

**Analisis Pembelajaran Kooperatif Model  
*Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata  
Pelajaran Biologi SMA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Biologi



Oleh :  
**GILANG AJI SUGANDA**  
NIM: 1403086029

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2021**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gilang Aji Suganda

NIM : 1403086029

Jurusan : Pendidikan Biologi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**Analisis Pembelajaran Kooperatif Model  
*Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata  
Pelajaran Biologi SMA**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 6 Januari 2021  
Pembuat Pernyataan,



Gilang Aji Suganda  
NIM. 1403086029



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
 Jl. Prof. Dr. Hamka Ngaliyan Semarang  
 Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Analisis Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Biologi SMA

Penulis : Gilang Aji Suganda

NIM : 1403086029

Jurusan : Pendidikan Biologi

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Biologi.

Semarang, 6 Januari 2022

Penguji I,

Drs. Listyono, M.Pd  
 NIP: 196910162008011008

Penguji III,

Dr. Nur Khoiri, M.Ag  
 NIP: 197404182005011002

Pembimbing I,

Drs. Listyono, M.Pd  
 NIP : 196910162008011008

Penguji II,

Ahmad Fauzan H., S.Si., M.Si  
 NIDN: 2029067903

Penguji IV,

Saifullah Hidayat, S.Pd., M.S.c  
 NIDN: 2012109001

Pembimbing II,

Mirtaati Na'ima, M.Sc  
 NIP : 198809302019032016



## NOTA DINAS

Semarang, 6 Januari 2022

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Biologi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Analisis Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Biologi SMA  
Nama : Gilang Aji Suganda  
NIM : 1403086029  
Jurusan : Pendidikan Biologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I,



Drs. Listyono, M.Pd

NIP : 196910162008011008

**NOTA DINAS**

Semarang, 6 Januari 2022

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Biologi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Analisis Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Biologi SMA  
Nama : Gilang Aji Suganda  
NIM : 1403086029  
Jurusan : Pendidikan Biologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersesbut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing II,



Mirtaati Na'ima, M.Sc

NIP : 198809302019032016

## MOTTO

Hal kecil jika di biarkan akan menjadi besar. Masalah pun sama, walau masalah kecil jika dibiarkan akan semakin besar. Kesadaran akan mengerjakan adalah perbuatan baik walaupun anda tidak bisa menyelesaikannya secara sempurna dan jangan iri pada teman yang berhasil.

Anda ingat tentang quotes ini “Rumput tetangga lebih hijau dari rumput sendiri” dan anda lupa tentang quotes yang ini Q.S Al Baqarah 286 “Allah tidak akan mebebani hambanya melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia akan mendapatkan pahala dari kebajikannya dan siksa dari kejahatannya...” .

“Usaha dan doa adalah milik kita dan hasil biarkan allah yang memilikannya buat kita”

**ABSTRAK**

Judul : Analisis Pembelajaran Kooperatif Model  
*Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran  
Biologi SMA  
Penulis : Gilang Aji Suganda  
NIM : 1403086029  
Program studi : Pendidikan Biologi

Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan yang termasuk jenis penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan data sekunder penelitian terdahulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap mata pelajaran biologi di SMA. Hasil penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran TGT dapat digunakan pada mata pelajaran biologi di SMA dengan baik. Pembuktiannya bahwa TGT meningkatkan ketertarikan siswa terhadap belajar. Menimbulkan minat dan meningkatkan motivasi yang memicu terjadinya aktifitas dan hasil belajar yang baik. TGT akan menjadi tidak efektif jika para pengajar tidak mempersiapkan secara matang pembelajaran menggunakan model TGT. Pengontrolan siswa dalam pembelajaran model TGT akan lebih sulit dengan adanya permainan dan turnamen.

Kata kunci: analisis, Biologi, SMA, Studi Kepustakaan, TGT

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t}
ب	B	ظ	z}
ت	T	ع	'
ث	s\	غ	g
ج	J	ف	f
ح	h}	ق	q
خ	Kh	ك	k
د	D	ل	l
ذ	z\	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	ه	h
ش	Sy	ء	'
ص	s}	ي	y
ض	d}		

### Bacaan Madd:

a > = a panjang

i > = i panjang

u > = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أُوْ

ai = أَيَّ

iy = أَيَّ



## Lambang dalam Literasi

Lambang/symbol titik dan garis di atas atau di bawah huruf untuk menunjukkan tanda bacaan *mad* (panjang) dalam Bahasa Arab itu dibentuk dari jenis *font* (huruf) Times New Arabic. Karena itu, komputer yang mau digunakan menulis teks tersebut harus sudah diinstal jenis huruf tersebut. Lambang-lambang tersebut dalam tombol keypad komputer adalah sbb:

### PERBEDAAN SIMBOL ANTARA HURUF TIMES NEW ROMAN DENGAN TIMES NEW ARABIC

Simbol dalam <i>Times New Arabic</i>	Simbol dalam <i>Times New Roman</i>	Contoh	Penulisan dengan <i>Times New Roman</i>
Garis di atas huruf kecil	Lebih besar (>)	a>	a>
Garis di atas huruf besar	Lebih kecil (<)	A<	A<
Titik di atas huruf kecil	Garis miring kiri (\)	a\	a\
Titik di atas huruf besar	Garis tegak ( )	A	A
Titik di bawah huruf kecil	Kurung kurawal tutup (})	a}	a}
Titik di bawah huruf besar	Kurung kurawal buka ({)	A{	A{

Pastikan komputer sudah terinstal font jenis *Times New Arabic*. Kalau pilihan font yang digunakan mengetik/menulis itu jenis *Times New Arabic*, simbol-simbol tersebut otomatis muncul titik/garis di layar ketika menekan/mencet tuts pada *keypad* komputer yang bersimbol <, >, {, }, |, dan \.

Cara Membuat Lambang:

Apabila jenis huruf (*font*) yang digunakan mengetik itu huruf lain (untuk skripsi adalah *Times New Roman*), maka langkah yang harus dilakukan adalah :

1. Ketiklah semua teks/naskah dengan huruf *Times New Roman*. Ketika harus mengetik/menulis simbol garis atau titik di atas huruf atau di bawah huruf, gantilah simbol-simbol tersebut dengan lambang sesuai tabel di atas.
2. Mengganti simbol dalam *Times New Roman* tersebut dengan *Times New Arabic* bisa secara manual (satu-satu) atau dengan program. Cara mengganti dengan program adalah :
  - a. Bukalah *file* naskah yang teksnya ada simbol yang harus diubah.
  - b. Tekan tombol/ CTRL/ dan huruf/ H/ bersamaan akan muncul window *Finland Replace*.
  - c. Pada kolom *Find What*, tuliskan simbol yang mau diganti (pada posisi ini font tidak diformat).
  - d. Pada kolom *Replace with*, tuliskan simbol yang sama dengan simbol pada *Find What* tetapi hurufnya diformat menjadi *Times New Arabic*, dengan cara klik *format*, lalu klik *font*, lalu pilih font *Times New Arabic*.
  - e. Setelah diseting seperti pada langkah 4, klik *Find Next* maka ditemukan simbol yang tersorot, lalu klik *Replace* untuk mengganti satu-satu atau klik *Replace All* untuk mengganti semua.
  - f. Setelah satu simbol selesai terganti menjadi tanda garis atau titik, lakukan cara serupa dengan menulis simbol lain pada *Find What* dan *Replace with* dengan simbol yang sama, lalu klik *Find Next*, lalu klik *Replace All*.

Ulangi langkah ke-6 sampai semua simbol terganti tanda garis dan titik seperti yang ada dalam transliterasi.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbila'lamin.* Penelitian ini tidak akan selesai tanpa rahmat, hidayah dan taufik Allah SWT yang mempermudah dalam mengerjakan Skripsi mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Walisongo Semarang. Penghantaran ucapan sholawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW yang akan kita tunggu safaatnya di akhir kelak. Suatu kebahagiaan tersendiri dapat menyelesaikan skripsi ini dengan daya, waktu dan upaya yang tidak sedikit. Skripsi ini dibuat oleh manusia yang mempunyai keluputan ataupun salah, sehingga dalam pembuatan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan.

Penulis hanya bisa menyampaikan ucapan terimakasih telah memberikan banyak bimbingan, bantuan dan motivasi agar terselesainya skripsi ini. Kesempatan kali ini penulis dengan hormat sedalam-dalamnya menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Ismail, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang
3. Ketua Jurusan Pendidikan Biologi UIN Walisongo Semarang, Drs. Listyono, M. Pd.
4. Drs. Listyono, M. Pd. selaku pembimbing I, dan Mirtaati Na'ima, M.Sc. selaku pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta kesabaran dalam memberikan bimbingan, arahan dan nasihat selama proses penulisan skripsi
5. Segenap dosen, pegawai dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Orang tua tercinta ayahanda Kasani dan ibunda Khomsatun yang selalu memberikan semangat, dukungan baik moril maupun materil.

7. Saudara-saudara tercinta kakak Sonny Agam, dan adiku Dimas Bintang Prakoso yang selalu mengingatkan pembuatan skripsi.
8. Teman-teman Pendidikan Biologi 2014 yang selalu menyemangati dan memperhatikan dalam menyelesaikan skripsi.
9. Semua pihak yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga jasa dan kebaikan kalian akan dibalas oleh Allah SWT, serta segala keperluan dan keinginan bisa di permudah untuk mendapatkannya. Penulis mengharapkan sebuah kritik dan saran untuk memperbaiki skripsi ini agar menjadi lebih baik. Penulis hanya bisa berdoa kepada Allah agar skripsi ini memiliki manfaat dan diberikan ridho-Nya. Aamiin ya rabbal'amin

Semarang, 6 Januari 2021

Penulis,



Gilang Aji Suganda

NIM: 1403086029

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>TRANSLITERASI.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.    Latar Belakang Masalah.....	1
B.    Tujuan Penelitian.....	4
C.    Tinjauan Pustaka .....	4
D.    Metodologi Penelitian.....	8
E.    Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A.    Kajian Teori .....	14
B.    Hasil Penelitian yang Relevan .....	24
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
A.    Hasil Penelitian.....	29
B.    Pembahasan.....	31

<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>48</b>
A. Simpulan.....	48
B. Saran .....	48

**DAFTAR PUSTAKA**

Lampiran-lampiran

Daftar Riwayat Hidup

**DAFTAR LAMPIRAN**

		<b>Halaman</b>
Lampiran 1	Jurnal TGT 1	50
Lampiran 2	Jurnal TGT 2	52
Lampiran 3	Jurnal TGT 3	54
Lampiran 4	Jurnal TGT 4	57
Lampiran 5	Jurnal TGT 5	59
Lampiran 6	Jurnal TGT 6	65
Lampiran 7	Jurnal TGT 7	68
Lampiran 8	Jurnal TGT 8	71
Lampiran 9	Jurnal TGT 9	73
Lampiran 10	Jurnal TGT 10	75
Lampiran 11	Jurnal TGT 11	78
Lampiran 12	Jurnal TGT 12	81
Lampiran 13	Jurnal TGT 13	87
Lampiran 14	Jurnal TGT 14	89
Lampiran 15	Jurnal TGT 15	91
Lampiran 16	hasil jurnal TGT	95





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Mudyahardjo mengatakan pendidikan adalah pembelajaran yang berlangsung dalam berbagai latar dan sepanjang hayat. Pendidikan sebagai syarat kehidupan dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan kehidupan (Abdul Khadir dkk., 2012 :59). Pendidikan adalah usaha sadar untuk memanusiaikan manusia muda agar mencapai kedewasaan atau menemukan jati dirinya atau jati dirinya sepanjang hayat. Tujuan pendidikan adalah mengubah anak menjadi manusia seutuhnya, mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri dan lingkungannya (Hidayat Dan Abdillah, 2019 :21).

Pembelajaran adalah usaha seorang guru atau orang lain untuk mengajar siswa yang sedang belajar (Aan, 2012: 85). Hosnan mengartikan (2014: 18) Pembelajaran adalah proses pendidikan yang mendasar, yaitu memfasilitasi pembelajaran, berkomunikasi bolak-balik antara guru dan siswa serta komponen pembelajaran lainnya guna mencapai tujuan pembelajaran. Magang adalah usaha seorang guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa untuk belajar, yang membantu dalam mencapai tujuan yang baik.

Belajar dari Mc. Gooch (1956) belajar melibatkan perubahan perilaku berdasarkan hasil latihan seseorang. Diperkuat oleh pandangan Charles E. Skinner (1958) bahwa belajar adalah penyesuaian perilaku yang lebih baik melalui pelatihan (Dalyono, 2010: 212). Belajar merupakan latihan yang dilakukan secara terus menerus untuk melakukan penyesuaian tingkah laku dan pengetahuan demi kemajuan masa depan siswa. Pengetahuan dan perilaku siswa dapat berkembang dengan memberikan informasi baru dengan mengulang dan mendemonstrasikan perilaku yang baik untuk memperkuat informasi dan perilaku baik yang diberikan kepada mereka.

Guru bermakna “digugu lan ditiru” didalam bahasa jawa. Digugu lan ditiru merupakan sifat yang mengisyaratkan seseorang akan ditiru oleh siswa bahkan masyarakat sekitar. Digugu artinya guru yang menanamkan segala sesuatu akan selalu dipercaya dan dicontoh untuk mewujudkannya kebenaran oleh semua muridnya. Ditiru berarti seorang guru harus menjadi penerang (panutan) bagi semua siswanya (Mukhtar, Lalu dan Hully, 2012: 73).

Indonesia menggunakan dasar Pendidikan Kurikulum 2013 (K-13), dimana siswa sebagai pusat pembelajaran. K-13 menggunakan pendekatan pembelajaran kolaboratif. Cara belajar ini merupakan evolusi dari salah satu teori belajar konstruktivis karena dikembangkan oleh struktur kognitif

yang berguna untuk mengkonstruksi pengetahuan pribadi melalui pemikiran yang masuk akal (Rustaman dkk., 2003: 206).

Salah satu cara pembelajaran kooperatif adalah Team Game Tournament (TGT). Siswa berpartisipasi dalam model TGT untuk belajar dan memahami materi dengan bermain dan terlibat dalam pembelajaran. Merancang kegiatan pembelajaran dan permainan dalam pembelajaran kooperatif TGT yang memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai, mendorong akuntabilitas, kerja sama dan kompetisi yang sehat, serta terlibat dalam pembelajaran (Zulfiani, dkk. 2009: 194)

Penelitian tentang pembelajaran kooperatif TGT dalam pendidikan di Indonesia telah banyak dilakukan di berbagai bidang. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran biologi di tingkat SMA dan sederajat. Kajian ini berfokus untuk meninjau kembali penelitian-penelitian yang sudah ada tentang teori TGT untuk diterapkan pada penelitian langsung dalam mata pelajaran biologi.

Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka penelitian akan diberi judul “Analisis Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Mata Pelajaran Biologi di tingkat SMA dan Sederajat”

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menjelaskan efek pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran biologi di tingkat SMA dan sederajat.
2. Menjelaskan kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran biologi SMA.

## **C. Tinjauan Pustaka**

Kajian pustaka adalah informasi tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Penulis artikel Nia Fibria Nuriana. 2020. Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Learning Together* (LT) terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD). BUANA PENDIDIKAN. 16(30): 113-124. Kajian pustaka ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penggunaan dua model pembelajaran TGT dan LT di sekolah dasar. Hasilnya, model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil

belajar model LT lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional di mata siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan hanya menggunakan model pembelajaran TGT SMA dan penelitian dilakukan tidak membandingkan LT dengan TGT.

2. Penulis artikel Ulfa Agustiani dan Testiana Deni Wijiatiningsih. 2018. Analisis pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pembelajaran bahasa Inggris materi *asking for and giving opinion* di SMA N 15 Semarang pada kelas XI MIPA 3. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. Rata-rata peningkatan prestasi belajar siswa sebelum intervensi sebesar 65,20%, setelah intervensi meningkat menjadi 83,75%. Model pembelajaran TGT meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian

yang akan dilakukan adalah penelitian yang akan dilakukan berdasarkan penggunaan topik biologi dengan metode penelitian dokumenter.

3. Penulis artikel oleh Ika Nuari Fitriani dan Suhandi Astuti. 2020. Meta analisis efektivitas model pembelajaran TGT dan TSTS terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran tematik siswa Sekolah Dasar. Meta analisis termasuk dalam jenis studi kuantitatif. Analisis data menggunakan teknik analisis effect size untuk menemukan data yang bermakna. Mesin pencari menggunakan tabel data terenkripsi. Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan model Two Stray Two Stray (TSTS) untuk kerjasama siswa sekolah dasar. Menggunakan uji ANOVA menunjukkan bahwa TGT menerima 85,3675 data, mengungguli TSTS yang hanya menerima 71,3350. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini dengan menggunakan meta analisis merupakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan yang akan ditelaah menggunakan analisis literature review dengan jenis penelitian kualitatif kualitatif. Penelitian ini juga membandingkan kedua model

menggunakan uji ANOVA sedangkan penelitian akan dilakukan dengan menggunakan analisis isi.

4. Artikel yang ditulis Nabeela Rahma Noor Aziz, Dasmu dan Asep Setiadi. 2021. Studi meta analisis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Fisika. Penelitian ini menggunakan meta analisis deskriptif dengan jenis penelitian kuantitatif. Data jurnal yang digunakan sebanyak 8 artikel dengan alat data terenkripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT pada pembelajaran Jasmani dapat meningkatkan hasil belajar. Effect size yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 0,453. Peningkatan hasil belajar juga mencapai effect size 0,143, dan pemahaman konsep siswa mencapai effect size 0,335. Penelitian ini berbeda dengan yang akan dilakukan karena penelitian ini menggunakan meta analisis yang merupakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan yang akan ditelaah menggunakan analisis literature review dengan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini juga digunakan dalam pembelajaran fisika sedangkan penelitian yang akan dikaji adalah dalam pembelajaran biologi.

## **D. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan. Hamzah (2020: 8) penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan beroperasi dalam kategori analisis yang mengumpulkan data bukan dari sudut pandang peneliti, tetapi dari fakta teori dan konseptual. Tujuan utama penelitian kepustakaan adalah untuk mengembangkan aspek teoretis atau praktis (Khoiri, 2019: 124).

Penelitian studi kepustakaan termasuk kedalam penelitian kualitatif. Khoiri (2019 : 132) berpendapat bahwa penelitian kualitatif dapat menangani kasus dengan menggunakan data empiris, yang dikumpulkan, diproses, dan dianalisis secara kualitatif dan diinterpretasikan. Sugiyono (2016:18) Metode penelitian kualitatif adalah metode yang didasarkan pada filosofi untuk mengoreksi kekurangan positivisme, yang digunakan untuk menguji bukan obyek eksperimen melainkan obyek alam. Peneliti ibarat kunci, teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara triangulasi (asosiatif), analisis datanya bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif menekankan pada pengertian generalisasi.



Menurut Moleong (2010) dalam Adhi dan Ahmad (2019: 6) Fungsi dan kegunaan penelitian kualitatif yang antara lain menjadi subjek penelitian aslinya tidak terdefinisi dengan jelas. Pemahaman tentang perilaku dan motivasi dicari selama penelitian, bersama dengan umpan balik penelitian. Pemahaman tentang hubungan antara proses studi kasus dan realitas topik dan subjek penelitian yang sensitif. Target untuk tujuan evaluasi. Melakukan penelitian secara kuantitatif tanpa menemukan titik terang, untuk diterapkan oleh peneliti lain dan peneliti yang sama.

Penelitian ini menggunakan subjek dari data sekunder. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini merupakan langkah awal kegiatan mulai dari pengumpulan data pustaka, membaca, menulis dan pengelolaan data secara objektif hingga akhir data.

## **2. Sumber Data**

Hamzah (2020: 7) Mengatakan bahwa data pustaka adalah sumber objek dari subjek kedua dan bukan data asli dari peneliti asli, menyebabkan objek penelitian menjadi bias. Data perpustakaan dibatasi oleh informasi statis (data tetap) yang tersimpan dalam rekaman (teks, angka, gambar, kaset audio atau film dalam konteks era digital).

Tinjauan studi Kepustakaan ini memberikan analisis yang cermat dan mendalam untuk mendapatkan hasil yang objektif tentang model Team Game (TGT) dalam Biologi di tingkat menengah pertama. Data yang dikumpulkan merupakan data sekunder yaitu data hasil penelitian beberapa peneliti seperti buku, artikel, jurnal, website dan lain-lain yang berkaitan dengan model penelitian League Team Games (TGT) pada biologi SMA.

Hamzah (2019 :58) menyatakan bahwa sumber penelitian adalah literatur pokok, bahan kedua, dan umum.

- a. Dokumen pokok adalah bahan pustaka yang menjadi kajian atau penelitian utama.
- b. Bahan kedua adalah bahan yang dapat menginterpretasikan bahan pokok berupa artikel, komunikasi, esai, makalah konferensi, dan dokumen lainnya.
- c. Dokumen tersier adalah dokumen yang dapat menafsirkan dokumen pokok dan bahan kedua, seperti kamus, ensiklopedi, dan indeks kumulatif. Fokus Penelitian.

### **3. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada model *Teams Games Tournament* (TGT) yang di tujukan di mata pelajaran

Biologi untuk hasil belajar SMA. Terdapat dua fokus penelitian ini yaitu:

- a. Pengaruh dari pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran biologi SMA.
- b. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran biologi SMA.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengukuran nilai variabel penelitian. Pengukuran (measurement) adalah tata cara untuk menentukan besaran/nilai atribut yang dimiliki oleh objek atau subjek yang akan diukur. Pada contoh variabel yang diteliti sebelumnya (Adhi dan Ahmad. 2019: 100).

Hamzah (2020: 59) menganggap pengumpulan data sebagai upaya yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan tentang subjek atau masalah yang akan dipelajari atau sedang dipelajari. Informasi dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, disertasi, peraturan-peraturan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis yang lain.

Penelitian studi kepustakaan menggunakan teknik dokumentasi. Sugiyono (2016: 225) mengatakan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa masa lalu. Dokumen tersebut bisa berupa artikel, gambar, atau karya monumental seseorang (Sugiyono, 2016:225).

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Faenkel dan wallen (2007) menyatakan bahwa analisis isi adalah alat penelitian yang berfokus pada isi aktual dan karakteristik komunikasi internal. Teknik ini dapat digunakan oleh para peneliti untuk mempelajari secara tidak langsung perilaku orang melalui analisis komunikasi mereka, seperti: buku teks, esai, surat kabar, novel, artikel, majalah, lagu, gambar publik, dan semua jenis komunikasi analitik (Hamzah. 2020: 47).

#### **E. Sistematika Penulisan**

**HALAMAN DEPAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Tujuan Penelitian

- C. Tinjauan Pustaka
- D. Metodologi Penelitian
- E. Sistem Penulisan

## **BAB II LANDASAN PUSTAKA**

- A. Kajian Teori
- B. Hasil Penelitian yang Relevan

## **BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

## **BAB IV SIMPULAN DAN SARAN**

- A. Simpulan
- B. Saran

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Lampiran**

## **BAB II**

### **LANDASAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pendidikan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Menurut Mudyahardjo menyatakan bahwa pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup (Abdul Khadir dkk., 2012 :59).

Pendidikan adalah upaya sadar memanusiakan manusia muda untuk mencapai kedewasaan atau menemukan jati dirinya yang berlangsung seumur hidup atau sepanjang hayat. Hakikat tujuan pendidikan adalah mengantarkan anak manusia menjadi manusia paripurna yang mandiri dan dapat bertanggung jawab atas dirinya

sendiri dan lingkungannya (Hidayat Dan Abdillah, 2019 :21).

## **2. Biologi**

Biologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara universal. (Nuryani, 2003 : 179).

Biologi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang dipelajari pada tingkat pendidikan menengah atas. Mempelajari tentang seluruh aspek kehidupan, Biologi merupakan ilmu yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Selain menghafal materi, siswa juga dituntut untuk mampu mengaitkan teori yang didapat dengan peristiwa sehari-hari. (Herdani, Sartono dan Evriyani, 2015: 20).

Biologi adalah ilmu tentang hidup dan kehidupan organisme dari masa lampau sampai prediksi masa depan, baik dalam hal struktur, fungsi, taksonomi, pertumbuhan dan perkembangannya. Dewasa ini biologi telah banyak mengalami revolusi keilmuan melampaui revolusi fisika dan kimia yang lebih dahulu mendominasi

khazanah ilmu pengetahuan. Implikasi dari revolusi biologi telah menjangkau ke hampir semua cabangcabang ilmu biologi, seperti halnya genetika, fisiologi, anatomi, taksonomi, dan bidangbidang lain yang sederajat. (Slamet, 2015: 336)

### 3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian akademik dan sikap sosial peserta didik melalui kerjasama diantara mereka (Wisudawati, 2014: 53).

Menurut Johnson & Johnson pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerjasama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri maupun anggota kelompok lain (Warsono dan hariyanto, 2014: 161).

Dalam Al Qur'an surat As-Shaf ayat 4

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقْتَلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَأَنَّهُمْ بُنْيَنٌ  
مَّرْصُومٌ

*Sesungguhnya Allah menyukai orang yang berperang dijalan-Nya dalam barisan yang teratur seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun koko (Q.S. as-Shaf [61]:4).*



Tafsir Kemenag dalam (<https://tafsir.learn-quran.co/> diakses 7 Januari 2022) Ayat ini mengisyaratkan kepada kaum Muslimin agar mereka menjaga persatuan yang kuat dan persatuan yang kokoh, mempunyai semangat yang tinggi, suka berjuang, dan berkorban. Membentuk dan menjaga persatuan serta kesatuan di kalangan kaum Muslimin berarti menyingkirkan segala sesuatu yang mungkin menimbulkan perpecahan, seperti perbedaan pendapat tentang sesuatu yang sepele dan tidak penting, sifat mementingkan diri sendiri, membangga-banggakan suku dan keturunan, mementingkan golongan, tidak berperikemanusiaan, dan sebagainya.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Hal ini diterapkan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya (Nurdyansyah, 2013: 52).

Al Qur'an surat al-Hujurat ayat 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ  
لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْفُسُكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

*Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal. (Q.S. al-Hujarat [49]: 13)*

Tafsir Kemenag dalam (<https://tafsir.learn-quran.co/> diakses 7 Januari 2022) Dalam ayat ini, dijelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari seorang laki-laki (Adam) dan seorang perempuan (Hawa) dan menjadikannya berbangsa-bangsa, bersuku-suku, dan berbeda-beda warna kulit bukan untuk saling mencemoohkan, tetapi supaya saling mengenal dan menolong. Allah tidak menyukai orang-orang yang memperlihatkan kesombongan dengan keturunan, kepangkatan, atau kekayaannya karena yang paling mulia di antara manusia pada sisi Allah hanyalah orang yang paling bertakwa kepada-Nya.

Hosnan (2014: 243) menyatakan bahwa prinsip dari pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan kerjasama

- b. Otonomi kelompok
- c. Interaksi bersama
- d. Keikutsertaan bersama
- e. Tanggung jawab individu
- f. Ketergantungan positif
- g. Kerja sama merupakan suatu nilai.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran. (Helmiati, 2012 : 19)

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut:

- a. Model STAD
- b. Model Jigsaw
- c. Model Group Investigation
- d. Model Make a Match
- e. Model TGT
- f. Model Struktural. (Nurdyansyah, 2013: 65)

#### 4. ***Team Games Tournament (TGT)***

Slavin (2005: 163) menyatakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. (Shoimin, 2014: 203).

Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam *STAD*, tetapi menggantikan dengan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk

menyumbangkan poin bagi skor timnya. (Ismail dan Lukamanul. 2018: 48)

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan pertanyaan tersebut. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. (Nurdyansyah, 2013: 78)

Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan SD, SMP hingga perguruan tinggi. Team

Games Tournament (TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar (Trianto, 2014: 132).

Menurut Slavin dalam Rusman (2012: 225) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan (team recognition).



Gambar 1. Bagan sintaks TGT

Budiyanto (2016: 148) menuturkan bahwa kelebihan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT):

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.

- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kekurangan Metode Pembelajaran  
Teams Games Tournament (TGT):

- a. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini

dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

- c. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

*DeVries et al. (1978) summarized data analyses from four studies of TGT in desegregated schools. In three of these, students in classes that used TGT gained significantly more friends outside their own racial groups than did control students. In one, no differences were found. The samples involved in these studies varied in grade level from 7 to 12 and in percentage of minority students from 10% to 51%. In addition,*

*Kagan et al. (1985) found positive effects of TGT on friendship choices among African American, Mexican American, and Anglo students. "menemukan efek positif dari TGT pada persahabatan di terpilih antara siswa Afrika Amerika, Meksiko Amerika, dan Anglo." (Slavin and Cooper, 1999 :654)*



Menurut Suarjana (2000) pada solihah (2016: 49) kelemahan TGT di antaranya: bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan diambil dari penelitian-penelitian terdahulu yang akan menjadi acuan penelitian sekarang. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Artikel yang di tulis oleh Nia Fibria Nuriana. 2020. Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Learning Together* (LT) terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini menggunakan studi literatur yang jenis penelititannya kualitatif. Penelitian ini menggunakan 2 model pembelajaran yaitu TGT dan LT untuk Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini bahwa TGT hasil belajar penelitian terdahulu berpengaruh pada mata pembelajaran matematika siswa SD. hasil belajar pembelajaran model LT lebih efektif daripada pembelajaran tradisional pada mata pembelajaran matematika

siswa SD. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitiannya hanya menggunakan model pembelajaran TGT yang diperuntukan di Sekolah Menengah Atas (SMA).

2. Artikel yang ditulis oleh Ulfa Agustiani dan Testiana Deni Wijiatiningsih. 2018. Analisis pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pembelajaran bahasa Inggris materi *asking for and giving opinion* di kelas XI MIPA 3 SMA N 15 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data diambil dengan cara observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model TGT efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris. Peningkatan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan rata-rata sebesar 65,20%, setelah diberi perlakuan menjadi 83,75%. Model pembelajaran TGT juga meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitiannya ditujukan pada mata pembelajaran Biologi dengan metode studi literatur yang memanfaatkan artikel, dokumen atau buku yang sebelumnya.

3. Artikel yang ditulis oleh Ika Nuari Fitriani dan Suhandi Astuti. 2020. Meta analisis efektivitas model pembelajaran TGT dan TSTS terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran tematik siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan meta analisis yang termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Analisis data menggunakan teknik analisis *effect size* untuk menemukan signifikan data. Instrumen penelitian menggunakan lembar pemberian kode (*coding data*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih efektif dari pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap kolaborasi siswa SD. Data dengan uji anova menunjukkan bahwa TGT mendapat 85,3675 lebih tinggi dibandingkan dengan TSTS yang hanya mendapatkan 71,3350. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitian ini menggunakan meta analisis yang jenis penelitiannya kuantitatif sedangkan yang akan diteliti menggunakan analisis studi literatur dengan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini juga membandingkan antara dua model

menggunakan uji anova sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan *content analysis*.

4. Artikel yang ditulis Nabeela Rahma Noor Aziz, Dasmo dan Asep Setiadi. 2021. Studi meta analisis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran fisika. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan pendekatan meta analisis dengan jenis penelitian kuantitatif. Data jurnal yang dipakai adalah 8 artikel dengan instrumen *coding data*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dalam pembelajaran fisika dapat meningkatkan hasil belajar. Peroleh *effect size* di penelitian ini sebesar 0,453. Peningkatan pada prestasi belajar juga memperoleh *effect size* sebesar 0,143 dan pemahaman kosnep peserta didik memperoleh *effect size* sebesar 0,335. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitian ini menggunakan meta analisis yang jenis penelitiannya kuantitatif sedangkan yang akan diteliti menggunakan analisis studi literatur dengan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini juga di gunakan dalam pembelajaran

fisika sedangkan penelitian yang akan diteliti di pembelajaran biologi.

### BAB III

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### A. Hasil penelitian

Hasil penelitian terdiri dari data sekunder penelitian terdahulu tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games tournament* (TGT) pada mata pembelajaran biologi di SMA. Hasil penelitian tersebut diolah dan disederhanakan. Berikut tabel data kelebihan dan kelebihan tersebut:

Tabel 4.1 kelebihan dan kelemahan pembelajaran model TGT

KELEBIHAN	KELEMAHAN
1. Meningkatkan keterampilan sosial	1. Sulit membimbing siswa melakukan diskusi
2. Efektif dalam belajar	2. Sulit membiasakan dengan konsep TGT
3. Memahami konsep materi	3. Waktu yang diperlukan lama
4. Membuat permainan dalam pembelajaran	4. Menghambat siswa yang memiliki kemampuan lebih
5. Meningkatkan kerjasama kelompok	5. Sulit mengkondisikan kelas
6. Pembelajaran teman sebaya	6. Persiapan guru belum matang
7. Meningkatkan keberanian siswa	7. Materi yang disampaikan kurang dipahami
8. Menumbuhkan rasa tanggung jawab	
9. Siswa mandiri dalam pembelajaran	
10. Siswa dapat memecahkan masalah baru	
11. Absensi siswa tinggi	

Sedangkan data hasil penelitian Efek model pembelajaran TGT dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.2 Efek model pembelajaran TGT

Efek terhadap pembelajaran
1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
2. Meningkatkan keaktifan siswa.
3. Meningkatkan motivasi belajar.
4. Meningkatkan minat belajar.
5. Meningkatkan hasil belajar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Kelebihan**

Dari tabel diatas hasil kelebihan penggunaan model pembelajaran TGT pada mata pembelajaran biologi ditingkat SMA dapat diketahui bahwa *Teams Games tournament* dapat mempermudah pemahaman konsep materi. Pemahaman konsep materi sangat diperlukan dalam pembelajaran. siswa yang tidak paham materi dan konsepnya akan kebingungan dalam melakukan kegiatan belajar sehingga siswa akan melakukan kegiatan diluar dari kegiatan belajar seperti bermain atau mengobrol. Ini sesuai dengan penelitian Rika (2021: 31) bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu sistem koordinasi manusia. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya perubahan tingkat belajar siswa di kelas.

Penguasaan konsep materi dan motivasi terhadap pembelajaran akan mempengaruhi siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri. Motivasi belajar akan menimbulkan rasa keingin tahun terhadap suatu yang baru sehingga siswa yang paham atas konsep materi akan memulai belajar dengan sendirinya. Ini sesuai dengan penelitian Rika (2021:31 bahwa adanya tindakan yang telah diberikan didukung dengan metode



pembelajaran yang menarik telah memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar. Siswa lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan soal post-test yang diberikan peneliti.

Pemahaman konsep pada materi membuat siswa dapat berpikir kritis sehingga soal-soal akan di pikirkan dengan matang untuk menjawab dengan tepat dan secara ilmiah serta jika ada masalah dalam pembelajaran dapat di selesaikan. Pendapat ini sama dengan penelitian Mia, dkk (2020: 19) bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dan permainan hompimpa dapat membuat siswa semakin berani untuk mengemukakan ide/pendapat; melatih kemampuan kemampuan berpikir kritis; melatih kemampuan dalam memecahkan masalah dan pembelajaran dengan model kooperatif TGT dapat diterapkan pada materi selain materi sel.

Pemahaman konsep dan berpikir kritis yang dimiliki siswa untuk menjawab permasalahan akan digunakan untuk memicu keberanian. Keberanian yang ditimbulkan adalah keberanian dalam pembelajaran seperti keberanian bertanya, menjawab ataupun menguatkan pendapat teman yang lain. Sehingga keberanian akan muncul jika siswa sudah yakin terhadap jawaban dari permasalahan. Ini sesuai dengan penelitian Suhartiningsih (2018: 343) bahwa Penerapan TGT pada

siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan terjadinya pembentukan pengetahuan siswa, penerapan pengetahuan, memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat tentang pemahaman konsep yang diperolehnya, belajar memecahkan masalah, dan berdiskusi memecahkan masalah pelajaran.

Model pembelajaran TGT menggunakan sistem *Student Center Learning* yang berfokus pada kegiatan pembelajaran siswa sebagai pusatnya, dengan begitu dapat membantu mengembangkan penerimaan terhadap keberagaman teman dan ide atau pendapatnya. Kelebihan ini terdapat pada penelitian Suhartiningsih (2018: 344) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat mempertahankan nilai karakter bangsa yaitu bekerja bersama dan menghargai pendapat orang lain, serta menerima kekalahan dan kemenangan dalam sebuah kompetisi. DeVries dkk. (1978) meringkas analisis data dari empat studi TGT di sekolah desegregasi. Di tiga di antaranya, siswa di kelas yang menggunakan TGT memperoleh hasil jauh lebih banyak teman di luar kelompok ras mereka

sendiri daripada yang mengontrol siswa. Selain itu, Kagan et al. (1985) menemukan efek positif dari TGT pada persahabatan pilihan di antara siswa Afrika Amerika, Meksiko Amerika, dan Anglo.” (Slavin and Cooper. 1999 :654)

Pembelajaran model TGT mengutamakan kerjasama tim atau kelompok dengan baik, karena didalamnya terdapat sistem tournament yang membuat anggota kelompok harus paham terhadap materi pembelajaran. sehingga teman sebaya yang belum tahu atau masih bingung akan bertanya kepada teman yang lebih mengetahuinya sehingga mereka akan diajarkan dengan bahasa pertemanan yang mungkin akan jauh lebih mudah di pahami. Ini sesuai dengan penelitian Zulfadli dan Kurniati (2020: 48) Dengan model TGT siswa yang berkemampuan yang rendah, sedang dan tinggi dibagi secara heterogen bertujuan membantu siswa yang lain dalam pembelajaran.

Berkelompok memerlukan tanggung jawab dalam tugas masing-masing individu. Untuk meraih kemenangan dalam pembelajaran TGT, individu tersebut harus bisa menuntaskan tugas yang telah dibagi. Pembelajaran teman sebaya juga akan meningkatkan pertanggung jawaban dari kelompok tersebut saat menyampaikan materi. Individu yang sudah

menyelesaikan tugas kelompok akan bisa mempertanggung jawabkan saat memulai presentasi maupun memulai permainan turnamen. Ini sesuai dengan penelitian Zulfadli dan Kurniati (2020: 48) Melalui pembelajaran yang terarah dengan model TGT proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dimana setiap siswa memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan yang di berikan.

Saat tanggung jawab sudah diatur oleh ketua kelompoknya, siswa yang tidak paham terhadap materi yang menjadi tugasnya akan memulai mencari pengetahuan dengan sendiri dari berbagai sumber. Setelah mencapai akhir tidak memahami materi mereka akan meminta temannya untuk menjelaskan ulang materi yang dibutuhkannya, sehingga pembelajaran teman sebaya akan mulai terbentuk. Ini sesuai dengan penelitian Zulfadli dan Kurniati (2020: 48) mengatakan bahwa dengan model TGT siswa yang berkemampuan yang rendah, sedang dan tinggi dibagi secara heterogen bertujuan membantu siswa yang lain dalam pembelajaran, tahap ini akan muncul pada saat turnamen berlangsung.

Menciptakan permainan dalam pembelajaran membuat siswa tidak cepat bosan dan jenuh terhadap

pembelajaran. dengan model TGT siswa mendapatkan keleluasan yang sudah diatur di pembelajaran sehingga mereka dapat belajar sambil bermain dan memberikan tantangan kepada siswa dengan bersaing antar kelompok. Menurut Hikmah, Yenny dan Riyanto (2018: 53) game/turnamen dapat menciptakan suasana persaingan sehat, dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Menarik perhatian siswa dengan permainan dalam belajar akan membuat siswa tertarik dalam belajar sehingga siswa akan semakin tinggi minat untuk mengikuti pembelajaran. minat siswa dalam belajar mengakibatkan peluang untuk mengikuti pelajaran yang tinggi. Ini sesuai dengan penelitian Hendra, Linda , dan Ramadhan (2018: 335) *the average value of cognitive learning competencies of students based on entry behavior in the experiment class scored higher on average than the control class. This suggests that the cognitive competence of students in the experimental class using the type cooperative TGT learning model is higher than the control class by using the conventional model based on high entry behavior capability is low.*

Keefektifan belajar dapat terjadi jika siswa memiliki minat dan motivasi belajar. Sehingga siswa akan belajar menguasai konsep materi pembelajaran.

penarikan minat dan motivasi belajar dapat terjadi dengan menggunakan model TGT yang berbasis permainan turnamen. Ini sesuai dengan penelitian Ardian, Herawati dan Zubaidah (2014: 967) bahwa hasil analisis tes akhir siklus siswa yang menunjukkan adanya peningkatan skor dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil analisis tes akhir siklus siswa, diketahui bahwa pada siklus I memiliki rata-rata nilai kelas 49,74 sedangkan pada siklus II memiliki rata-rata nilai kelas 69,69.

## **2. Kelemahan**

Penggunaan model pembelajaran TGT harus dapat mengelola pembelajaran dan mengkondisikan kelas dengan baik sehingga keefektifan pembelajaran meningkat. Bagi guru baru yang masih belum berpengalaman, mengkondisikan kelas sangat menyusahakan walaupun sudah mengikuti sintak pembelajaran TGT. Mengkondisikan siswa yang baru ditemui akan menyulitkan karena tidak tahu watak dan karakter siswa sehingga guru yang baru atau sedang melakukan penelitian akan sulit untuk mengantisipasi kenakalan siswa yang ada dikelas. Menurut penelitian Zulfadli dan Kurniati (2020: 49) Penggunaan model pembelajarn ini membutuhkan waktu yang relative

panjang sehingga persiapan pendidik harus mampu mengelola pembelajaran dan mengkondisikan kelas dengan baik sehingga sintak dan waktu pembelajaran berjalan dengan optimal.

Persiapan guru harus benar-benar matang untuk meminimalisir kekurangan dari pengajar. Persiapan dapat membantu hal-hal yang akan dilakukan setelah memulai kelas, tahap demi tahap harus di persiapkan dengan sangat baik sehingga tidak membuang-buang waktu ataupun pemotongan pembelajaran. kekurangan persiapan akan mengakibatkan dampak besar dari pembelajaran seperti hal yang akan dilakukan saat akan memainkan permainan turnamen yang sebagai inti dari TGT akan berakibat fatal. menurut Rika (2021: 31) Pada siklus I di awal pertemuan masih banyak siswa yang ramai berbicara dengan temannya, dan perhatian siswa masih kurang terhadap pembelajaran. Sikap menghargai teman pada saat diskusi masih kurang, pelaksanaan game/turnamen belum efisien, persiapan guru belum cukup matang dalam membimbing siswa, dan saat mengerjakan post-test banyak siswa yang rasa percaya dirinya kurang.

Penggunaan model TGT tidak luput dari mengatur siswa. Pengaturan siswa akan berdampak pada efektifnya pembelajaran. Saat tahap berdiskusi siswa

akan sulit diatur jika pengaturan tempat duduk dan pengaturan peringkat siswa tidak diatur dengan benar. Siswa yang peringkatnya rendah di satu kelompok dengan peringkat rendah akan mengakibatkan pembagian kelompok akan menjadi lama. Kelompok dengan peringkat rendah akan memulai diskusi yang di luar topik pembelajaran. diskusi ini akan menjadai kacau di dalam kelas yang dapat mempengaruhi kelompok yang lain. Ini seperti penelitian Safniyeti, Abas dan Aceng (2013: 27) guru mengalami kesulitan dalam hal membimbing siswa pada saat melakukan diskusi. Guru sulit untuk membagi perhatiannya terhadap kelompok yang memerlukan bimbingan, hal ini disebabkan karena jumlah kelompok belajar dalam satu kelas berjumlah enam kelompok yang terdiri dari lima sampai enam orang siswa. Proses belajar mengajar menjadi kurang efektif karena jumlah kelompok terlalu banyak dan guru kesulitan membimbing siswa.

Pengaturan siswa, persiapan guru, pengalaman guru dan mengenal karakter siswa akan dapat mempengaruhi keefektifan waktu yang digunakan. Semakin pengaturan siswanya baik seperti kelompok heterogen semakin mudah mengontrolnya. Persiapan yang matang dan juga jam terbang seorang guru dapat



berpengaruh juga. Semakin mudah mengontrol siswa semakin efektif waktu yang digunakan. Jika ada kesalahpengaturan siswa, pengalaman guru dan persiapan guru tidak baik atau masih kurang akan sangat berdampak pada waktu pembelajaran. Ini terjadi pada penelitian Safniyeti, Abas dan Aceng (2013: 27) Guru juga mengalami kesulitan pada saat membimbing siswa melakukan turnamen. Kesulitan yang dialami guru disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa belum mengerti cara melakukan permainan, aturan untuk pembaca, penantang pertama dan penantang kedua, akibatnya waktu yang digunakan untuk permainan menjadi semakin lama.

Kegagalan pembelajaran model TGT disebabkan karena siswa belum memahami materi. Pemahaman materi diperlukan untuk memudahkan berjalannya sintak TGT yang lebih banyak memakan waktu. Pemahaman materi bisa dilakukan sebelum melakukan pembelajaran yang berarti siswa ditugaskan untuk membaca materi yang akan digunakan TGT sebelum pertemuannya. Ini sesuai dengan penelitian Mia, dkk (2020: 19) sebagian besar siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami konsep sel dan untuk mendapatkan skor tertinggi, siswa selalu memotivasi

teman sekelompoknya. Hampir setengah siswa menyatakan bahwa dalam memporeleh poin kelompok, siswa bergantung pada teman sekelompok

Pemahaman konsep materi sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran TGT. Ketidak pahaman tentang konsep materi akan mengakibatkan konsep TGT akan menjadi kacau, sehingga waktu dan pembelajaran akan terbuang sia-sia. Ini sesuai dengan penelitian Nurhidayah (2018: 233) aktivitas menjawab soal di meja turnamen kategori sedang. Hal ini disebabkan sebagian siswa belum faham pada materi pelajaran sehingga tidak dapat menjawab soal di meja turnamen dalam waktu singkat.

Siswa yang sulit untuk memahami materi saat pembelajaran dalam kelompok akan menghambat siswa yang sudah tahu tentang konsep materi karena harus mengajarkan materi yang sudah dipelajari. Siswa yang belum memahami materi setidaknya harus tahu sedikit tentang materi yang di pelajari sehingga tidak memberatkan siswa yang sudah paham. Siswa yang tidak paham tentang konsep materi yang dipelajari akan sulit untuk mengikuti pembelajaran model TGT yang menggunakan banyak tahapan. Ini sesuai dengan penelitian Safniyeti, Abas dan Aceng (2013: 27) Guru

juga mengalami kesulitan pada saat membimbing siswa melakukan turnamen. Kesulitan yang dialami guru disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa belum mengerti cara melakukan permainan, aturan untuk pembaca, penantang pertama dan penantang kedua, akibatnya waktu yang digunakan untuk permainan menjadi semakin lama.

### **3. efek model TGT terhadap pembelajaran**

Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam model pembelajaran TGT terdapat sistem skor yang membuat satu kelompok harus memiliki skor, sehingga dapat dipastikan siswa harus aktif dalam memperoleh skor penilaian untuk satu kelompoknya. Ini sesuai dengan penelitian Nurhidayah (2018 :237) hasil observasi dapat dilihat bahwa antara aktivitas siklus I dan aktivitas siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan atau memberi pendapat terjadi kenaikan persentase sebesar 21,16%. Pada aktivitas tersebut didominasi oleh siswa yang memang biasa tampil. Di pertemuan kedua dan seterusnya guru meminta siswa yang lain untuk bertanya, sehingga sejumlah 16 siswa akhirnya

memberikan pertanyaan pada pertemuan kedua. Diperkuat dengan penelitian Fadilah, dkk. (2020: 13).

Pemahaman terhadap suatu konsep dapat menimbulkan berpikir kritis seseorang. Dari suatu konsep akan dikembangkan menjadi berbagai metode untuk menjawab berbagai masalah. Berpikir kritis dapat dibangun melalui kegiatan membaca untuk menemukan suatu konsep. Penelitian Ardian, Herawati dan Zubaidah (2014: 966) mengatakan setelah siswa membaca, kemudian siswa diminta untuk menyusun peta konsep. Melalui penyusunan peta konsep ini akan dapat membantu siswa untuk mengorganisir dan melatih kemampuan berpikirnya.

Permainan dapat menarik minat banyak kalangan orang. Dalam pembelajaran model TGT, permainan yang di modifikasi kedalam pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam hal belajar. Menurut Vinanda, Evita dan Ali (2019: 283) mengatakan Siswa juga memperhatikan materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berupa tanggung jawab untuk ikut serta menyelesaikan tugas secara berpasangan dan berusaha mengumpulkannya tepat waktu. Munculnya perhatian siswa terhadap pembelajaran berarti mereka mempunyai minat untuk belajar.

Memberikan motivasi dalam pembelajaran memerlukan berbagai trik untuk menarik fokus siswa kedalam pembelajaran. Sedangkan, menggunakan penekanan yang berlebihan dalam pembelajaran dapat membuat siswa merasa bosan mengakibatkan motivasi belajar menurun. Penggunaan pembelajaran model TGT dengan basis permainan akan membuat siswa tertarik dalam pembelajaran. ini sesuai dengan penelitian Mia, dkk. (2020: 19) pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dan permainan hompok membuat siswa tertarik pada materi sel, membuat suasana belajar lebih menyenangkan, memacu siswa untuk belajar lebih giat terutama dalam mempersiapkan turnamen akademik. dan dikuatkan oleh Fadilah, dkk. (2020:13) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dikarenakan dalam pembelajaran TGT, siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru tetapi semua siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan.

Seiring bertumbuhnya minat dan motivasi para siswa, hasil belajar akan terpengaruh oleh keduanya. Semakin baik minat dan motivasi semakin baik pula hasil belajar para siswa. Banyak faktor yang menyebabkan

perubahan pada hasil belajar para siswa dengan berbagai perlakuan dalam belajar. Menurut Asnur, Hala dan Aziz (2018: 721) kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan saintifik memiliki nilai rata-rata *posttest* = 86,03 yang masuk dalam kategori tinggi. Pada kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran tanpa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan saintifik tapi menerapkan model pembelajaran langsung memiliki nilai rata-rata hasil belajarnya adalah 82,52 yang masuk dalam kategori tinggi. Bila dibandingkan rata-rata nilai hasil belajar dari kedua kelompok, terlihat bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar daripada hasil belajar kelompok kontrol. Data rata-rata nilai hasil belajar dari kedua kelompok juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan saintifik lebih baik dan lebih efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

## BAB IV

### KESIMPULAN

#### A. Simpulan

Effek pembelajaran model *teams games tournament* (TGT) di tingkat SMA pada pembelajaran Biologi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, berpikir kritis, keaktifan dan hasil belajar secara signifikan.

Kelebihan pembelajaran model TGT di tingkat SMA pada pembelajaran Biologi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT akan menarik perhatian siswa dengan basis permainan turnamen dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kehadiran siswa. Pembelajaran TGT juga memicu adanya hubungan baik antar kelompok sehingga menimbulkan keterampilan sosial dan pembelajaran teman sebaya.

Sedangkan kelemahan TGT di tingkat SMA pada pembelajaran Biologi adalah mengkondisikan kelas yang sulit sehingga dapat mengakibatkan waktu yang digunakan pembelajaran akan semakin lama. Sulit juga dalam membiasakan penggunaan model TGT kepada siswa, sehingga terjadi kesulitan membimbing siswa untuk memahami suatu konsep materi. Kesulitan ini juga dikarenakan kurangnya persiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran model TGT yang berbasis dengan permainan. Penggunaan TGT akan

mengakibatkan siswa kurang memperhatikan materi karena konsep TGT yang banyak. Sehingga siswa yang diatas rata-rata akan terhambat dalam belajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan beberapa saran kepada pihak lain sekiranya dapat bermanfaat. Saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan analisis TGT ke meta analisis dan menambahkan beberapa sampel untuk hasil yang lebih akurat.
2. Bagi mahasiswa yang akan mengikuti PPL dapat menguasai konsep TGT dan materi yang baik, agar dapat mengatur kelas dengan lebih baik.
3. Bagi institusi pendidikan agar dapat menggunakan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran tatap muka, agar siswa tidak mudah bosan ataupun jenuh.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah dan Djam'an Satori. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Adhi Kusumastuti and Ahmad Mustamil Khoiron. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asnur, Siti Harianti, Yusminah Hala, dan A. Asmawati Azis. 2018. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Pendekatan Saintifik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMA/MA*. Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI. Makassar 713-723 n.d 2019.
- Budiyanto, Moch. Agus Krisno. 2016. *SINTAKS 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dalyono, M. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamzah, Amir. 2020. *Metode penelitian kepustakaan (library reseach) kajian filosofi, aplikasi, proses dan hasil penelitian edisi revisi*. Malang: C.V Literasi Nusantara Abadi.

- Hariadi, Slamet. 2015. *Evaluasi Akademik Mahasiswa Biologi terhadap Perkuliahan Genetika di Universitas Jember*. BIOEDUKASI 3(2): 336-348.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Herdani, Tresna Puspa, Nurmasari Sartono dan Dian Evryani. 2015. *Pengembangan Permainan Monopoli termodifikasi sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan di SMAN 1 Jakarta)*. BIOSFER 8 (1): 20-28.
- Hidayat Rahmat, Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hikmah, Msy, Yenny Anwar, dan Riyanto. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal Pembelajaran Biologi. 5 (1): 46-56.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khadir, Abdul, dkk. 2012. *Dasar-dasar pendidikan*. Jakarta: kencana prenada media group.
- Khoiri, Nur. N.d. *Metodologi Penelitian Pendidikan Ragam, Model dan Pendekatan*. Semarang UIN Walisosngo. [www:eprintwalisongo.com](http://www.eprintwalisongo.com) diakses Juli 2021.

- Kusumastuti, Adhi dan Ahmad Mustamil Khoiron. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LSPP).
- Mukhtar, Lalu dan Hully. 2012. *Profesi Keguruan*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Nurdiansyah, dan Ani. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhidayah, Siti. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi*. Jurnal Pendidikan Tambusai. 2(1): 226-239.
- Nurkanti, Mia. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Himpimpa pada Materi Sel*. Science Education and Application Journal (SEAJ) Program Studi Pendidikan IPA Universitas Islam Lamongan. 2(1): 12-21.
- Nuryani Y. Rustaman, DKK. 2003. *Strategi Belajar Biologi Edisi Revisi*. Bandung: JICA.
- Pangestuti, Ardian Anjar, Herawati Susilo, dan Siti Zubaidah. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Biologi berbasis Reading - Concept Map -Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X IPA 4 SMA Laboratorium UM*. Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi FKIP UNS. Malang 963-968 Juni 2014.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Rachmayanti, Rika. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koordinasi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT di Kelas XI IPA SMA*. Bioedu: Jurnal Pendidikan Biologi. 9 (1): 27-33.
- Rahmawati, Fadilah, dkk. 2020. *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Siswa Kelas X Ipa Sma Bina Insan Mandiri Nganjuk Tahun Ajaran 2018/2019*. Jurnal Biologi dan Pembelajarannya. 7 (1): 11-14.
- Rustaman, dkk. 2003. *Straegi belajar mengajar biologi*. Bandung: FMIPA UPI.
- Sa'diyah, Nur Rohmawatus. 2020. *Studi Literatur Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi. Mojokerto : Universitas Islam Majapahit.
- Safniyeti, Abas, dan Aceng Ruyani. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di Kelas X SMAN 4 Kota Bengkulu*. BIOTA: Jurnal Pendidikan Biologi FITK UIN Mataram 10(1): 20-34.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siti Jamilah, Didimus Tanah Boleng, dan PM Labulan. 2018. *Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar Biologi*. Al-Hayat: Journal of Biology and Applied Biology, Vol 1 (2): 74-78.
- Slamet Hariyadi. 2015. *Evaluasi Akademik Mahasiswa Biologi terhadap Perkuliahan Genetika di Universitas Jember*. Jurnal BIOEDUKASI 3(2): 336-348.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.
- Slavin, Robert. E and Robert Cooper. 1999. *Improving intergroup relations: lessons learned from cooperative learning programs*, Baltimore: Johns Hopkins University.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suhartiningsih. 2018. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMAN 2 Labuapi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi. 340-345 Juni 2018.
- Warsono dan Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Wisudawati, Asih Widi, E. S. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunanda, Hendra, Linda Advinda, dan Ramadhan Sumarmin. 2018. *Effects of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (TGT) and Entry Behavior Student to Learning Competence Class XI IPA Senior High School 1 Lengayang*. International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT) 6(2): 329-339.
- Zulfadli, Sari Kurniati. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah Tarakan*. EDUKASIA 7 (1): 43-50.
- Zulfiani, dkk. 2009. *strategi pembelajaran sains*. jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah.
- Zulfira, Vinanda, Evita Anggereini dan Ali Sadikin. 2019. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati di SMA Negeri 1 Batang Hari*. Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi 5 (3): 273-285.



## Lampiran-lampiran

### Lampiran 1: Jurnal TGT 1

Judul artikel	:	Penerapan Model Pembelajaran Biologi Berbasis <i>Reading Concept Map Teams Games Tournaments</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Ipa 4 SMA Laboratorium UM
Nama penulis	:	Ardian Anjar Pangestuti Herawati Susilo Siti Zubaidah
Alamat kontak	:	<a href="mailto:danmgt@yahoo.com">danmgt@yahoo.com</a>
Nama Jurnal	:	Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi FKIP UNS
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, penelitian tindakan kelas (PTK)
Tujuan penelitian	:	Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif.
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : tempat SMA Laboratorium Malang siswa kelas X IPA 4 di tahun ajaran 2013-2014. <b>Instrumen</b> : terdiri atas empat macam yaitu : 1. Rubrik : untuk penilaian kemampuan berpikir kritis. 2. Kunci jawaban : untuk menganalisis kemampuan belajar kognitif . 3. Lembar pengamatan : penilaian kegiatan guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. 4. Catatan lapangan : catatan saat pelaksanaan penelitian. <b>Analisis</b> : t-test sebagai pembandingan signifikansi data
Hasil penelitian	:	Hasil perbedaan signifikan pada skor dari siklus I dengan II. Siklus I mendapat 46,22 sedangkan siklus II mendapat 72,71 nilai rata-rata. Berpikir kritis meningkat disebabkan rencana pembelajaran guru, perencanaan untuk



	<p>meningkatkan berpikir kritis sebagai berikut: siswa di suruh membaca sumber data, dilanjutkan dengan membuat peta konsep. Selanjutnya berdiskusi untuk menngembangkan pemikirannya.</p> <p>Selisih analisis tes pada siklus I dan II adalah 19,95. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan di siklus II yang mendapat nilai 69,69 sedangkan siklus I 49,74. Peningkatan berpikir kritis bisa disebabkan oleh perencanaan proses pembelajaran guru untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar kognitifnya.</p>
--	--

## Lampiran 2: Jurnal TGT 2

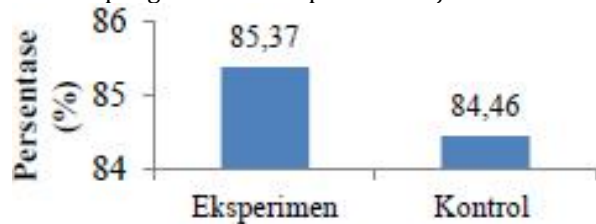
Judul artikel	:	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati di SMA Negeri 1 Batang Hari									
Nama penulis	:	Vinanda Zulfira Evita Anggereini Ali Sadikin									
Alamat kontak	:	<a href="mailto:Zulfiravinanda@gmail.com">Zulfiravinanda@gmail.com</a>									
Nama Jurnal	:	Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi 5 (3) Desember 2019									
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, <i>True Experiment Design</i>									
Tujuan penelitian	:	Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran TGT terhadap hasil belajar biologi.									
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : tempat SMA N 1 Batang Hari, Kelas kontrol 34 orang dan kelas eksperimen 32 orang. <b>Instrumen</b> : penilaiannya menggunakan tes dan non tes. Teknik pengumpulan data menggunakan <i>posttest</i> di akhir materi Keanekaragaman Hayati. <b>Analisis</b> : t-test sebagai pembandingan signifikansi data									
Hasil penelitian	:	<p>Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen rata-rata kelas 84,90. Kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 82,35.</p> <p>Tabel 1. Distribusi nilai hasil <i>post test</i> siswa</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Kelas</th> <th>Jumlah siswa</th> <th>Rata-rata</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Eksperimen</td> <td>32</td> <td>84,90</td> </tr> <tr> <td>Kontrol</td> <td>34</td> <td>82,35</td> </tr> </tbody> </table> <p>Distribusi nilai dari angket penilaian aspek afektif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2.</p> <p>Tabel 2. Distribusi nilai hasil <i>post test</i> siswa</p>	Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata	Eksperimen	32	84,90	Kontrol	34	82,35
Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata									
Eksperimen	32	84,90									
Kontrol	34	82,35									

Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata
Eksperimen	32	85,75
Kontrol	34	84,64

Kelas eksperimen nilai rata-rata 85,75. Sedangkan Kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 84,64.

Kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan di kelas eksperimen dan kontrol. Perubahan metode pembelajaran mengakibatkan adanya peningkatan. penerapan model pembelajaran TGT dengan materi keanekaragaman hayati mengakibatkan siswa secara aktif terlibat di proses pembelajaran. penggunaan tournament akademik membuat siswa tertantang dan termotivasi untuk belajar.

Hasil belajar afektif melalui angket di kelas eksperimen 85,3 dan kelas kontrol mendapatkan hasil 84,4. pengujian normalitas dan homogenitasnya, kemudian diuji hipotesisnya dengan menggunakan uji t. Hasil t hitung > t tabel yaitu  $1,7 > 1,667$  sehingga  $H_1$  diterima dan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar afektif.



Gambar 1. hasil belajar ranah afektif.

Proses pembelajaran menggunakan model TGT dikelas eksperimen, dapat meningkatkan kerjasama secara verbal maupun non verbal. Kerjasama mengakibatkan pembelajaran teman sebaya, sehingga dalam menyampaikan beberapa ide dapat percaya diri.

## Lampiran 3: Jurnal TGT 3

Judul artikel	:	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMAN 2 Labuapi																												
Nama penulis	:	Suhartiningsih																												
Alamat kontak	:	<a href="mailto:ningwira@yahoo.co.id">ningwira@yahoo.co.id</a>																												
Nama Jurnal	:	<i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (ISBN: 978-602-61265-2-8), Juni 2018</i>																												
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, penelitian tindak kelas (PTK)																												
Tujuan penelitian	:	Pengukuran efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.																												
Instrumen & metodologi	:	<p><b>Populasi</b> : tempat SMAN 2 Labuapi, kelas XI IPA1 22 siswa ditahun pelajaran 2016-2017.</p> <p><b>Instrumen</b> : menggunakan lembar observasi dan lembar kuesioner sebagai alat pengumpul data. Pemahaman konsep dengan tes evaluasi Tabel 1. Teknik pengumpul data dan instrumen penelitian</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Jenis data</th> <th>Teknik Pengumpul Data</th> <th>Instrumen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Motivasi Siswa</td> <td>Kuesioner</td> <td>Angket Terbuka</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Aspek Afektif/ Sikap Siswa</td> <td>Observasi</td> <td>Lembar Observasi Skala Sikap</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Respon Siswa</td> <td>Kuesioner</td> <td>Angket Terbuka</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Hasil Belajar Siswa</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>a. Aspek Pengetahuan dan Pemahaman Konsep</td> <td>Tes Tertulis</td> <td>Lembar Tes Pengetahuan dan Pemahaman Konsep (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>b. Aspek Keterampilan</td> <td>Ujink Kerja</td> <td>Ujink Kerja Keterampilan (tugas Terstruktur)</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Analisis</b> : uji t-test sebagai pembanding signifikansi data.</p>	No	Jenis data	Teknik Pengumpul Data	Instrumen	1.	Motivasi Siswa	Kuesioner	Angket Terbuka	2.	Aspek Afektif/ Sikap Siswa	Observasi	Lembar Observasi Skala Sikap	3.	Respon Siswa	Kuesioner	Angket Terbuka	4.	Hasil Belajar Siswa				a. Aspek Pengetahuan dan Pemahaman Konsep	Tes Tertulis	Lembar Tes Pengetahuan dan Pemahaman Konsep ( <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> )		b. Aspek Keterampilan	Ujink Kerja	Ujink Kerja Keterampilan (tugas Terstruktur)
No	Jenis data	Teknik Pengumpul Data	Instrumen																											
1.	Motivasi Siswa	Kuesioner	Angket Terbuka																											
2.	Aspek Afektif/ Sikap Siswa	Observasi	Lembar Observasi Skala Sikap																											
3.	Respon Siswa	Kuesioner	Angket Terbuka																											
4.	Hasil Belajar Siswa																													
	a. Aspek Pengetahuan dan Pemahaman Konsep	Tes Tertulis	Lembar Tes Pengetahuan dan Pemahaman Konsep ( <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> )																											
	b. Aspek Keterampilan	Ujink Kerja	Ujink Kerja Keterampilan (tugas Terstruktur)																											
Hasil penelitian	:	Prestasi belajar sebelum siklus I nilai rata-rata 35 dengan ketuntasan klasikal 30%. Siklus I mendapatkan rata-rata nilai 77,37 dengan ketuntasan klasikal 68,18%. Tabel 2. Perbandingan hasil belajar siswa																												

No.	Kualifikasi	Rentangan Nilai	Perlakuan/post-test				Selisih Persentase
			Siklus 1		Siklus 2		
			Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase	
1.	Sangat baik	86-100	0	0	7	31,81	31,81
2.	Baik	62-85	16	72,73	12	54,55	18,18
3.	Cukup baik	38-61	4	18,18	3	13,64	4,54
4.	Kurang	0-37	2	9,09	0	0	9,09
Rata-rata Kelas			77,37		95,53		
Ketuntasan Klasikal			68,18%		81,82%		

Penggunaan TGT di siklus I mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman konsep , ditunjukkan dengan siswa berani menyampaikan ide-idenya dan pemecahan soal. Sedangkan siklus II, nilai rata-rata 95,53 dengan ketuntasan klasikal 81,82%.

