

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII  
PADA POKOK BAHASAN EKOSISTEM  
DI SMP NEGERI 2 PLUMBON KABUPATEN CIREBON**

**SKRIPSI**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Pada  
Jurusan S1 IPA Biologi  
Fakultas Tarbiyah



**DIAN MAHARDIKA  
NIM. 58461253**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2015 M / 1436 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII  
PADA POKOK BAHASAN EKOSISTEM  
DI SMP NEGERI 2 PLUMBON KABUPATEN CIREBON**

**SKRIPSI**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Pada  
Jurusan S1 IPA Biologi  
Fakultas Tarbiyah

Oleh :  
**DIAN MAHARDIKA**  
NIM. 58461253

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2015 M / 1436 H**

## ABSTRAK

**DIAN MAHARDIKA : “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GROUP TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA POKOK BAHASAN EKOSISTEM DI SMP 2 PLUMBON KABUPATEN CIREBON”**. Skripsi Progam Studi Biologi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Pembelajaran adalah proses untuk mengembangkan aktivitsas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan model yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dan untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 2 Plumbon dengan 2 sampel kelas yang diambil secara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, instrumen tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mengalami peningkatan disetiap pertemuannya sebesar 11,28 hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol meningkat, ini dapat dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest*, yaitu dari 51,44 menjadi 80,69 dan 39,50 menjadi 71,61. Besarnya peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen dapat dilihat dari nilai N-Gain yang diperoleh yaitu 72,2% siswa mengalami peningkatan pada taraf sedang dan 25% siswa lainnya mengalami peningkatan pada taraf yang tinggi, dan 2,8% rendah. Sedangkan besarnya peningkatan pada kelas kontrol adalah 3% siswa mengalami peningkatan yang rendah, 94% siswa mengalami peningkatan sedang dan hanya 3% siswa yang mengalami peningkatan tinggi. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pokok bahasan ekosistem dengan hasil *Sig (2-tailed)* 0.006 pada uji *Paired Samples Test*. Hasil rekapitulasi angket secara keseluruhan yang adalah 81 % siswa menjawab setuju, sehingga sikap siswa dapat dikatakan (sangat kuat) karena berada pada rentang 81% - 100%.







Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa berjalan lebih aktif dan menyenangkan dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* lebih besar dari kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional, ini dapat dilihat dari perolehan nilai N-Gain masing-masing kelas. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan hasil uji hipotesis, sedangkan respon siswa terhadap penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berkategori baik (kuat).

**Kata kunci :** *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pokok Bahasan Ekosistem Di SMP Negeri 2 Plumbon* oleh Dian Mahardika, NIM. 58461253 telah dimunaqosahkan pada Senin, 13 Juli 2015 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan **lulus**.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <b>Dr. Kartimi, M.Pd</b> NIP. 19680514 199301 2 001	10 - 08 - 2015	
Sekretaris Jurusan <b>Asep Mulyani, M.Pd</b> NIP. 19790918 201101 1 004	10 - 08 - 2015	
Penguji I <b>Dr. Kartimi, M.Pd</b> NIP. 19680514 199301 2 001	05 - 08 - 2015	
Penguji II <b>Evi Roviati, M.Pd</b> NIP. 19771229 200501 2 005	05 - 08 - 2015	
Pembimbing I <b>Drs. H. Endang AR, M.Pd</b> NIP. 19630421 199203 1 002	08 - 08 - 2015	
Pembimbing II <b>Hj. Ria Yulia Gloria, M.Pd</b> NIP. 19690828 200901 2 001	08 - 08 - 2015	

