

Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Memanfaatkan Aplikasi *Screencast-O-Matic* Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Salatiga

¹⁾ Umi Sa'diyah, ²⁾ Lina Sinatra Wijaya, ³⁾ George Niki Juluw

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
Email: ¹⁾702010171@student.uksw.edu, ²⁾lina.sinatra@staff.uksw.edu,
³⁾george.nikijuluw@staff.uksw.edu

Abstract

The use of conventional teaching methods makes students activities low and less than the maximum learning outcome. Students do not care and are not active in teaching and learning process to learn ICT. Therefore in this research, Teams Games Tournament methods (TGT) is implemented through Screencast-O-Matic apps. The results showed that the use of Teams Games Tournament methods (TGT) through Screencast-O-Matic apps can improve learning activities of ICT. Learning activities of the use of Teams Games Tournament methods (TGT) and Screencast-O-Matic apps is higher than those in the classroom which applied the conventional method. The results of this research shows that the use of Teams Games Tournament methods (TGT) through Screencast-O-Matic can give great influence to the learning activities of the students taking the ICT subject.

Keywords: Teams Games Tournament methods, Screencast-O-Matic Apps, Learning Media

Abstrak

Penggunaan metode pembelajaran konvensional membuat aktifitas belajar siswa rendah dan hasil belajar kurang maksimal. Siswa tidak perhatian dan tidak aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran TIK. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) pada mata pelajaran TIK untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* (video pembelajaran) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK. Aktivitas belajar siswa di kelas yang menggunakan treatment lebih tinggi daripada siswa di kelas yang diterapkan metode konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dengan memanfaatkan aplikasi *Screencast-O-Matic* berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*, *Screencast-O-Matic*, Media Pembelajaran

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

³⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga