

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Pokok Ekosistem Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di Kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014

Nama Mahasiswa : Amelia Sinaga
NIM : 4103141005
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi

Menyetujui :

Dosen Pembimbing Skripsi

Drs. M. Yusuf Nasution, M. Si
NIP. 19631209 198903 1 005

Mengetahui :

FMIPA UNIMED
Dekan,

Jurusan Biologi
Ketua,

Prof. Drs. Motlan M.Sc, Ph.D
NIP. 19590805 198601 1 001

Drs. H. Tri Harsono, M. Si
NIP. 19651231 199003 1 018

Tanggal Lulus : 26 Agustus 2014

RIWAYAT HIDUP

Amelia Sinaga dilahirkan di Medan, pada tanggal 19 Januari 1992. Ayah bernama M. Sinaga dan Ibu bernama H. Hasugian, dan merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Pada tahun 1998, penulis masuk SD Swasta Antonius VI Medan dan lulus pada tahun 2004. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan sekolah SMP Swasta Santa Maria Medan dan lulus pada tahun 2007, kemudian penulis melanjutkan sekolah di SMA Negeri 5 Medan, dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun 2010 penulis diterima di Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan.



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI POKOK
EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR DI KELAS VII SMP NEGERI 8
MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2013/2014**

Amelia Sinaga (4103141005)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan mengajar di kelas melalui metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pokok Ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan sebagai subjek penelitian adalah kelas VII-2 yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda serta lembar observasi untuk pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran. Dari hasil analisis diperoleh posttest pada siklus I dengan rata-rata nilai 77,04 dan posttest pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 90,43. Persentase peningkatan aktivitas siswa terjadi pada aktivitas 1 (mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru) sebesar 4,47%, aktivitas 2 (keaktifan dalam kelompok diskusi) sebesar 14,28%, aktivitas 3 (mengajukan pertanyaan) sebesar 8,04%, aktivitas 5 (menyelesaikan persoalan) sebesar 6,25%, dan aktivitas 6 (mencatat hasil diskusi) sebesar 5,36. Pada aktivitas 4 (mengungkapkan ide atau pendapat) tidak terjadi peningkatan. Dapat disimpulkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pokok Ekosistem di kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 membuktikan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat digunakan sebagai alternatif lain dalam pembelajaran biologi.

Kata Kunci: Aktivitas dan Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif, TGT.

**The Application Of Cooperative Learning Model TGT Type
(Teams Games Tournament) On The Subject Of Ecosystem
To Increase Activity And Student Learning Achievement
Grade VII Of SMP Negeri 8 Medan
Academic Year 2013/2014**

Amelia Sinaga (4103141005)

Abstract

The research is aimed to improve student's learning achievement and activities in class through cooperative learning method Teams Games Tournament on the subject of the Ecosystem of the students of VII grade of SMP Negeri 8 Medan academic year of 2013/2014. This is an action research and consists of two cycles and as a research subject is a class VII-2, amounting to 28 students. The instruments used is the achievement test in the form of multiple-choice and observation sheet for observation of the students during the learning activity. From the results obtained by analysis of the posttest in the first cycle with an average value of 77.04 and a posttest in the second cycle is obtained mean value 90.43. Percentage increase student activity occurs in activity 1 (listen and pay attention to the teacher's explanation) by 4.47%, activity 2 (activity in group discussion) was 14.28%, the activity of 3 (ask a question) of 8.04%, the activity of 5 (resolve the issue) of 6.25%, and the activity of 6 (noting the results of the discussion) of 5.36. In activity 4 (expressing ideas or opinions) there was no increase. It can be concluded that the application of cooperative learning *Teams Games Tournament* type on the subject of The Ecosystem for students of VII grade of SMP Negeri 8 Medan academic year 2013/2014 has contributed to the improvement on both student's learning activity and achievement. Cooperative learning, of *Teams Games Tournament* models, can be applied as another alternative in teaching biology.

Keyword: Activities and Learning Achievement, Cooperative Learning, TGT.

KATA PENGANTAR

Berkat dan kasihMu Tuhanku melimpah di dalam keterbatasanku. Aku melihat dan merasakan pertolongan Tuhan di dalam pengerjaan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah Engkau tetapkan.

