

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS WEB *QUIZIZZ* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL SISWA SMAS ISTIQLAL DELITUA

Widya Nanda Alya Narsih

Email: [widyaalva0608@gmail.com](mailto:widyaalva0608@gmail.com)

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis web *Quizizz* yang dapat menjadi solusi bagi guru dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir komputasional siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbasis web *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir komputasional siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dengan *Pre- Experimental Desain (nondesain)* dengan desain penelitian *one group pre-test post-test*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta Istiqlal Delitua berjumlah 126 orang yang terdiri dari empat kelas. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah kelas X-1 sebanyak 32 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes uraian yang mengacu pada indikator kemampuan berpikir komputasional dengan indikator dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan berpikir algoritma. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari *pre-test* sebesar 48,06 dengan kategori sedang menjadi 75,25 pada *post-test* dengan kategori tinggi. Uji hipotesis dengan regresi linear sederhana menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  dan nilai *R square* sebesar 0,729 atau 72,9% pada kategori tinggi yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis web *quizizz* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir komputasional siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis web *quizizz* terhadap kemampuan berpikir komputasional siswa.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT), Web *Quizizz*, Kemampuan Berpikir Komputasional