**Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Sistem Indera Pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pancur Batu T.P. 2015/2016**

**Septa Sopiana Sinuraya (4123141088)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* pada sub materi sistem indera pada manusia. Jenis penelitian ini adalah *eksperimen kuasi* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pancur Batu yang terdiri dari 5 kelas. Dan pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian adalah siswa kelas XI IPA4 sebanyak 35 orang. Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pretes sebesar 38,28 dengan SD 10,49 dan nilai rata-rata postes sebesar 80,14 dengan SD 8,18. Berdasarkan hasil analisis data, efektivitas dapat digambarkan dengan ketuntasan belajar secara individual sebanyak 30 orang tuntas (85,7%) dan 5 orang tidak tuntas (14,28%) dan secara klasikal sebesar 85,71% serta ketercapaian indikator dari 6 indikator telah tercapai 5 indikator atau 83,3%. Penelitian ini juga menunjukkan aktivitas siswa yang tergolong aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada sub materi sistem indera pada manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pancur Batu T.P.2015/2016 adalah efektif.

**Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Efektivitas, Hasil Belajar***

**Effectiveness of the Teams Games Tournament of Cooperative Model Learning of Biological Learning Outcomes Students on Subject**

**Matter Nerve in Class XI IPA Negeri 1 Pancur Batu**

**Academic Year 2015/2016**

**Septa Sopiana Sinuraya (4123141088)**

***ABSTRACT***

This study aims to determine the effectiveness of the *Teams Games Tournament* of cooperative model learning, to the study of biology student on subject matter nerve. The kind of this research was *quasi experimental*. The population in the research is all XI IPA SMA Negeri 1 Pancur Batu which consisted of 2 class. And the sample was *cluster random sampling*. Sample in research is grade students XI IPA4 SMA Negeri 1 Pancur Batu as many as 35 people. Based on the results of data analysis showed from the average of pretest on 38.28 with SD 10.49 and the average of posttest on 80.14 with SD 8.18. Based on the results of data analysis effectiveness can be drawn that in the thorough on 30 people (85.7% ) and 5 people not thorough (14.28%). Classically, has been achieved with percentage of 85.71% with the very high category. And level of achievement indicators has been achieved with percentage 83.3%. This research that the activity of good students. Therefore we can conclude that the *Teams Games Tournament* of model learning, to the study of biology student on nerve subject matter in class XI IPA 4 SMA Negeri 1 Pancur Batu academic year 2015/2016 is effective.

**Keywords : *Teams Games Tournament, Effectiveness, Outcomes Learning***