Skripsi ini berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Pokok Ekosistem Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di Kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014, disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Drs. M. Yusuf Nasution, M.Si sebagai dosen Pembimbing Skripsi, yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Drs. Nusyirwan, M.Si, Drs. Abdul Hakim Daulay, M.Si dan Ibu Dra. Rosita Tarigan, M.Pd sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran-saran mulai dari penelitian sampai selesainya penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Zulkifli Simatupang, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing Akademik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Drs. H. Muslim Lubis, SH. MA selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 8 Medan, Ibu Bungauli Sinaga, S.Pd selaku Guru Biologi di SMP Negeri 8 Medan. Teristimewa saya sampaikan kepada Ibunda tercinta H. Hasugian dan Ayah tercinta M. Sinaga serta sanak keluarga, rekan-rekan yang sudah memberikan dorongan dan dana kepada saya dalam menyelesaikan studi di UNIMED.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih terdapat kesalahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Kiranya skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya ilmu pendidikan.

Medan, Agustus 2014

Penulis

Amelia Sinaga
4103141005



DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Abstract	<i>iv</i>
Kata Pengantar	<i>v</i>
Daftar Isi	<i>vi</i>
Daftar Gambar	<i>viii</i>
Daftar Tabel	<i>ix</i>
Daftar Lampiran	<i>x</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Perumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	6
2.1.1. Konseptual Belajar	6
2.1.2. Konseptual Hasil Belajar	7
2.1.3. Konseptual Aktivitas	8
2.1.4. Pembelajaran Kooperatif	10
2.1.5. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)	12
2.1.6. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT	18
2.2. Pokok Bahasan Ekosistem	18
2.3. Kerangka Konseptual	26
2.4. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.2. Subjek Penelitian	28
3.3. Variabel Penelitian	28
3.4. Jenis dan Rancangan Penelitian	28
3.5. Prosedur Penelitian	30
3.5.1. Tahap Prasiklus Tindakan	30
3.5.2. Tahap Siklus Tindakan	30
3.5.2.1. Siklus I	30
3.5.2.2. Siklus II	32
3.6. Instrumen Penelitian	32
3.7. Uji Coba Instrumen	34
3.8. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil Penelitian	39
4.1.1.	Penelitian pada Siklus I	39
4.1.1.1.	Perencanaan Tindakan	39
4.1.1.2.	Pelaksanaan Tindakan	39
4.1.1.3.	Pengamatan dan Evaluasi	40
4.1.1.4.	Refleksi dan Perencanaan Ulang	41
4.1.2.	Penelitian pada Siklus II	42
4.1.2.1.	Perencanaan Tindakan	42
4.1.2.2.	Pelaksanaan Tindakan	42
4.1.2.3.	Pengamatan dan Evaluasi	43
4.1.2.4.	Refleksi	44
4.2.	Temuan Hasil Penelitian	44
4.3.	Pembahasan	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	47
5.2.	Saran	47

DAFTAR PUSTAKA	48
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Cara Memainkan Pertandingan	14
Gambar 2.2. Penempatan Meja Turnamen	15
Gambar 2.3. Individu, Populasi, Komunitas, dan Ekosistem	18
Gambar 2.4. Produsen dan Tingkatan Konsumen	20
Gambar 2.5. Daur Materi	21
Gambar 2.6. Aliran Energi	22
Gambar 2.7. Rantai Makanan Ekosistem Sawah	22
Gambar 2.8. Jaring-Jaring Kehidupan	23
Gambar 2.9. Piramida Makanan	23
Gambar 3.1. Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	29
Gambar 4.1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa	42
Gambar 4.2. Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif	11
Tabel 2.2. Penghitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain	16
Tabel 2.3. Kriteria Penghargaan Kelompok	16
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Soal	33
Tabel 3.2. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal	35
Tabel 4.1. Aktivitas Siswa dalam KBM dengan Menggunakan LKS	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Kegiatan Pembelajaran	50
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	55
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	62
Lampiran 4. Lembar Kerja Siswa 1	69
Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa 2	71
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	72
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	77
Lampiran 8. Kunci Jawaban	81
Lampiran 9. Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa Dalam TGT	82
Lampiran 10. Tabel Data Validitas Soal	85
Lampiran 11. Perhitungan Validitas Soal	87
Lampiran 12. Perhitungan Realibilitas Soal	90
Lampiran 13. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	91
Lampiran 14. Perhitungan Daya Beda Soal	94
Lampiran 15. Data Tournament Kelompok Siklus I	96
Lampiran 16. Data Tournament Kelompok Siklus II	97
Lampiran 17. Rekapitulasi Jumlah Skor Pretest dan Postest	98
Lampiran 18. Nilai Rata-Rata Pada Tiap Siklus	99
Lampiran 19. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada Tiap Siklus	100
Lampiran 20. Daya Serap Siswa Pada Tiap Siklus	101
Lampiran 21. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	102
Lampiran 22. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	104
Lampiran 23. Dokumentasi Photo Penelitian	106