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah



**Dr. Brian Nafia M.Ag**

NIP. 19721220 199803 1 004

## DAFTAR ISI

**ABSTRAK**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGESAHAN**

**NOTA DINAS**

**PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI**

**RIWAYAT HIDUP**

**MOTTO**

**PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR** ..... i

**DAFTAR ISI** ..... iii

**DAFTAR GAMBAR** ..... vi

**DAFTAR TABEL** ..... vii

**DAFTAR LAMPIRAN**..... vii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Perumusan Masalah..... 5

C. Tujuan Penelitian ..... 6

D. Manfaat Penelitian ..... 6

E. Definisi Operasional ..... 7

F. Kerangka Pemikiran ..... 8

G. Hipotesis ..... 9

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Proses Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif .....	10
2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif .....	11
3. Prinsip Pembelajaran Kooperatif .....	12
4. Tujuan Pembelajaran Kooperatif .....	13
5. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif .....	14
6. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ..	15
7. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Group Tournament</i> (TGT) .....	19
B. Aktivitas Pembelajaran .....	20
1. Pengertian Aktivitas Belajar .....	20
2. Ciri-ciri Aktivitas Belajar .....	21
3. Nilai Aktivitas dalam Pembelajaran .....	22
C. Hasil Belajar .....	23
1. Pengertian Belajar .....	23
2. Pengertian Hasil Belajar .....	25
3. Hasil Belajar Kognitif .....	25
4. Hasil Belajar Afektif dan Psikomotor .....	26
D. Konsep Ekosistem .....	27
1. Pengertian Lingkungan .....	27
2. Pengertian Ekosistem .....	27
3. Komponen Abiotik dan Biotik Ekosistem .....	28
4. Tingkat Organisasi dalam Ekosistem .....	30
5. Peranan Makhluk Hidup dalam Ekosistem.....	32
6. Keseimbangan Ekosistem .....	33
7. Hubungan Saling Ketergantungan .....	33
8. Rantai Makanan dan Jaring-jaring Makanan .....	34
9. Interaksi Antar Organisme .....	36

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	38
B. Kondisi Umum Wilayah Penelitian .....	38
C. Metode dan Desain Penelitian .....	38
D. Prosedur Penelitian .....	39
E. Langkah-langkah Penelitian .....	41
F. Penelitian yang Relevan .....	54

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Aktivitas siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Ekosistem .....	56
B. Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> pada Pokok Bahasan Ekosistem .....	58
C. Hasil Belajar Siswa dengan Model Konvensional pada Pokok Bahasan Ekosistem .....	63
D. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Eksperimen Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional pada Pokok Bahasan Ekosistem .....	68
E. Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> pada Pokok Bahasan Ekosistem .....	75
F. Pembahasan .....	77

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	82

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri (Syah, 2002: 63).

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan (*output*) pendidikan. Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan rendah. Artinya, pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Tidak semua guru memiliki kemampuan dalam hal menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Guru juga tidak semua memiliki kemampuan dalam melaksanakan model pembelajaran. Akibatnya pembelajaran dilakukan asal jalan, asal materi disampaikan dan asal materi habis, soal siswa memahami materi atau tidak kurang mendapat perhatian dari guru. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik akan menyebabkan potensi siswa sulit untuk dikembangkan atau diberdayakan.

Guru adalah suatu jabatan dan pekerjaan profesional yang dituntut harus mempunyai empat kompetensi yang dikuasai. Kompetensi tersebut adalah kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi profesional dan kompetensi sosial (Muchith, 2008: 1).

Guru merupakan salah satu komponen sistem yang menempati posisi sentral dalam sistem pendidikan. Betapapun baiknya program pendidikan yang dikembangkan oleh para ahli, apabila guru tidak dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, maka pelaksanaan dan hasil belajarnya akan menyimpang dari tujuan. Pentingnya peran guru menciptakan suasana menyenangkan merupakan faktor utama untuk keberhasilan pembelajaran sains (Rustaman, 2005: 5).



Guru memiliki peran vital dalam pembelajaran di kelas, guru memiliki tugas dan tanggung jawab menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran. Peran seorang guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran IPA yang baik adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, evaluator, dan katalisator dalam pembelajaran, serta pengontrol konsep IPA yang dipahami peserta didik. Jika peran tersebut dilaksanakan dengan baik maka akan mengarah pada mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Problem fundamental dalam konteks model dan strategi pembelajaran di sekolah-sekolah adalah kebanyakan guru masih kurang kreatif. Bahkan bisa dikatakan mereka kurang inovatif, mengingat model pembelajaran yang dipakai masih sangat konservatif. Konsep pembelajaran konservatif itu jelas tidak akan menciptakan lulusan atau *output* yang bisa berfikir kritis, kreatif, dan mandiri. Sebab, proses pembelajaran itu tidak sebatas transfer pengetahuan, sehingga apa yang disampaikan oleh guru, itulah yang menjadi pengetahuan bagi peserta didik (Suyanto, 2006: 12).

Pembelajaran biologi dalam kaitannya dengan para pendidik ketika di kelas masih banyak menggunakan paradigma konservatif, dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif, dalam arti pembelajaran lebih terpusat kepada guru dibandingkan siswa. Guru mengajar dengan menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti ini tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran biologi. Karena itu, penyesuaian guru terhadap pola pikir siswanya sangat penting dilakukan. Memperhatikan masalah di atas, sudah selayaknya dalam pengajaran biologi dilakukan suatu inovasi.

Suasana belajar yang demokratis akan memberikan peluang tercapainya hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan otoriter yang ada pada guru. Suasana belajar yang demokratis memberikan kebebasan siswa untuk belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain sehingga siswa lebih aktif. Kenyataannya seringkali guru sebagai pihak yang aktif, sehingga kurang memberi kesempatan kepada siswa dalam berbagai pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik, kreatif, obyektif dan logis.

Selama ini peserta didik kurang berinteraksi dengan sesamanya karena peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat secara individual. Berdasarkan fenomena tersebut maka tercetuslah sebuah gagasan dari penulis untuk mengupayakan penggunaan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, bekerjasama dengan sesama peserta didik dan saling berinteraksi dengan sesama secara aktif dan efektif melalui sebuah model pembelajaran.

Peningkatan mutu pengajaran dimulai dengan pembenahan model pembelajaran. Model pembelajaran berhubungan dengan cara mengajar yang paling efektif dan efisien dalam memberikan pengalaman belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran. Kenyataannya, guru-guru sekarang dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas pada LKS dan cenderung menggunakan metode yang sama pada setiap pembelajaran sehingga siswa tidak aktif dalam menerima informasi yang disampaikan. Gejala lain yang muncul adalah guru cenderung memperhatikan siswa secara keseleuruhan dalam kelas dan tidak memperhatikan setiap siswa (perorangan) atau kelompok-kelompok siswa, sehingga perbedaan individual tidak begitu diperhatikan, padahal peserta didik memiliki keunikan yang membedakan antara yang satu dengan yang lainnya, oleh sebab itu dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan tiap individu sehingga dapat merubah kondisi siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu.

Masalah-masalah lainnya yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah kejenuhan, kurangnya semangat siswa, gangguan di dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Belum lagi karena jadwal pelajaran IPA yang berada pada jam akhir, sehingga mudah sekali untuk memicu suasana yang tidak kondusif, seperti siswa yang mengantuk dan kegaduhan menjelang waktu pulang.

Hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 2 Plumbon pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi masih berpusat pada guru, dimana siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat motivasi siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan oleh siswa, sehingga memicu rendahnya hasil belajar yang didapat.

Berdasarkan banyaknya hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dengan dibandingkan dengan prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pemilihan strategi, pendekatan, metode, teknik, dan model pembelajaran yang menarik dan tepat dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dibagi dalam tim untuk belajar bersama kemudian siswa dituntut untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan secara perorangan sebagai uji pemahaman. Model ini juga memberikan kesempatan kepada siswa waktu berpikir lebih banyak menjawab dan membantu satu sama lain, sehingga pembelajaran yang dilalui oleh siswa menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat menumbuhkan berbagai kegiatan belajar siswa, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik apabila siswa banyak aktif dibandingkan guru. Penyampaian materi pelajaran biologi itu perlu dirancang suatu strategi pembelajaran yang tepat, yakni anak akan mendapatkan pengalaman baru, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menimbulkan interaksi antar sesama siswa.

