelajaran Teams Games Tournaments*. Tersedia: <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-gamestournaments-tgt-2/>.
- Fajri, M. T. (2011). *Implementasi model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas x busana smk n 6 purworejo*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widya Swara*. 1, (4), 104-117.
- Gainakos, dkk. (2016). "Video-based learning ecosystem to support active learning: application to an introductory computer science course". *Smart Learning Environments*. 3, (11), 1-13.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. [Online]. Diakses dari [www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf](http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf).
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2006). *Teknologi dalam pendidikan. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Isjoni (2009). "Cooperative Learning". Bandung : Alfabeta
- Ismail. (2016). "Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah". *Jurnal Edukasi*. 2, (1), 20-43.
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kamilah, L. (2016). *Rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model explicit instruction pada mata pelajaran pemrograman dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Khairunnisa. (2017). *Peranan Guru Dalam pembelajaran. Sekolah Dasar Negeri 026609 Binjai*. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Kurniasih, Imas. (2012). *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka.

- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumandari, E. (2011). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT*. Tersedia: <http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2011/05/11.009PenerapanPembelajaran-KooperatifTGT.pdf>.
- Mahnun, Nunu. (2012). “*Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*”. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.
- Mishra, P., Koehler, M. J., & Henriksen, D. (2011). *The seven trans-disciplinary habits of mind: Extending the TPACK framework towards 21st century learning*. *Educational Technology*, 22-28.
- Mugas, I. (2014). *Penerapan model pembelajaran tgt (team games tournament) dengan media powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ips pada siswa kelas vc sd islam hidayatullah kota semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Mulyasa, E, 2002, *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia. Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Newby, T. J, et. al. (2000). *Instructional technology for teaching and learning*. New Jersey, USA: Merrill an Imprint of Prentice-Hall.
- Novianto, A. (2014). *Pemrograman Dasar*. Surakarta: Penerbit Erlangga
- Pavlova M. (2009). *The Vocationalization of Secondary Education: The Relationships between Vocational and Technology Education*. In R. Maclean, D. Wilson, & C. Chinien (Eds.), *International Handbook of Education for the Changing World of Work, Bridging Academic and Vocational Learning* (pp. 1805-1822). Germany: Springer.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). *Media Pembelajaran IPA kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, 5(1), 4–6.
- Rojewski. J.W (2009). *A Conceptual Framework for Technical and Vocational Education and Training*. In R. Maclean, D. Wilson, & C. Chinien (Eds.),

- International Handbook of Education for the Changing World of Work, Bridging Academic and Vocational Learning* (pp. 19-40). Germany: Springer.
- Ruseffendi, E. T. (2005). *Dasar-dasar penelitian pendidikan & bidang non-eksata lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Metode-metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Suyono dan Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Rosdakarya Remaja
- Taniredja. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/>
- Widagdo, A. K. (2010). *Hasil pembelajaran dengan metode konvensional dan metode tutor sebaya terhadap peningkatan teknik passing sepak bola pada kelas viii smp n 1 kesesi kabupaten pekalongan tahun ajaran 2009/2010*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Yulikuspantono, 2009. *Pengantar Logaritma dan Algoritma*, Yogyakarta: Andi.