Tabel 3. Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa

No.	Kriteria Ketuntasan	Rentang Nilai (KKM)	Perlakuan			
			Siklus I		Siklus II	
			Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
1.	Tuntas	$\geq 70$	15	68,18	19	86,36
2.	Tidak Tuntas	$< 70$	7	31,82	3	13,64

Peningkatan tingkat kepuasan siswa sebanding dengan prestasi hasil belajar siswa. Pada angket, sebanyak 19 siswa (86,38%) memberikan respon positif dan pernyataan sangat senang dengan model pembelajaran TGT. Pembelajaran tersebut sangat menyenangkan karena penggunaan permainan sambil belajar dan kompetisi antar teman. Pembelajaran ini juga mudah dipahami. Sedangkan 3 orang siswa (13,64%) tidak mengikuti pembelajaran secara optimal, dikarenakan sedang masa pemulihan. Motivasi mempengaruhi hasil belajar, adanya motivasi akan meningkatkan pembelajaran.

Model pembelajaran TGT pemakaian

	kerjasama diutamakan. pembelajaran ini masih mengutamakan nilai karakter bangsa. Nilai karakter bangsa seperti: bekerja sama, menghargai pendapat, dan menerima kekalahan atau kemenangan di dalam kompetisi.
--	---

## Lampiran 4: Jurnal TGT 4

Judul artikel	:	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) di Kelas X SMAN 4 Kota Bengkulu																											
Nama penulis	:	Safniyeti Abas Aceng Ruyani																											
Alamat kontak	:	<a href="mailto:safniyety@gmail.com">safniyety@gmail.com</a>																											
Nama Jurnal	:	BIOTA: Jurnal Pendidikan Biologi FITK UIN Mataram																											
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, penelitian tindak kelas (PTK)																											
Tujuan penelitian	:	Untuk memperbaiki proses pembelajaran																											
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : 2 guru observer, 34 siswa kelas XF SMAN 4 Kota Bengkulu di tahun 2012/2013. <b>Instrumen</b> : Menggunakan lembar tes sebanyak 7 soal persiklus dalam bentuk essay. Untuk tes tournament 30 essay dan pilihan ganda. Lembar observasi untuk guru dan siswa dengan 13 aspek <b>Analisis</b> : Deskriptif untuk menggambarkan data																											
Hasil penelitian	:	Tabel 1. Penerapan Model Tipe TGT di Kelas XF SMAN 4 Kota Bengkulu <table border="1" data-bbox="388 995 982 1228"> <thead> <tr> <th>Siklus</th> <th>Rata - Rata Skor Aktivitas Guru</th> <th>Rata - Rata Skor Aktivitas Siswa</th> <th>Kriteria</th> <th>Jumlah siswa</th> <th>Jumlah siswa yang mendapat nilai <math>\geq 75</math></th> <th>Nilai rata-rata siswa</th> <th>Persen tase ketuntasan belajar</th> <th>Kriteria</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I</td> <td>34.5</td> <td>34.5</td> <td>Baik</td> <td>34</td> <td>25</td> <td>78.5 5</td> <td>73.52</td> <td>Belum tuntas</td> </tr> <tr> <td>II</td> <td>38</td> <td>37</td> <td>Baik</td> <td>34</td> <td>30</td> <td>90.7 3</td> <td>88.23</td> <td>Tuntas</td> </tr> </tbody> </table> <p>Aktivitas guru dengan skor rata-rata pada siklus I 34,5 meningkat menjadi 38 di siklus II. Aktivitas siswa pada siklus I 34,5 meningkat menjadi 37 pada siklus II. Sedangkan presentase ketuntasan siswa dari 73,52% di siklus I meningkat menjadi 88,23% di siklus II.</p>	Siklus	Rata - Rata Skor Aktivitas Guru	Rata - Rata Skor Aktivitas Siswa	Kriteria	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang mendapat nilai $\geq 75$	Nilai rata-rata siswa	Persen tase ketuntasan belajar	Kriteria	I	34.5	34.5	Baik	34	25	78.5 5	73.52	Belum tuntas	II	38	37	Baik	34	30	90.7 3	88.23	Tuntas
Siklus	Rata - Rata Skor Aktivitas Guru	Rata - Rata Skor Aktivitas Siswa	Kriteria	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang mendapat nilai $\geq 75$	Nilai rata-rata siswa	Persen tase ketuntasan belajar	Kriteria																					
I	34.5	34.5	Baik	34	25	78.5 5	73.52	Belum tuntas																					
II	38	37	Baik	34	30	90.7 3	88.23	Tuntas																					

Judul artikel	:	<p style="text-align: center;"><b>Peningkatan Proses Belajar Mengajar</b></p> <p>Gambar 1. Peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siklus I dan II.</p> <p>Aspek guru sulit membimbing siswa saat diskusi, sulit membagi perhatian pada kelompok yang belum paham karena jumlah kelompok yang banyak. Guru kesulitan membimbing saat turnamen, karena siswa belum terbiasa dengan TGT. Siswa belum tahu cara melakukan permainan, dari aturan membaca sampai penantang permainan. Mengakibatkan waktu kurang efektif.</p> <p>Pada aktivitas siswa, siswa belum bisa menjawab soal prasyarat. Ini karena siswa tidak mencatat informasi penting. Penanggulangan kesalahan diatas, guru memberikan tugas kepada siswa sebelum pembelajarannya. Kemudian guru harus menjelaskan permainan secara jelas.</p>																																												
		<p>Tabel 2. Analisa soal postest siklus I dan siklus II</p> <table border="1" data-bbox="388 914 982 1201"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No. Soal</th> <th colspan="2">Siklus I</th> <th colspan="2">Siklus II</th> </tr> <tr> <th>Tingkat Kognitif</th> <th>Rata-rata</th> <th>Tingkat Kognitif</th> <th>Rata-rata</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>C1</td> <td>81.8</td> <td>C1</td> <td>91.8</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>C2</td> <td>83.3</td> <td>C2</td> <td>100.0</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>C2</td> <td>93.3</td> <td>C2</td> <td>100.0</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>C3</td> <td>50.0</td> <td>C1</td> <td>81.8</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>C2</td> <td>80.4</td> <td>C2</td> <td>100.0</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>C1</td> <td>100.0</td> <td>C1</td> <td>100.0</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>C1</td> <td>74.1</td> <td>C3</td> <td>81.6</td> </tr> </tbody> </table> <p>Peningkatan tingkat kognitif siswa pada siklus I menuju siklus II dan Ketuntasan belajar meningkat diakibatkan termotivasinya siswa dengan pembelajaran model TGT. Siswa juga bisa berdiskusi serta bekerjasama untuk membantu teman sekelompoknya.</p>	No. Soal	Siklus I		Siklus II		Tingkat Kognitif	Rata-rata	Tingkat Kognitif	Rata-rata	1	C1	81.8	C1	91.8	2	C2	83.3	C2	100.0	3	C2	93.3	C2	100.0	4	C3	50.0	C1	81.8	5	C2	80.4	C2	100.0	6	C1	100.0	C1	100.0	7	C1	74.1	C3	81.6
No. Soal	Siklus I			Siklus II																																										
	Tingkat Kognitif	Rata-rata	Tingkat Kognitif	Rata-rata																																										
1	C1	81.8	C1	91.8																																										
2	C2	83.3	C2	100.0																																										
3	C2	93.3	C2	100.0																																										
4	C3	50.0	C1	81.8																																										
5	C2	80.4	C2	100.0																																										
6	C1	100.0	C1	100.0																																										
7	C1	74.1	C3	81.6																																										



Nama penulis	:	Siti Nurhidayah
Alamat kontak	:	<a href="mailto:nsiti4207@gmail.com">nsiti4207@gmail.com</a>
Nama Jurnal	:	Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Tujuan penelitian	:	Untuk mendeskripsikan proses peningkatan aktivitas dan hasil belajar.
Instrumen & metodologi	:	<p><b>Populasi</b> : tempat SMAN 2 Siakhulu Kabupaten Kampar, kelas XII IPA3 berjumlah 36 siswa di semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014.</p> <p><b>Instrumen</b> : Penelitian terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.</p> <p>Lembar observasi sebagai alat pengumpulan data aktifitas siswa dan guru. lembar tes sebagai alat pengumpulan data hasil belajar. presentase aktivitas siswa dan guru digunakan teknik analisis data dengan rumus sebagai berikut:</p> $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:  P = Angka persentase.  N= Banyaknya individu.  f = Frekwensi aktivitas.</p> <p>Kriteria aktivitas belajar bisa dilihat di tabel 1 berikut:  Tabel 1. Aktivitas Siswa</p>

		Kriteria	Persentase																							
		Sangat rendah	0-20																							
		Rendah	21-40																							
		Sedang	41-60																							
		Tinggi	61-80																							
		Sangat tinggi	81-100																							
		<p>Data hasil belajar dianalisa berdasarkan ketuntasan siswa. Rumus ketuntasan siswa sebagai berikut:</p> $KI = \frac{SS}{SMI} \times 100\%$ <p>KI = Ketuntasan Indikator  SS = Skor perolehan siswa  SMI = Skor maksimum ideal</p> <p><b>Analisis :</b> Deskriptif untuk menggambarkan suatu data.</p>																								
Hasil penelitian	:	<p>Tabel 2. Data aktivitas siswa pembelajaran model kooperatif Tipe TGT di siklus I.</p> <table border="1" data-bbox="407 917 958 1197"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aktivitas Siswa</th> <th colspan="3">Hasil Pengamatan Pertemuan</th> </tr> <tr> <th>1 N (%)</th> <th>2 N (%)</th> <th>3 N (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Mengajukan pertanyaan/ tanggapan.</td> <td>10 (27,77)</td> <td>12 (33,33)</td> <td>14 (38,88)</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Mengisi LKS.</td> <td>26 (72,22)</td> <td>30 (83,33)</td> <td>36 (100)</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Menjawab soal di meja pertandingan</td> <td>13 (36,11)</td> <td>18 (50,00)</td> <td>25 (69,44)</td> </tr> </tbody> </table> <p>Berikut ini akan uraian beberapa indikator aktivitas siswa:</p> <p><b>A. Mengajukan pertanyaan / tanggapan.</b>  Pertemuan pertama, aktivitas siswa masih rendah dikarenakan siswa masih malu-malu atau takut. Pertemuan kedua, siswa cerdas banyak bertanya pada materi enzim katalase. Pertemuan</p>		No	Aktivitas Siswa	Hasil Pengamatan Pertemuan			1 N (%)	2 N (%)	3 N (%)	1.	Mengajukan pertanyaan/ tanggapan.	10 (27,77)	12 (33,33)	14 (38,88)	2.	Mengisi LKS.	26 (72,22)	30 (83,33)	36 (100)	3.	Menjawab soal di meja pertandingan	13 (36,11)	18 (50,00)	25 (69,44)
No	Aktivitas Siswa	Hasil Pengamatan Pertemuan																								
		1 N (%)	2 N (%)	3 N (%)																						
1.	Mengajukan pertanyaan/ tanggapan.	10 (27,77)	12 (33,33)	14 (38,88)																						
2.	Mengisi LKS.	26 (72,22)	30 (83,33)	36 (100)																						
3.	Menjawab soal di meja pertandingan	13 (36,11)	18 (50,00)	25 (69,44)																						

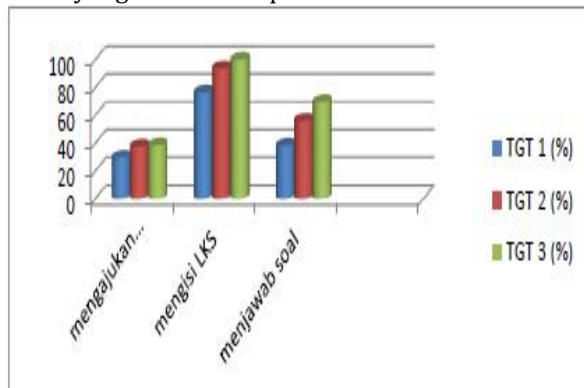
ketiga, siswa yang bertanya meningkat dikarena guru memberikan motivasi dan bimbingan.

### B. Mengisi LKS.

Pertemuan pertama, terdapat kelompok yang bermalasan dalam mengerjakan LKS. Pertemuan kedua, diatur tempat duduk secara heterogen (Pemisahan kelompok tidak aktif). Pertemuan ketiga, tempat duduk dihadap-hadapkan untuk tujuan mempermudah diskusi.

### C. Menjawab soal di meja pertandingan

Pertemuan pertama jumlah siswa 13 (38,23). Pertemuan kedua naik 18 siswa (56,25). Pertemuan ketiga naik menjadi 25 siswa (69,44). Peningkatan ini disebabkan guru membimbing siswa yang belum mampu memahami.



Gambar 1. Data perkembangan aktivitas pada siklus I.

Ketuntasan belajar bisa dilihat dari tes dengan jumlah soal sebanyak 30. 80,56% siswa mendapat ketuntasan. Sedangkan 19,44% siswa tidak tuntas. Bisa dilihat di tabel berikut:

Tabel 3. Persentase siswa tuntas dan tidak tuntas siklus I

No	Frekuensi	Persentase (%)	Klasifikasi
1.	29	80,56	Tuntas
2.	7	19,44	Tidak tuntas

Tabel 4. Nilai pernghargaan kelompok siklus I

Kelompok	Rata-rata nilai perkembangan kelompok	Penghargaan kelompok
A	20,00	HEBAT
B	20,00	HEBAT
C	15,83	HEBAT
D	20,00	HEBAT
E	23,33	SUPER
F	20,00	HEBAT

Nilai perkembangan kelompok dilihat dari tabel diatas, pada kelompok E mendapatkan penghargaan super. Sedangkan yang lainnya mendapat penghargaan hebat.

Tabel 5. Data aktivitas siswa proses pembelajaran model kooperatif TGT di siklus II

No	Aktivitas Siswa	Hasil Pengamatan Pertemuan			
		1 N (%)	2 N (%)	3 N (%)	4 N (%)
2.	Mengajukan pertanyaan / tanggapan	16 (48,48)	14 (42,42)	22 (61,11)	26 (74,28)
3.	Mengisi LKS	33 (100)	33 (100)	36 (100)	35 (100)
5.	Menjawab soal di meja tumamen	22 (66,67)	25 (75,76)	31 (86,11)	35 (100)

Ket: N adalah jumlah siswa

Berikut ini uraian indikator dari aktivitas siswa:

#### **A. Mengajukan pertanyaan / tanggapan**

Peningkatan terjadi di siklus I dari pada siklus II. Siklus II tidak meningkat karena siswa sedang percobaan fermentasi. Waktu yang digunakan terlalu lama, ini mengakibatkan waktu presentasi sedikit. Pertemuan ketiga dan keempat meningkat.

#### **B. Mengisi LKS**

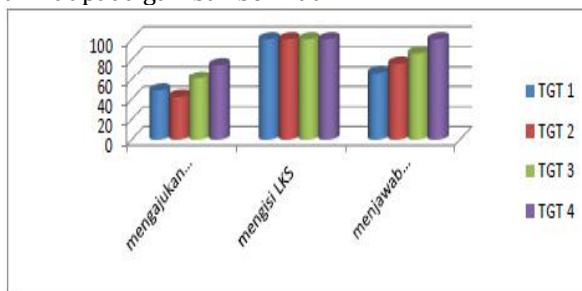
Presenatase pengisian LKS menunjukkan 100% di empat kali pertemuan. Ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa.

### C. Menjawab soal di meja turnamen

Siklus II meningkatkan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Menunjukkan bahwa siswa semakin berani dan rasa percaya diri dalam menjawab soal.

Diskusi pada siklus II berjalan lancar walaupun dengan kelompok baru. Siswa yang pintar membantu siswa yang belum bisa. Waktu saat turnamen untuk menjawab soal di batasi. Siswa menjadi cepat dalam menjawab soal karena pembatasan ini.

Perkembangan aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Persentase aktivitas siswa penggunaan pembelajaran model TGT siklus II

Deskripsi data hasil belajar siklus II yaitu:

#### A. Ketuntasan belajar siklus II

Ketuntasan belajar hanya ada 34 orang yang tuntas diatas KKM dengan skor 75. Sedangkan 2 orang dibawah KKM. Bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Persentase siswa tuntas dan tidak tuntas siklus II

No	Frekuensi	Persentase (%)	Klasifikasi
1.	34	94,54	Tuntas
2.	2	5,46	Tidak tuntas

#### B. Nilai perkembangan dan penghargaan kelompok siklus II

Nilai perkembangan dan penghargaan

kelompok memiliki nilai yang berbeda di karenakan adanya ulangan harian diawal sampai akhir yang berbeda-beda.

Tabel 7. Nilai perkembangan dan penghargaan kelompok siklus II

Kelompok	Rata-rata nilai perkembangan kelompok	Penghargaan kelompok
A	23,33	SUPER
B	20	HEBAT
C	21,67	HEBAT
D	21,67	HEBAT
E	23,33	SUPER
F	23,33	SUPER

## Lampiran 6: Jurnal TGT 6

Judul artikel	:	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Tarakan
Nama penulis	:	Zulfadli Sari Kurniati
Alamat kontak	:	<a href="mailto:fadli82.irwan@gmail.com">fadli82.irwan@gmail.com</a> <a href="mailto:Sarierizqha13@gmail.com">Sarierizqha13@gmail.com</a>
Nama Jurnal	:	EDUKASIA 7 (1) TAHUN 2020
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, penelitian tindakan kelas ( <i>PTK</i> )
Tujuan penelitian	:	Untuk meningkatkan hasil belajar Biologi
Instrumen & metodologi	:	<p><b>Populasi</b> : Siswa kelas XI MIA IV SMA Muhammadiyah Tarakan berjumlah siswa 32 orang di tahun 2019/2020</p> <p><b>Instrument</b> :</p> <p><b>A. Menentukan nilai hasil tes secara individu</b></p> <p>Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan tiap indikator dan kompetensi dasar dari tes yang diajukan. Rumus yang digunakan (Purwanto, 2010) Hasil tes dihitung menggunakan rumus:</p> $S = \frac{R}{N} \times 100$ <p>Ket:  S = Nilai yang di cari  R = Jumlah skor dari item atau soal yang di jawab Benar  N = Skor Maksimum dari Tes.</p> <p>Rentang penilaian didapat dari total skor. Klasifikasi dari rentang penilaian dapat dilihat dibawah ini:</p> <p>Tabel 1. Kriteria penilaian hasil belajar</p>

		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Persentase Ketuntasan</th> <th>Klasifikasi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>&gt; 80</td> <td>Baik Sekali</td> </tr> <tr> <td>66-79</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>56-65</td> <td>Cukup</td> </tr> <tr> <td>46-55</td> <td>Kurang</td> </tr> <tr> <td>&lt; 45</td> <td>Gagal</td> </tr> </tbody> </table>	Persentase Ketuntasan	Klasifikasi	> 80	Baik Sekali	66-79	Baik	56-65	Cukup	46-55	Kurang	< 45	Gagal
Persentase Ketuntasan	Klasifikasi													
> 80	Baik Sekali													
66-79	Baik													
56-65	Cukup													
46-55	Kurang													
< 45	Gagal													
		<p><b>B. Menentukan persentase ketuntasan belajar klasikal</b></p> $\text{Siswa yang tuntas} = \frac{\text{Siswa yang tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$ <p>Rumus diatas dianalisa jika ketuntasan individu siswa lebih dari 70% akan dinyatakan tuntas.</p> <p><b>C. Menentukan pencapaian hasil belajar KKM</b></p> <p>Penentuan hasil belajar siswa ditentukan dengan hasil ulangan harian dan lembar kerja siswa.</p> <p>Menggunakan rumus untuk mengukur pencapaian hasil belajar menurut (Depdiknas 2005) sebagai berikut :</p> $NK = TG + UH \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> <p>NK = Nilai hasil belajar siswa dalam siklus  TG = Lembar kerja siswa  UH = Skor Tes Hasil Siklus</p> <p><b>Analisis</b> : deskriptif adalah penggambaran data menjadi kalimat.</p>												
Hasil penelitian	:	<p>hasil belajar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 73. Ini karena hanya 18 siswa (56%). Siklus II nilai rata-rata sebesar 80 yang dituntaskan oleh 26 siswa (81%). Hasil ini bisa dilihat di tabel 1 dan gambar 1 berikut ini:</p> <p>Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tiap Siklus</p>												



Kriteria	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tuntas	56	81
Tidak Tuntas	44	19



Gambar 1. Persentase Capaian Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II

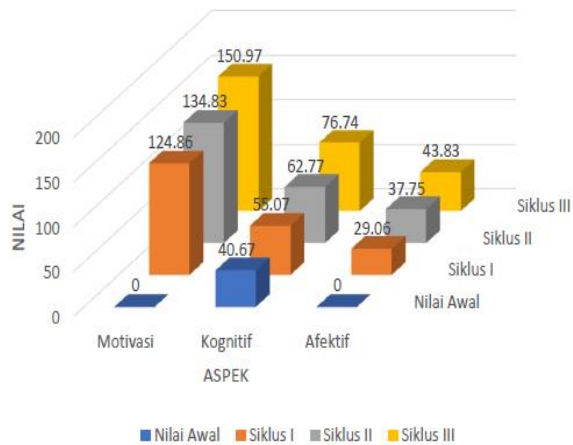
Model pembelajaran TGT dapat menarik siswa aktif belajar dengan cara memberikan tanggung jawab dan mereview materi.

Pembagian kelompok di pembelajaran model TGT secara heterogen. TGT juga mengatur proses pembelajaran. Bertujuan untuk saat turnamen menimbulkan persaingan yang sehat dan memunculkan motivasi.

Pembelajaran model TGT dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar didapat jika guru dapat mengelola dan mengkondisikan kelas dengan baik, sehingga sintak dan waktu berjalan dengan optimal.

## Lampiran 7: Jurnal TGT 7

Judul artikel	:	Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sistem Koordinasi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Di Kelas XI IPA SMA																				
Nama penulis	:	Rika Rachmayanti																				
Alamat kontak	:	<a href="mailto:rikarachman@gmail.com">rikarachman@gmail.com</a>																				
Nama Jurnal	:	Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi 9 (1) Maret 2021																				
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, penelitian tindakan kelas ( <i>PTK</i> )																				
Tujuan penelitian	:	Untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.																				
Instrumen & metodologi	:	<p><b>Populasi</b> : penelitian di SMA Negeri 3 Cimahi pada bulan Februari 2019.</p> <p><b>Instrumen</b> : Pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, tes dan catatan lapangan. Sedangkan analisis datanya meliputi: reduksi, penyajian dan kesimpulan.</p> <p><b>Analisis</b> : deskriptif sebagai penggambaran data menjadi kalimat.</p>																				
Hasil penelitian	:	<p>Tabel 1. Rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Aspek</th> <th>Nilai Awal</th> <th>Siklus I</th> <th>Siklus II</th> <th>Siklus III</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Motivasi</td> <td>-</td> <td>124,86 (Baik)</td> <td>134,83 (Baik)</td> <td>150,97 (Sangat Baik)</td> </tr> <tr> <td>Kognitif</td> <td>40,67</td> <td>55,07</td> <td>62,77</td> <td>76,74</td> </tr> <tr> <td>Afektif</td> <td>-</td> <td>29,06 (Cukup Berminat)</td> <td>37,75 (Berminat)</td> <td>43,83 (Sangat Berminat)</td> </tr> </tbody> </table>	Aspek	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Motivasi	-	124,86 (Baik)	134,83 (Baik)	150,97 (Sangat Baik)	Kognitif	40,67	55,07	62,77	76,74	Afektif	-	29,06 (Cukup Berminat)	37,75 (Berminat)	43,83 (Sangat Berminat)
Aspek	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III																		
Motivasi	-	124,86 (Baik)	134,83 (Baik)	150,97 (Sangat Baik)																		
Kognitif	40,67	55,07	62,77	76,74																		
Afektif	-	29,06 (Cukup Berminat)	37,75 (Berminat)	43,83 (Sangat Berminat)																		



**Gambar 1.** Grafik Rata-rata Penilaian Aplikasi Metode TGT

Data diatas rata-rata awal sebesar 40,67 (penilaian kognitif), siklus III lebih tinggi dari siklus yang lain ( $150,97 > 134,83 > 124,86$ ). Rata-rata aspek kognitif siklus III lebih tinggi dari siklus yang lain ( $76,73 > 62,77 > 55,07$ ). Dan rata-rata aspek afektif siklus III lebih tinggi dari yang lain ( $43,83 > 37,75 > 29,06$ ). Data ini karena siswa sudah mulai memahami dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, karena peningkatan pemahaman materi. Siswa juga lebih mandiri dikegiatan pembelajaran.

Siklus I beberapa siswa masih kurang perhatian, menghargai teman saat berdiskusi, masih kurang fokus di pelaksanaan game dan masih belum efisien. Saat post test siswa kurang percaya diri, guru juga belum bisa menyeluruh dalam membimbing, sehingga aspek kognitifnya dan aspek afektif yang rendah saat diskusi dan menjawab soal. Sedangkan yang tinggi yaitu kedisiplinan dan keaktifan membaca materi. Perilaku ini karena siswa tidak terbiasa menggunakan model TGT.

Siklus II semua aspek terjadi peningkatan.

	<p>Hasil belajar dan motivasi juga meningkat. Hasil belajarnya yaitu 22% siswa yang mencapai <math>\geq 72</math>.</p> <p>Siklus III semua aspek jauh meningkat dibandingkan siklus I dan siklus II. Hasil belajarnya mencapai 81% yang telah mencapai <math>\geq 72</math>.</p> <p>Proses belajar di atas, siswa mendapatkan pengalaman belajar secara optimal. Siswa juga dapat bekerja sama dan berdiskusi tentang materi. Siswa juga dapat meningkatkan aktivitas serta kreativitas.</p>
--	--

## Lampiran 8: Jurnal TGT 8

Judul artikel	:	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang						
Nama penulis	:	Msy Hikmah Yenny Anwar Riyanto						
Alamat kontak	:	<a href="mailto:msy_hikmah@yahoo.co.id">msy_hikmah@yahoo.co.id</a>						
Nama Jurnal	:	46 JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI 5 (1) MEI 2018						
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, Quasi Eksperimental dengan desain <i>Non-equivalent Control Group Design</i> .						
Tujuan penelitian	:	Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT pada motivasi dan hasil belajar						
Instrumen & metodologi	:	<p><b>Populasi</b> : Penelitian di kelas X IPA SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Penggunaan 2 kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.</p> <p><b>Instrumen</b> : Prosedur penelitian ada tiga tahap, yaitu tahap persiapan (menyusun instrumen dan perangkat pembelajaran, observasi, memilih sampel dan mendapatkan surat izin). Tahap pelaksanaan (pemberian pretest dan posttest serta ngket motivasi). Tahap penyelesaian (melakukan analisis data, pembahasna hasil dan menarik kesimpulan)</p> <p><b>Analisis</b> : Uji t-test untuk membandingkan dua data.</p>						
Hasil penelitian	:	<p>Tabel 1. Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol</p> <table border="1" data-bbox="388 1209 980 1406"> <thead> <tr> <th>Kelompok</th> <th>Rata-rata</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Eksperimen</td> <td>80,39</td> </tr> <tr> <td>Kontrol</td> <td>67,50</td> </tr> </tbody> </table> <p>Data tersebut menunjukkan bahwa angket</p>	Kelompok	Rata-rata	Eksperimen	80,39	Kontrol	67,50
Kelompok	Rata-rata							
Eksperimen	80,39							
Kontrol	67,50							

motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Hasil analisis uji hipotesis memperlihatkan bahwa nilai thitung > ttabel yaitu  $9,590 > 2,000$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Tabel 2. Rata-rata nilai tes awal, tes akhir, gain, dan n-gain

Rata –rata	Tes awal / tes akhir	Gain / n-gain
Kelas eksperimen	55,15 / 80,44	25,29 / 0,56
Kelas kontrol	46,25 / 60,42	14,17 / 0,26

Kelas X IPA 4 (kelas eksperimen) mendapatkan nilai gain sebesar 25,29. Nilai N-gainnya 0,56 dengan kategori sedang dan kelas X IPA 6 (kelas kontrol) mendapatkan nilai gain sebesar 14,17. Nilai N-gainnya 0,26 dengan kategori kurang.

Uji-t untuk perbandingan nilai *posttest* antar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kriteria  $H_0$  ditolak jika thitung > ttabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $(dk) = (n_1 + n_2) - 2$ . Hasil analisis uji-t ini menunjukkan nilai thitung > ttabel yaitu  $9,634 > 2,000$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji-t menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Siswa termotivasi pada saat game turnamen berlangsung. Dengan adanya game turnamen di dalam kelas dimana pemenang akan diberikan suatu penghargaan, sehingga siswa terpacu untuk menjadi yang terbaik di kelompoknya.

## Lampiran 9: Jurnal TGT 9

Judul artikel	:	Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Saintifik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMA/MA
Nama penulis	:	Siti Harianti Asnur Yusminah Hala A. Asmawati Azis
Alamat kontak	:	<a href="mailto:sitihariantiasnur@gmail.com">sitihariantiasnur@gmail.com</a>
Nama Jurnal	:	Prosiding Seminar Nasioal
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, Eksperimen Semu
Tujuan penelitian	:	Diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar menjadi lebih baik
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : tempat penelitian MAN 1 Makassar. Subjek dibagi menjadi 2 yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Kelas XI MIA 2 sebagai kelompok eksperimen berjumlah 37 dan kelas XI MIA 1 sebagai kelompok kontrol berjumlah 37. <b>Instrumen</b> : tes pilihan ganda dan lembar observasi digunakan untuk mengukur aktivitas belajar peserta. Data penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif. Nilai tes meliputi rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase <i>pretest</i> dengan <i>posttest</i> . Statistik inferensial <i>uji t</i> digunakan untuk menguji hipotesis. <b>Analisis</b> : Deskriptif untuk menggambarkan data dalam kalimat.
Hasil penelitian	:	<b>A. Aktivitas Belajar</b> Nilai aktivitas belajar kognitif peserta didik melalui pendekatan saintifik dan langsung dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Deskripsi Data Aktivitas Belajar Peserta Didik.

Statistik	Selama Pembelajaran Berlangsung	
	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
<b>Rata-Rata</b>	63,61	53,27
<b>Standar Deviasi</b>	15,67	12,24
<b>Nilai Terendah</b>	40,00	35,00
<b>Nilai Tertinggi</b>	90,00	92,50

Data kelas eksperimen menunjukkan lebih baik dibanding kelas kontrol. Ditunjukkan pada Aktivitas belajar, dikelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 63,61 dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 53,27.

Pengujian uji t menunjukkan hasil nilai signifikansi 0,015 yang lebih kecil dibandingkan  $\alpha = 0,05$ . Ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka pendekatan saintifik model pembelajaran TGT efektif berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

### **B. Hasil Belajar**

Tabel 2. Deskripsi Hasil Belajar Kognitif *Pretest-Posttest*.

Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
<b>Rata-Rata</b>	31,62	34,77	86,03	82,52
<b>Standar Deviasi</b>	12,11	11,23	6,32	5,84
<b>Nilai Terendah</b>	13,33	13,33	70,00	70,00
<b>Nilai Tertinggi</b>	50,00	53,33	96,67	93,33

Data pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Ditunjukkan pada hasil belajar kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,03. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 82,52.

Peserta didik memiliki antusias tinggi menjawab soal permainan pada turnamen. Turnamen dalam sintak TGT juga membantu dalam mengingat dan mempertahankan ingatan materi yang telah dipelajari.



## Lampiran 10: Jurnal TGT 10

Judul artikel	:	Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( <i>Teams-Games-Tournament</i> ) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Siswa Kelas X IPA SMA Bina Insan Mandiri Nganjuk Tahun Ajaran 2018/2019
Nama penulis	:	Fadilah Rahmawati Budhi Utami Nurul Mufitdah Choirul
Alamat kontak	:	utamibudhi@gmail.com
Nama Jurnal	:	Jurnal Biologi dan Pembelajarannya 7 (1) April 2020.
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Tujuan penelitian	:	Untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : 36 siswa putra di kelas X IPA SMA Bina Insan mandiri Nganjuk di tahun ajaran 2018/2019. <b>Instrumen</b> : Penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, mengamati dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan 2 teknik yaitu tes ( <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> ) dan angket (kuisisioner) yang dibagikan ke siswa. <b>Analisis</b> : Deskriptif untuk menggambarkan data dalam kalimat.
Hasil penelitian	:	Hasil kuisisioner aspek pemahaman mendapat nilai 94,6 dengan hasil yang memuaskan. Untuk hasil angket motivasi terjadi peningkatan dari 38,6% menjadi 61,4 %. Data dibawah ini merupakan motivasi belajar siswa.  Tabel 1. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah TGT (Nilai afektif)

Skor	Kriteria motivasi	Respon pernyataan isi angket	Skor Pra TGT	Skor Pasca TGT	Prosentase Pra TGT (%)	Prosentase Pasca TGT (%)
5	Sangat baik	SS	362	576	38,6	61,4
4	Baik	S	618	596	50,9	49,1
3	Sedang	RR	543	408	57,1	42,9
2	Kurang baik	TS	284	255	52,6	47,3
1	Rendah	STS	78	134	36,7	63,2

Data hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah TGT (nilai kognitif)

Siklus	Prosentase Ketuntasan sesuai KKM (%)	
	Pra-TGT	Paska-TGT
Siklus I	2,9	76,4
Siklus II	17,6	85,2%

Data diatas menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar di siklus I dan siklus II. Pada siklus I ketuntasan awal sebesar 2,9 % menjadi 76,4%. Sedangkan pada siklus II dari 17,6% menjadi 85,2%.

Tabel 3. Aktifitas belajar siswa

Parameter	Siklus I (%)				Siklus II (%)			
	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
Minat	0	0	80	20	0	0	60	40
Perhatian	0	0	60	40	0	0	40	60
Partisipasi	0	20	60	20	0	0	40	60
Presentasi	0	0	60	40	0	20	60	20

Sikap afektif seperti perhatian dan partisipasi pada siklus II mencapai 60% yang di kategorikan sangat baik. Nilai presentasi di siklus I maupun siklus II mendapat nilai 60% dikategorikan baik. Nilai tertinggi adalah minat belajar yang mencapai 80% kategori baik.

Hasil penelitian menemukan bahwa tingkat belajar siswa mengalami perubahan. siswa akan termotivasi jika diberikan tindakan dan metode

	<p>belajar yang menarik. Siswa akan mandiri di pembelajaran dan percaya diri dapat mengerjakan <i>posttest</i>.</p> <p>Penyampaian pada Siklus I penggunaan metode pembelajaran model TGT menarik antusias siswa sehingga siswa serius dalam menyimak penjelasan. Banyak siswa percaya diri dapat mengerjakan soal. Nilai kognitif siswa meningkat di siklus I berjumlah 26 dari 34 siswa sedangkan siklus II sejumlah 29 dari 34 siswa yang mencapai KKM.</p> <p>Tingginya nilai rata-rata dikarenakan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yang berakibat siswa mendapatkan pelajaran yang optimal. Pembelajaran model TGT, siswa dituntut untuk aktif dan kreatif. Selain itu siswa harus dapat bekerja sama, berani berbicara dan meningkatkan ketrampilan komunikasi agar tidak terjadi <i>miss</i> komunikasi.</p>
--	---

## Lampiran 11: Jurnal TGT 11

Judul artikel	:	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompimpa Pada Materi Sel
Nama penulis	:	Mia Nurkanti Iwan Setia Kurniawan Devi Ayu Mayangsari Handi Suganda
Alamat kontak	:	mia.nurkanti@unpas.ac.id iwansetiakurniawan@unpas.ac.id mayangsari52@gmail.com handisuganda94@gmail.com
Nama Jurnal	:	Science Education and Application Journal (SEA). 2 (1) Maret 2020.
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, <i>Quasi Experiment</i>
Tujuan penelitian	:	untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : jumlah 65 siswa di tahun ajaran 2017-2018. <b>Instrumen</b> : Teknik pengumpulan data menggunakan tes ( <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> ). <b>Analisis</b> : t-test untuk membanding data.
Hasil penelitian	:	<b>A. Hasil Penilaian Pretest</b> <i>Pretest</i> berguna sebagai alat pengukur pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. <i>Pretest</i> di penelitian ini hanya penguasaan konsep dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Penguasaan Konsep

Komponen	Pretest	
	Kontrol	Eksperimen
N	30	35
Komponen	Pretest	
	Kontrol	Eksperimen
Mean	51,07	43,43
SD	9.138	8.739
Nilai Terendah	36,00	24,00
Nilai Tertinggi	64,00	64,00
Uji Normalitas ( <i>shapiro-wilk</i> )	(Sig. > .05 = Normal)	
Nilai signifikansi	0,044	0,004
Keterangan	Tidak Normal	Tidak Normal
Uji homogenitas	(Sig. > .05 = Homogen)	
Nilai signifikansi	0,236	
Keterangan	Homogen	
Uji Hipotesis (Uji Mann-Whitney)	(sig 2, tailed > 0,05 = H0 diterima)	
Nilai signifikansi	0,002	
Keterangan	H0 ditolak	

Nilai *pretest* yang rendah disebabkan karena siswa tidak membaca materi yang akan di pelajari. *Pretest* ini dapat memberikan gambaran materi apa yang dipelajari sehingga dapat menggambarkan atau memperoleh konsep.

### B. Hasil Penilaian Posttest

*Posttest* digunakan sebagai alat menguji tingkatan pengetahuan siswa tentang materi yang telah di pelajari. Berikut adalah data *posttest*:

Tabel 3. Data *posttest* siswa kelas kontrol dan eksperimen

Komponen	Posttest	
	Kontrol	Eksperimen
N	30	35
Mean	57,47	85,49
SD	6.600	5.141
Nilai Terendah	40,00	76,00
Nilai Tertinggi	72,00	92,00
Uji Normalitas ( <i>shapiro-wilk</i> )	(Sig. > 0,05 = Normal)	
Nilai signifikansi	0,000	0,000
Keterangan	Tidak Normal	Tidak Normal
Uji homogenitas	(Sig. > 0,05 = Homogen)	
Nilai signifikansi	0,947	
Keterangan	Homogen	
Uji Hipotesis (Uji Mann-Whitney)	(sig 2, tailed > 0,05 = H0 diterima)	
Nilai signifikansi	0,000	
Keterangan	H0 ditolak	

Kombinasi model pembelajaran TGT dan permainan hompimpa dapat membuat kerjasama

	<p>yang baik antar teman kelas, menumbuhkan keberanian dalam mengemukakan ide atau pendapat dan melatih berpikir kritis.</p> <p>Model pembelajaran TGT dan permainan hompimpa juga menarik perhatian siswa pada materi sel. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, Siswa lebih termotivasi, serta membuat siswa belajar dengan giat untuk turnamen.</p>
--	--

## Lampiran 12: Jurnal TGT 12

Judul artikel	:	<i>Effects of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (TGT) and Entry Behavior Student to Learning Competence Class XI IPA Senior High School 1 Lengayang</i>																								
Nama penulis	:	Hendra Yunanda Linda Advinda Ramadhan Sumarmin																								
Alamat kontak	:	-																								
Nama Jurnal	:	International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT) 6 (2) Januari 2018.																								
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, <i>True Experiment Design</i>																								
Tujuan penelitian	:	Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kompetensimenggunakan TGT dengan mempertimbangkan perilaku masuk para siswa.																								
Instrumen & metodologi	:	<p><b>Populasi</b> : tempat SMA Negeri 1 Lengayang siswa kelas XI di tahun ajaran 2016/2017.</p> <p><b>Instrumen</b> : berupa tes objektif dan lembar observasi.</p> <p><b>Analisis</b> : uji-t, uji ANOVA dua arah dan uji Man Whitney U.</p>																								
Hasil penelitian	:	<p><b>A. Hasil</b></p> <p>Data hasil belajar kognitif diperoleh melalui penilaian tes akhir dengan teknik multiple pilihan tes tertulis yang diberikan kepada sampel ke dua kelas.</p> <p>Tabel 1. Nilai rata-rata, tes normalitas dan tes homogenitas</p> <table border="1" data-bbox="388 1166 971 1441"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Parameter</th> <th colspan="2">Treatment</th> <th rowspan="2">Description</th> </tr> <tr> <th>Experiment</th> <th>Control</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Average</td> <td>80.22</td> <td>70.89</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Normality Test</td> <td>P = 0.200</td> <td>P = 0.200</td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Homogeneity tests</td> <td colspan="2">0,806</td> <td>Homogeneous</td> </tr> </tbody> </table>			No	Parameter	Treatment		Description	Experiment	Control	1	Average	80.22	70.89		2	Normality Test	P = 0.200	P = 0.200	Normal	3	Homogeneity tests	0,806		Homogeneous
No	Parameter	Treatment		Description																						
		Experiment	Control																							
1	Average	80.22	70.89																							
2	Normality Test	P = 0.200	P = 0.200	Normal																						
3	Homogeneity tests	0,806		Homogeneous																						

Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Tabel 2. Nilai kompetisis kognitif

Class	Ability beginning	N	$\bar{x}$	Xmin	Xmak	S
Experiment	High	18	85.88	82.00	94.00	3.53
	Low	18	74.55	68.00	80.00	4.27
Control	High	18	76.33	72.00	86.00	6.24
	Low	65.44	18	60.00	70.00	3.34

Kompetensi kognitif siswa kelas eksperimen dengan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol

Tabel 3. Nilai rata-rata, nilai maksimal dan nilai minimal kelas kontrol dan eksperimen

Class	N	$\bar{x}$	Xmin	Xmax
Experiment	36	71.99	62.50	91.66
Control	36	61.37	48.61	77.77

Kelas eksperimen memperoleh nilai maksimum dan minimum lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Normality Test Results Value Competency Student

Descriptive		Student Competency	
Class	Ability	Sig.	Description
Experiment	High	0.200	Normal
	Low	0.060	Normal
	Total	0.200	Normal
Control	High	0.093	Normal
	Low	0.200	Normal
	Total	0.200	Normal

terlihat jelas bahwa kelas pengguna pembelajaran model TGT kompetensi pembelajaran afektif mendapatkan nilai maksimum dan minimum lebih baik dari pembelajaran konvensional.



Tabel 5. Test homogen kompetisis belajar

Class	Entry Behavior	Learning Competency	
		Sig.	Description
Experiment	High	0.481	Homogeneous Variance
Control			Homogeneous Variance
Experiments	Low	0.081	Variance Homogeneous
Control			
Total		0,806	Variance Homogeneous

Tabel 6. Hasil perhitungan hipotesis I

Class	Sig	A	Conclusion
Experiment	0.000	0.05	H <sub>1</sub> received H <sub>0</sub> is rejected
Controls			

Data tabel 6 menunjukkan lingkup kognitif kompetensi siswa yang memiliki nilai Sig. < 0,05 artinya H<sub>0</sub> ditolak. Jadi, ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulannya bahwa kompetensi belajar kognitif siswa menggunakan TGT lebih baik daripada pembelajaran kompetensi kognitif siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 7. hasil hipotesis 2

Class	Entry behavior	Sig	A	Conclusion
Experiment	High	0.000	0.05	H <sub>1</sub> received H <sub>0</sub> is rejected
Controls				

Data table 7 menunjukkan hasil perhitungan di ranah kompetensi kognitif dengan nilai Sig. < 0,05 berarti H<sub>0</sub> ditolak. Artinya nilai kompetensi kognitif yang dimiliki peserta didik kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa perilaku peserta pada model pembelajaran TGT lebih baik dari

konvensional.

Tabel 8. Hasil hipotesis 3

Class	Entry behavior	Sig	A	Conclusion
Experiments	Low	0.000	0.05	H <sub>1</sub> received H <sub>0</sub> is rejected
Controls				

Hasil perhitungan Tabel 8 menunjukkan bahwa kognitif kompetensi domain siswa memiliki nilai Sig. < 0,05 berarti H<sub>0</sub> ditolak. Ini berarti bahwa nilai kognitif kompetensi peserta didik kelas eksperimen memiliki signifikan yang berbeda dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa perilaku peserta mengikuti pelajaran model TGT lebih baik di banding dengan konvensional.

Tabel 9. Hasil hipotesis 4

variance Source	Sum of	square - freedee gree	square Means	F count.	Sig
Model	1568.000	1	1568.000	104.670	0.000
Initial Capability	2222.222	1	2222.222	148.342	0.000
Interaction	0.889	1	0.889	0.059	0.808
Error	1018.667	68	14.980		
Total	415832.000	72			
Corrected Total	4809.778	71			

Hasil perhitungan Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai kognitif kompetensi siswa memiliki nilai Sig. > 0,05 artinya 0,808 H<sub>0</sub> diterima. Artinya

dapat disimpulkan bahwa tidak ada interaksi antara model pembelajaran yang mempengaruhi siswa dalam kompetensi belajar kognitif.

Tabel 10. Hasil perhitungan hipotesis 5

Class	Sig.	A	Conclusion
Experiment	0.000	0.05	H <sub>1</sub> Received
Controls			H <sub>0</sub> is rejected

Hasil perhitungan Tabel 10 menunjukkan bahwa Sig. <0,05 adalah 0,000, yang diperoleh dari penggunaan aplikasi SPSS. Disimpulkan bahwa kompetensi belajar ranah afektif siswa yang mengikuti model pembelajaran model TGT lebih baik dibandingkan kompetensi belajar afektif siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 11. Hasil perhitungan hipotesis 6

Class	Sig.	A	Conclusion
Experiment	0.000	0.05	H <sub>1</sub> Received
Controls			H <sub>0</sub> is rejected

H<sub>0</sub> ditolak Hasil perhitungan Tabel 12 menunjukkan bahwa Sig. <0,05 adalah 0,000, yang diperoleh dari analisis menggunakan SPSS. Bisa disimpulkan bahwa kompetensi belajar psikomotorik siswa siswa yang menggunakan TGT lebih baik dibandingkan kompetensi belajar psikomotorik siswa pengguna pembelajaran konvensional.

### **B. Pembahasan**

Model pembelajaran TGT mengakibatkan siswa akan dapat belajar secara aktif dan kreatif karena siswa dapat berdiskusi didalam kelompok kecil, dimana saling bahu membahu dalam memahami materi. Ketika model pembelajaran TGT diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran akan terwujud sesuai dengan apa yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran TGT juga berdampak positif terhadap kompetensi belajar kognitif siswa.