Materi ekosistem yang didalamnya terdiri atas konsep-konsep yang bersifat pemahaman, membutuhkan model pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa itu sendiri dalam proses pembelajaran. Materi yang bersifat pemahaman membutuhkan sebuah model yang interaktif dan aktif agar siswa dapat memahami materi yang dipelajari, tidak hanya interaktif dan aktif model pembelajaran tersebut siswa akan menjadi paham terhadap materi yang dipelajari. Untuk itu diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan aktifitas pembelajaran menjadi aktif dan tidak menjemukan, sehingga nanti akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pokok Bahasan Ekosistem Di SMP Negeri 2 Plumbon Kabupaten Cirebon”.

## **B. Perumusan Masalah**

### 1. Identifikasi masalah

- a. Aktivitas dan interaksi siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran
- b. Pembelajaran masih berpusat pada guru
- c. Hasil belajar siswa masih dibawah ketuntasan

### 2. Pembatasan Masalah

Untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan terarah maka masalah yang hendak dikemukakan dibatasi. Adapun pembatasan dalam penelitian yaitu:

1. *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran.
2. Materi yang diajarkan hanya pada pokok bahasan ekosistem.
3. Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif, di peroleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda.
4. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon tahun ajaran 2014-2015

### 3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka penulis menyusun beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon?
2. Adakah perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon?
3. Bagaimana respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan model konvensional pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon.
3. Untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan pemahaman materi ekosistem.
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran biologi.
  - b. Dapat mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Bagi Peneliti
  - a. Untuk memenuhi salah satu tugas akhir kuliah dan memberikan wawasan baru bagi pengembangan ilmu pendidikan.

## E. Definisi Operasional

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

## F. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran adalah segala bentuk kegiatan yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran (Syah, 2002: 56).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah bagi seorang guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, begitu pula sebaliknya siswa diharapkan untuk lebih mudah menguasai materi sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal.

Belajar bukan sekedar menyerap informasi, tetapi merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dan memperoleh pengalaman baru dalam hidup. Dalam hal ini, siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran untuk menggali dan menemukan materi sehingga pembelajaran yang dialami oleh siswa lebih bermakna.

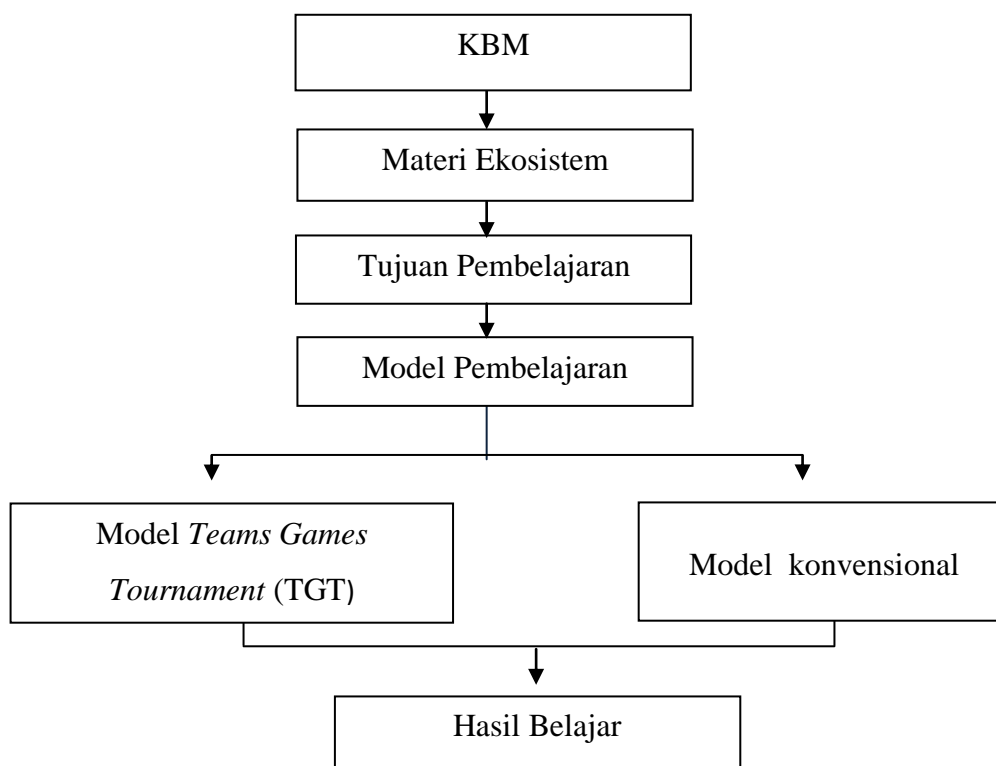
Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi

kelompok dan diakhiri suatu *game* (turnamen). Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (Taniredja, 2001: 68)

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan cara menempatkan para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah khasanah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar hendaknya guru melakukan tahapan evaluasi. Evaluasi merupakan kegiatan luas, kompleks dan terus menerus untuk mengetahui proses dan hasil pelaksanaan sistem pendidikan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan memaksimalkan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bagan kerangka pemikiran berikut ini:



**Gambar 1.1**  
**Bagan Kerangka Pemikiran**

## G. Hipotesis

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Negeri 2 Plumbon.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dalam setiap pertemuannya dan siswa menjadi lebih aktif
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pokok bahasan ekosistem
3. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berkategori baik (sangat kuat)

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ekosistem sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran oleh guru di dalam kelas
2. Pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) baik untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran, karena hasil belajar siswa lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada pokok bahasan ekosistem.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) baik untuk digunakan pada pokok bahasan ekosistem karena siswa menyukai proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2008. *Psikologi Edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ekawti, Enik dkk. *Efektivitas Metode Pembelajaran TGT ( Teams Games Tournament) yang Dilengkapi dengan Media Power Point dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Vol. 2 No. 1 Tahun 2013 ISSN 2337-9995
- Hake, Richard, R. 1999. "Analyzing Change/Gain Scores". [Online] Tersedia : [www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf](http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf) (10 Mei 2015)
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Indriyanto, 2010. *Ekologi Hutan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Istiqomah, Ratna Sri. 2007. *Penerapan Teknik Teams Games Tournament dalam Membangkitkan Motivasi Belajar dan Relevansinya Terhadap Peningkatan Preatasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Duku Puntang*. Skripsi STAIN Cirebon.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperativ Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mardiastutik, Endang. 2010. *Mengenal Ekosistem*. Jakarta: Mitra Utama
- Masidjo, I. 2010. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Meltzer, D. E. 2002. "The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible hidden variable in Diagnostic Pretest Scores". *Am. J. Phys.* 70, 1259-1267.
- Muchith, Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Mudjiono. 2006, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Muljono, P., Djaali 2007. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo

- Ningtiyas, Pitriya & Heri. *Penggunaan Metode Kooperatif Tipe TGT Dilengkapi Modul dan LKS Ditinjau Dari Aktivitas Siswa*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Vol. 3 No. 1 April 2012 ISSN: 2086-2407
- Nurvitasari, Septi. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Kelas VII A SMP N 3 PAKEM dalam Mata Pelajaran IPS*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta
- Parendrarti, Restika. 2009. *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riduan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru- Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers
- Rustaman, Nuryani. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press.
- Sanjaya, Wina. 2006 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Simamora, Pintor & Fahmi Khazali. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Pokok Listrik Dinamis*. Jurnal Inpafi Vol. 2 No. 3. Agustus 2014
- Slavin, R.E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktek*. (Penerjemah Nurulita). Bandung: Nusa Media.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Syodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Suyanto. 2006. *Dinamika Pendidikan Nasional dalam Peraturan Dunia Global*. Jakarta: PSAP Muhammadiyah.

- Syah, Muhibbin. 2001. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu dan Pemikiran.
- Taniredja, Tukiran. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Usman, Uzer. 2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wahono, 2013. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif
- Wasis dan Irianto, Sugeng Y. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP dan MTs Kelas VII*. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Widyantini. 2006. *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kooperatif*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Pengembangan dan Perantara Guru Matematika.
- Wijaya, Harja. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia*. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.