

Khoirul Ashab, 2022. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Berbasis Permainan Ludo Pada Materi Mengenal Formula Dan Fungsi Microsoft Excel Kelas X SMA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Nuru Aini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi mengenal formula dan fungsi excel berbasis permainan ludo untuk siswa kelas X SMA Darul Ulum Sugio. Penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*). Rancangan uji coba yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbasis permainan ludo dapat dikategorikan sangat valid. Dengan RPP memperoleh nilai validitas sebesar 95%, LKK sebesar 96%, THB sebesar 94% dan lembar keterlaksanaan pembelajaran sebesar 90%. Pada uji kepraktisan didapatkan kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis dengan prosentase penilaian perangkat pembelajaran sebesar 86%. Pada uji keefektifan didapatkan kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran termasuk kategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan perolehan nilai hasil belajar ranah kognitif memperoleh skor *gain* sebesar 0.63 dalam kriteria sedang.

Kata kunci :Perangkat pembelajaran, *Teams Games Tournaments*, Hasil Belajar

Khoirul Ashab. 2022. Development of TGT (Teams Games Tournaments) Type Cooperative Learning Devices Based on Ludo Game on Materials Knowing the Formulas and Functions of Microsoft Excel Class X SMA. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor : Nuru Aini

ABSTRACT

This study's purpose is to produce a cooperative learning device type TGT (Teams Games Tournaments) in the matter of recognizing formulas and excel functions based on ludo games for class X students of SMA Darul Ulum Sugio. This study uses a 4D learning device development model which consists of 4 stages, namely definition, design, development, and dissemination. The trial design used was a one-group pretest-posttest design.

The results showed that the learning device developed by applying the TGT (Teams Games Tournaments) type of cooperative learning model based on the ludo game could be categorized as very valid. With RPP getting a rating of 95%, LKK of 96%, THB of 94%, and learning implementation sheets of 90%. For practicality, it can be concluded that the learning tools developed are included in the very practical category with the percentage of assessment of learning devices of 86%. For effectiveness, it can be concluded that the learning device is in the effective category for improving student learning outcomes with a gain value of 0.63 in the medium category.

Keyword : Learning device, Teams Games Tournaments, Learning Outcomes