

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN KOMBINASI  
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*(TGT)  
DAN TEKNIK CURAH PENDAPAT (*BRAINSTORMING*)  
PADA PELAJARAN BIOLOGI DI KELAS  
XI IA -3 SMA NEGERI 18 MEDAN  
T.P. 2013/2014**

**MARIA MAGDALENA PURBA (NIM 4103141040)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui Kombinasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Teknik Curah Pendapat* (*Brainstorming*) Pada Pembelajaran Biologi di kelas XI IA -3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan pada Februari – Mei 2014.

Metode penelitian mengikuti kaidah penelitian tindakan kelas . Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IA – 3 SMA Negeri 18 Medan yang berjumlah 35 orang. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus , dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada setiap siklus diadakan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 10 butir soal.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Rata – rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 67,14 dan nilai ketuntasan klasikal 51,43%( tidak tuntas). Rata- rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 76,57 dan nilai ketuntasan klasikal 82,85% (tuntas) . Jadi, terjadi peningkatan hasil belajar biologi siswa sebesar 31,42 %. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I 60% dan pada siklus II 85,71%. Jadi , terjadi peningkatan aktivitas sebesar 25,71%. Kombinasi Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Teknik Curah Pendapat* (*Brainstorming* ) dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa di kelas XI IA – 3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014

**Kata Kunci** : hasil belajar, aktivitas siswa, kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) , *Brainstorming*, siklus

**EFFORTS TO UPGRADING OF THE STUDENT ACHIEVEMENT WITH  
COMBINED KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TIPE AND TECHNIQUE BRAINSTORMING (*BRAINSTORM*)  
AT BIOLOGY ACADEMIC IN XI IA – 3 CLASS OF SMA  
NEGERI 18 MEDAN IN ACADEMIC YEAR 2013/2014**

**MARIA MAGDALENA PURBA (NIM 4103141040)**

**ABSTRACT**

This study aims to upgrading the students achievement with combined kooperatif model *Teams Games Tournament* ( TGT) tipe and Technique Brainstorming (*Brainstorm*) in the classroom XI IA – 3 SMA Negeri 18 Medan Academic Year 2013/ 2014. The study was conducted in Februari – Mei.

Research methods followed the rules of classroom action research . Subject in this research was all student of XI IA – 3 class of SMA Negeri 18 Medan which consisted of 35 student people. The study was conducted with 2 cycles , and each cycles consisted of 2 meeting. At each cycle of learning outcomes tests are held in the form of 10 item multiple- choice question.

The results showed an increase in student learning outcomes from cycle I to the cycle II . Average student learning outcomes in the cycle I was 67,14 and the value of classical learning exahaustiveness 51,43% (not complete). Average student learning outcomes in the cycle II was 76,57 and the value of classical learning exahaustiveness 82,85% ( complete). Therefore, there was the upgrading of student achievment until to 31,42 %. Meanwhile, student activity upgrade that average value of cycle I was 60% and average value of cycle II was 85,71%. Therefore, there was the upgrading of student activity until to 25,71%. That this combined kooperatif model *Teams Games Tournament* ( TGT) tipe and Technique Brainstorming (*Brainstorm*) can be applied for improving students biology achievement in XI IA – 3 class of SMA Negeri 18 Medan Academic Year 2013/ 2014.

**Key words** : achievement, student activity, kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) tipe, *Brainstorm*, cycle