Berdasarkan uraian data yang telah dijelaskan sebelumnya terlihat nilai rata-rata

	<p>kompetensi siswa kelas eksperimen biologi yang mengikuti model pembelajaran kooperatif TGT secara signifikan lebih baik daripada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.</p> <p>Hasil pengujian hipotesis, tingginya nilai perolehan kelas eksperimen karena pembelajaran model tipe TGT yang penting dalam proses pembelajaran, itu tidak terlepas dari perilaku masuk siswa, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam entry behavior memahami konsep peserta didik dengan rata-rata aktivitas 81% pada kelompok eksperimen dan 72% pada kelompok kontrol. Jika diamati nilai rata-rata pembelajaran kompetensi peserta didik kognitif biologi eksperimental kelas yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif TGT lebih baik dari kelas kontrol diajarkan dengan metode konvensional. Model pembelajaran kooperatif TGT juga dapat membangun kerja tim dan keterampilan sosial. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi belajar psikomotorik siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif TGT secara signifikan lebih baik dibandingkan kompetensi belajar kognitif siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.</p>
--	---

## Lampiran 13: Jurnal TGT 13

Judul artikel	:	Efektivitas Pembelajaran Biologi dengan Model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan CD (Compact Disk) Pembelajaran
Nama penulis	:	Ety Haryati
Alamat kontak	:	etyharyati99@yahoo.com
Nama Jurnal	:	Syntax Idea 2 (3) Maret 2020
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, <i>True Design Experiment</i>
Tujuan penelitian	:	untuk mengetahui efektivitas pembelajaran model TGT berbantuan CD pada pembelajaran Biologi
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : kelas XII IPA4, XII IPA5 sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XII IPA6 sebagai kelas kontrol. <b>Instrumen</b> : berupa tes rancangan pre test dan post test <b>Analisis</b> : Uji t untuk membedakan data
Hasil penelitian	:	<b>A. Hasil Penelitian</b> Model pembelajaran TGT+CD mean gainnya 0,833, sedangkan model TGT 0,645 dan untuk konvensional 0,592. <b>B. Pembahasan</b> Dilihat dari hasil mean gain model pembelajaran TGT dengan bantuan CD lebih efektif meningkatkan hasil belajar. Sedangkan model TGT saja lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Aktivitas belajar siswa meliputi diskusi, kerja kelompok, mengemukakan ide dan mengerjakan LKS mendapat presentase 12,5%-100%. Tanggapan siswa dan guru terhadap model TGT meliputi motivasi, menarik, menimbulkan rasa ingin tahu, menyenangkan,

	<p>mandiri dalam belajar dan mudah mengerjakan tugas 67,5% - 92%.</p> <p>Tanggapan guru dan siswa terhadap CD meliputi meningkatnya minat belajar, mudah memahami konsep materi, menyenangkan dan mudahnya pembelajaran mendapat presentase 50% - 80%.</p>
--	--

## Lampiran 14: Jurnal TGT 14

Judul artikel	:	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015									
Nama penulis	:	Jonwandri Nurul Afifah Enny Afniyanti									
Alamat kontak	:	jonwanri@Yahoo.com									
Nama Jurnal	:	-									
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, <i>Quasi Experiment</i>									
Tujuan penelitian	:	untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Biologi									
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : tempat SMA Negeri 1 Kepenuhan siswa kelas X yang berjumlah 86 orang dengan 4 kelas. <b>Instrumen</b> : menggunakan tes <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . <b>Analisis</b> : Uji t untuk membedakan data.									
Hasil penelitian	:	Tabel 1. Hasil Uji t untuk <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th>Kelas</th> <th colspan="2">Nilai rata-rata</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Eksperimen</td> <td>48,52</td> <td>81,57</td> </tr> <tr> <td>Kontrol</td> <td>38,80</td> <td>69,57</td> </tr> </tbody> </table> <p>Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa <i>post test</i> kelas eksperimen thitung mendapatkan nilai 3,194 dan t tabel mendapatkan nilai 2,021. Sampel yang diperoleh nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada taraf signifikan 5%, dengan demikian H<sub>0</sub> ditolak. Ini dapat diartikan bahwa penggunaan pembelajaran model TGT lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran model TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa, siswa lebih bertanggung jawab dan juga ada unsur permainan sehingga siswa lebih aktif serta tidak mudah bosan.</p>	Kelas	Nilai rata-rata		Eksperimen	48,52	81,57	Kontrol	38,80	69,57
Kelas	Nilai rata-rata										
Eksperimen	48,52	81,57									
Kontrol	38,80	69,57									

	<p>Kelompok pembelajaran model TGT siswa saling membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang pintar juga akan membantu siswa yang berkemampuan rendah.</p> <p>Pada pembelajaran konvensional siswa hanya menonton dan mendengarkan sehingga siswa lebih cepat bosan dan tidak aktif.</p>
--	---



## Lampiran 15: Jurnal TGT 15

Judul artikel	:	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan
Nama penulis	:	Nadaa Cintya Paramita Harlita1 Dewi Puspita Sari Dewi Widowati
Alamat kontak	:	harlita@staff.uns.ac.id
Nama Jurnal	:	BIOEDUKASI Vol (12): 162-165, Agustus 2019
Metode yang di gunakan	:	Kuantitatif, Penelitian Tindak Kelas (PTK)
Tujuan penelitian	:	untuk meningkatkan aktivitas siswa
Instrumen & metodologi	:	<b>Populasi</b> : siswa kelas XI MIPA 6 adalah 44, <b>Instrumen</b> : pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. <b>Analisis</b> : Uji triangulasi untuk mencari data yang sama
Hasil penelitian	:	<b>1. Aktifitas Siswa</b> Presentase keaktifan siswa kelas XI MIPA 6 pada kondisi awal, siklus I dan siklus II di tabel berikut: Tabel 1. Kondisi awal keaktifan siswa

No	Indikator Keaktifan	Presentase Ketercapaian (%)
<b>Pra siklus</b>		
1.	Visual Activities	44.03%
2.	Motor Activities	6.25%
3.	Writing Activities	38.61%
4.	Oral Activities	34.58%
5.	Mental Activities	39.86%
6.	Listening Activities	44.17%
7.	Emotional Activities	39.44%
8.	<u>Drawing Activities</u>	<u>9.03%</u>
Rata-Rata Siswa	Presentase Keaktifan	32%
<u>Kualifikasi Keaktifan</u>		<b>Rendah</b>

Tabel 2. Aktivitas siswa siklus I

No	Indikator Keaktifan	Presentase Ketercapaian (%)
1.	Visual Activities	60.28%
2.	Motor Activities	58.47%
3.	Writing Activities	58.19%
4.	Oral Activities	58.13%
5.	Mental Activities	62.36%
6.	Listening Activities	60.97%
7.	Emotional Activities	59.72%
8.	Drawing Activities	60.56%
Rata-Rata Siswa	Presentase Keaktifan	59.84%
<u>Kualifikasi Keaktifan</u>		<b>Cukup Tinggi</b>

Tabel 3. Aktivitas siswa siklus II

No	Indikator Keaktifan	Presentase Ketercapaian (%)
1.	Visual Activities	77.22%
2.	Motor Activities	73.75%
3.	Writing Activities	72.78%
4.	Oral Activities	73.47%
5.	Mental Activities	75.69%
6.	Listening Activities	75.80%
7.	Emotional Activities	75.97%
8.	<u>Drawing Activities</u>	<u>74.86%</u>
Rata-Rata Siswa	Presentase Keaktifan	74.94%
<u>Kualifikasi Keaktifan</u>		<b>Tinggi</b>

Dilihat dari tabel diatas bahwa rata-rata aktifitas siswa sebesar 32%. Untuk aktifitas siswa tertinggi

pada *listening activities* sebesar 44,17%, sedangkan yang terendah pada *motor activities* sebesar 6,25%. *Listening activities* menunjukkan presentase yang tinggi karena di awal pertemuan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan *motor activities* rendah.

Pada siklus I rata-rata aktifitas siswa meningkat menjadi 59,84%. Aktifitas tertinggi yaitu *mental activities* sebesar 62,36% dan yang terendah *oral activities* sebesar 58,13%.

Peningkatan ini karena guru menggunakan model TGT yang menarik antusias. Siswa tertarik saat melakukan permainan dan berlomba-lomba pada turnamen.

Pada siklus II rata-rata aktifitas siswa sebesar 74,94%. Aktifitas tertinggi di *visual activities* sebesar 77,22%. Presentase terendah di *writing activities* sebesar 72,78%.

Pada siklus II, guru menggunakan berbagai media sebagai pendukung pembelajaran. siklus II ini, siswa sudah memiliki kesadaran untuk membaca terlebih dahulu sebagai acuan untuk mengerjakan soal,

## 2. Hasil Belajar

Presentase hasil belajar siswa XI MIPA 6 dengan KKM  $\geq 68$  di kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Kondisi Awal Hasil Belajar

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1.	<68	28 Siswa	62,22%	Tidak Lulus KKM
2.	>68	17 Siswa	37,78%	Lulus KKM

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1.	<68	18 Siswa	40%	Tidak Lulus KKM
2.	>68	27 Siswa	61,36%	Lulus KKM

Tabel 6. Hasil Belajar Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1.	<68	4 Siswa	4,44%	Tidak Lulus KKM
2.	>68	41 Siswa	93,18%	Lulus KKM

Kondisi awal, banyak siswa yang belum tuntas KKM. Dari 45 siswa hanya 17 (37,78%) siswa yang lulus. Sedangkan 28 (62,22%) tidak lulus. Di siklus I ketuntasan siswa meningkat. Siswa yang lulus KKM sebanyak 27 (61,36%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 18 (40%). Di siklus II terjadi I ketuntasan siswa meningkat. siswa yang lulus KKM sebanyak 41 (93,18%) siswa, sedangkan yang belum tuntas (4,44%).

Model TGT dapat membuat siswa aktif dalam belajar. Dampak positifnya yaitu meningkatkan kualitas interaksi dan komunikasi. Siswa juga lebih baik dalam bekerja kelompok dan siswa dapat memotivasi untuk meraih yang terbaik dalam belajar.

## Lampiran 16

## Hasil Jurnal TGT

NO	JUDUL ARTIKEL	KELEBIHAN	KELEMAHAN	efek pembelajaran
1	Penerapan Model Pembelajaran Biologi Berbasis Reading Concept Map Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X IPA 4 SMA Laboratorium UM	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengembangkan keterampilan sosial.</li> <li>b. Efektif terhadap pembelajran.</li> <li>c. Meningkatkan pemahaman konsep materi.</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</li> <li>c. Meningkatkan berpikir kritis.</li> </ul>
2	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati di SMA Negeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dapat mengetahui konsep materi dengan baik.</li> <li>b. Memunculkan tantangan pada siswa.</li> <li>c. Meningkatkan kerjasama kelompok.</li> <li>d. Pembelajaran teman sebaya.</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</li> <li>c. Meningkatkan motivasi belajar.</li> <li>d. Meningkatkan minat belajar.</li> </ul>

	1 Batang Hari			
3	Penerapan Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMAN 2 Labuapi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberi keberanian menyampaikan pendapat.</li> <li>b. Mudah memahami materi.</li> <li>c. Dapat bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain.</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</li> <li>c. Meningkatkan motivasi belajar.</li> </ul>
4	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) di Kelas X SMAN 4 Kota Bengkulu	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan kerjasama antar kelompok.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sulit membimbing siswa saat berdiskusi.</li> <li>b. Sulit membiasakan siswa dengan model TGT.</li> <li>c. Waktu yang digunakan terlalu lama.</li> <li>d. Menghambat siswa yang memiliki kemampuan lebih saat berdiskusi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</li> <li>c. Meningkatkan motivasi belajar.</li> </ul>

5	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan pembelajaran teman sebaya.</li> <li>b. Meningkatkan rasa percaya diri dalam menjawab soal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kurang memahami konsep TGT.</li> <li>b. Kurang memahami materi yang disampaikan.</li> <li>c. Membutuhkan waktu lama.</li> <li>d. Sulit mengkondisikan siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</li> <li>c. Meningkatkan motivasi belajar.</li> </ul>
6	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Tarakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembelajaran teman sebaya.</li> <li>b. Setiap siswa memiliki tanggung jawab dalam.</li> <li>c. menyelesaikan permasalahan yang di berikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan model pembelajarn ini membutuhkan waktu yang relative panjang</li> <li>b. Pendidik harus mampu mengelola pembelajaran dan mengkondisik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</li> <li>c. Meningkatkan motivasi belajar.</li> </ul>

			an kelas dengan baik	
7	Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sistem Koordinasi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Di Kelas XI IPA SMA	<p>a. Adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu sistem koordinasi manusia.</p> <p>b. Siswa lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan soal post-test.</p> <p>c. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.</p> <p>d. Siswa juga tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran.</p>	<p>a. Persiapan guru belum cukup matang dalam membimbing siswa.</p> <p>b. Siswa belum terbiasa menggunakan metode TGT.</p>	<p>a. Meningkatkan hasil belajar.</p> <p>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</p> <p>c. Meningkatkan motivasi belajar.</p> <p>d. Meningkatkan minat belajar.</p>
8	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia	<p>a. Aktif saat pembelajaran TGT.</p> <p>b. Mengaktifkan kerja sama antar kelompok.</p> <p>c. Menciptkan persaingan sehat</p>	-	<p>a. Meningkatkan hasil belajar.</p> <p>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</p> <p>c. Meningkatkan motivasi belajar.</p> <p>d. Meningkatkan minat</p>



	Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang	dalam belajar.		belajar.
9	Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Saintifik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMA/MA	<p>a. Dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama tanpa mengesampingkan tanggung jawab individu.</p> <p>b. Melatih peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi.</p> <p>c. Melatih peserta didik aktif dalam mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan dalam kegiatan pembelajaran.</p>	-	<p>a. Meningkatkan hasil belajar.</p> <p>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</p> <p>c. Meningkatkan motivasi belajar.</p>
10	Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	c. Siswa terlibat aktif melalui kegiatan membaca, berdiskusi,	-	<p>a. Meningkatkan hasil belajar.</p> <p>b. Meningkatkan</p>

	( <i>Teams-Games-Tournament</i> ) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Siswa Kelas X IPA SMA Bina Insan Mandiri Nganjuk Tahun Ajaran 2018/2019	<p>mengemukakan ide dan gagasan yang dilakukan secara berkelompok.</p> <p>d. Siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan.</p> <p>e. Berlomba-lomba untuk meraih skor tertinggi.</p> <p>f. Peningkatan kualitas dalam pembelajaran.</p>		<p>keaktifan siswa.</p> <p>c. Meningkatkan motivasi belajar.</p>
11	Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompimpa Pada Materi Sel	<p>a. Memunculkan kerjasama yang baik antar teman dalam kelompok.</p> <p>b. Memberikan kesempatan untuk saling bertukar pendapat dengan sesama teman kelompok.</p> <p>c. Membuat siswa semakin berani untuk</p>	<p>a. Mengalami kesulitan dalam memahami konsep sel</p>	<p>a. Meningkatkan hasil belajar.</p> <p>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</p> <p>c. Meningkatkan motivasi belajar.</p> <p>d. Meningkatkan berpikir kritis.</p>

		<p>mengemukakan ide/pendapat.</p> <p>d. Melatih kemampuan dalam</p>		
12	<i>Effects of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (TGT) and Entry Behavior Student to Learning Competence Class XI IPA Senior High School 1 Lembang</i>	<p>a. Absensi lebih tinggi.</p> <p>b. Siswa akan dapat belajar secara aktif dan kreatif.</p> <p>c. Meningkatkan kerjasama team dan keterampilan sosial.</p> <p>d. Meningkatkan rasa percaya diri.</p>	-	<p>a. Meningkatkan hasil belajar.</p> <p>b. Meningkatkan keaktifan siswa.</p> <p>c. Meningkatkan motivasi belajar.</p> <p>d. Meningkatkan minat siswa.</p>
13	Efektivitas Pembelajaran Biologi dengan Model TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) berbantuan CD (Compact Disk) Pembelajaran	<p>a. Memudahkan pemahaman materi</p> <p>b. Pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan</p> <p>c. Meningkatkan keingintahuan</p> <p>d. Meningkatkan kemandirian dalam belajar</p> <p>e. Dapat mengemukakan ide.</p>	-	<p>a. Meningkatkan aktivitas siswa.</p> <p>b. Meningkatkan hasil belajar.</p> <p>c. Meningkatkan motivasi belajar.</p>
14	Pengaruh Model	a. Siswa lebih	-	a. Meningkatkan

	Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Meningkatkan kerja kelompok</li> <li>c. Pembelajaran teman sebaya.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>aktivitas siswa.</li> <li>b. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>c. Meningkatkan motivasi belajar.</li> </ul>
15	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan pembelajaran dengan permainan dan turnamen.</li> <li>b. Meningkatkan kesadaran membaca.</li> <li>c. Meningkatkan interaksi dan komunikasi.</li> </ul>	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan aktivitas siswa.</li> <li>b. Meningkatkan hasil belajar.</li> <li>c. Meningkatkan motivasi belajar.</li> </ul>

## RIWAYAT HIDUP


### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Gilang Aji Suganda
2. Tempat & Tgl. Lahir : Kendal, 12 Desember 1995
3. Alamat Rumah : Kp. Kramat Utara RT: 04 RW: 05  
Kutoharjo Kaliwungu Kendal
4. HP : 089610990573
5. E-mail : tresyudi@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
  - a. TK Tarbiyatul Athfal 01
  - b. SD N 3 Kutoharjo
  - c. SMP N 1 Kaliwungu
  - d. SMA N 2 Kendal
2. Pendidikan Non-Formal:
  - a. TPQ Uswatun Hasanah Jagalan Kutoharjo Kaliwungu
  - b. MDAQ Hidayatul Muhtadiin Jagalan Kutoharjo Kaliwungu

Semarang, 6 Januari 2023



Gilang Aji Suganda  
NIM : 1403086029