

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI POKOK EKOSISTEM
DI KELAS X₁ SMA NEGERI I MERANTI KAB.ASAHAN
T.P 2011/2012**

Erlina Hasbi Siregar (NIM 081244410007)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada materi pokok ekosistem di kelas X₁ SMA Negeri 1 Meranti Kab. Asahan T.P 2011/2012.

Metode penelitian bersifat penelitian tindakan kelas dan subjek penelitian adalah kelas yang memiliki masalah tertentu. Kelas yang diteliti terdiri dari 35 siswa. Berdasarkan hasil belajar dari siklus I, rata-rata nilai pretes 55,24 meningkat menjadi 67,04 pada postes. Begitu juga pada siklus II, terjadi peningkatan dari 66,86 menjadi 77,14. Pada penelitian ini diperoleh data kriteria ketuntasan belajar individu dan klasikal, sebagai berikut: sebanyak 27 siswa dari 35 siswa atau 77,14% yang memperoleh nilai di atas 70 atau sama dengan 70 dan 8 siswa lainnya atau sebesar 22,85% memperoleh nilai di bawah 70. Dengan demikian pembelajaran pada penelitian ini dapat dikatakan telah tuntas dengan peningkatan 54,29%. Kriteria tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, yang dibuat berdasarkan tes akhir adalah sebagai berikut: dari 35 siswa terdapat 17,14% siswa yang mempunyai penguasaan sangat tinggi, 31,42% siswa yang mempunyai penguasaan tinggi, 40% siswa yang mempunyai penguasaan sedang dan 11,42% siswa yang mempunyai penguasaan rendah.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada materi pokok ekosistem di kelas X₁ cenderung mengalami peningkatan.

**EFFORTS OF ENHANCING STUDENT LEARNING MODEL WITH
COOPERATIVE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENT
ON SUB CONTENT OF ECOSYSTEM IN CLASS X₁
SMA NEGERI 1 MERANTI KAB. ASAHAN
TP 2011/2012**

Erlina Hasbi Siregar (NIM 081244410007)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the improvement of student learning outcomes by using a model of cooperative learning teams games tournament in the sub-class subject matter in the ecosystem of SMA Negeri 1 X₁ Meranti Kab. Asahan TP 2011/2012.

The research method is a class action research and research subjects is a class that has a particular problem. Studied class consists of 35 students. Based on the study of cycle I, the average pretest value increased from 55,24 to 67,04 in postes. So also in the cycle II, an increase from 66.86 to 77.14. In this study obtained the data completeness criteria for individual learning and classical, as follows: as many as 27 students from 35 students or 77,14% who scored above 70, or equal to 70 and eight other students or 22,86% of the value obtained under 70. Thus learning in this study can be said to have been completed. Criterion level of student mastery of the material being taught, which is based on the final test is as follows: of the 35 students there were 15,38% of students who have a high mastery, 28,21% of students who have a high mastery, 40% of students who have mastery and 11,43% were students who had low mastery.

Based on the above findings, it can be concluded that learning to use a learning model cooperative teams games tournament on subject matter issues in sub-class ecosystem in X₁ tends to increase.