



**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM*  
*GAME TOURNAMENT* DENGAN MEDIA  
BLOKWARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATERI INVERTEBRATA**

skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Biologi

oleh

Arif Rahman Hakim

4401411124

**JURUSAN BIOLOGI**

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

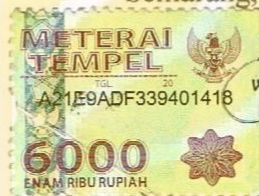
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul ” Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Biokwartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Invertebrata” disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang telah diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, 15 September 2015



Arif Rahman Hakim

4401411124

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

”Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Biokwartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Invertebrata”

Disusun oleh:

Nama : Arif Rahman Hakim

NIM : 4401411124

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, 15 September 2015.



Prof. Dr. Wiyanto, M.Si  
NIP. 19631012 198803 1001

Panitia Ujian

Sekretaris

Andin Irsadi, S.Pd., M.Si  
NIP.19740310 200003 1001

Penguji Utama

UNNES

Dr. Retno Sri Iswari, SU.  
NIP 19520207 197903 2 001

Anggota Penguji/  
Pembimbing I

Dr. Ning Setiati, M.Si.  
NIP. 19590310 198703 2001

Anggota Penguji/  
Pembimbing II

Drs. Bambang Priyono, M.Si  
NIP. 19570310 198810 1001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul ” Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Biokwartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Invertebrata”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang dengan ikhlas telah merelakan sebagian waktu, tenaga dan pikirannya demi membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus hati kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di UNNES.
2. Dekan FMIPA Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan Biologi FMIPA UNNES yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Ning Setiati, M.Si selaku dosen pembimbing I yang penuh kesabaran dalam membimbing, memberi arahan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Drs. Bambang Priyono, M.Si selaku dosen pembimbing II yang penuh kesabaran dalam membimbing dan memberi arahan sehingga skripsi ini dapat selesai.
6. Dr. Retno Sri Iswari, SU selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
7. Dr. Niken Subekti, M.Si selaku dosen wali yang telah memberi motivasi kepada penulis.
8. Bapak/Ibu dosen dan karyawan FMIPA khususnya jurusan Biologi atas segala bantuan yang diberikan.
9. Civitas akademika SMA Negeri 1 Wedi yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian.

10. Bapak Prasetyo dan Ibu Ni Nengah Rustini kedua orang tuaku, Gusma Faradhila Sancha kakakku tersayang, serta segenap keluarga yang dengan tulus memberikan kasih sayang, cinta, semangat dan doa serta dukungan yang tiada henti-hentinya.
11. Sahabat terdekat yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tiada henti-hentinya: Lady, Ayuk, Ayun, Mayang, Ragil, Purya, Mini.
12. Teman-teman ROMABIO 2011 atas dukungan dan doanya.
13. Teman-teman angkatan 2011 Biologi FMIPA UNNES terima kasih untuk dukungan dan semangatnya.
14. Sahabat dan adik-adikku di kost IR 15 atas doa dan dukungannya: Yoshida, Rifqi, Mas Umar, Yudi, Sidik, Junaedi, Carnawi, Agus, Taufik, Fahmi, Mas Pras, Irfan, Dwiki, Ayon, Rozaq, Azam, Bayu, Gilang, Devin dan Zaenal.
15. Semua pihak yang telah berkenan membantu penulis selama penelitian dan penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.



Semarang, 15 September 2015

Penulis

## ABSTRAK

Hakim, Arif Rahman. 2015. Penggunaan Model Pembelajaran Team Game Tournament dengan Media Biokwartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Invertebrata. Skripsi, Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang. Dr. Ning Setiati, M.Si. Drs. Bambang Priyono, M.Si

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Wedi diperoleh informasi pembelajaran biologi yang dilakukan di sekolah masih bersifat *Teacher Centered*. Hal ini mempengaruhi ketuntasan klasikal hasil belajar siswa tahun ajaran 2013/2014 yaitu sebanyak 43% siswa tidak tuntas dan 57% siswa tidak tuntas dalam materi Invertebrata dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT dengan media biokwartet terhadap hasil belajar siswa pada materi Invertebrata. Penelitian ini dikatakan berpengaruh apabila  $\geq 75\%$  siswa mencapai KKM sebesar 75. Penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Wedi pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah siswa SMA N 1 Wedi kelas X. Sampel pada penelitian dipilih dengan metode *cluster random sampling*, dan diuji homogenitas menggunakan nilai *pre-test*. Desain penelitian yang digunakan adalah *one shot case study*. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media biokwartet pada materi Invertebrata. Hasil belajar siswa dalam penelitian diperoleh dari nilai akhir siswa untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun secara klasikal, nilai akhir yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa 100% siswa tuntas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan media biokwartet berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Invertebrata di SMA N 1 Wedi.

**Kata kunci :** pengaruh, TGT, biokwartet, hasil belajar, Invertebrata





# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB 1     PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Penegasan Istilah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Landasan Teori .....	7
2.2 Kerangka berpikir .....	13
2.3 Hipotesis .....	13
<b>BAB 3     METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	14
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	14
3.3 Populasi dan Sampel.....	14
3.4 Rancangan Penelitian.....	14
3.5 Pelaksanaan Penelitian.....	18
3.6 Sintaks Pembelajaran.....	19
3.7 Data dan Metode Pengumpulan Data .....	20
3.8 Metode Analisis Data .....	21
<b>BAB 4     HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	23
4.2 Pembahasan .....	25
<b>BAB 5     PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	31

	<b>Halaman</b>
5.2 Saran .....	31
DAFTAR PUSTAKA .....	32
LAMPIRAN .....	35





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Hasil analisis validitas soal uji coba materi Invertebrata.....	16
2. Hasil analisis tingkat kesukaran soal uji coba materi Invertebrata.....	17
3. Hasil analisis daya pembeda soal uji coba materi Invertebrata.....	18
4. Soal yang layak digunakan untuk evaluasi pada pembelajaran .....	18
5. Sintaks Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> .....	19
6. Hasil uji homogenitas sampel penelitian.....	21
7. Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa .....	23
8. Data nilai akhir siswa pada materi Invertebrata.....	24
9. Data hasil belajar siswa ranah afektif materi Invertebrata.....	24
10. Hasil analisis tanggapan siswa terhadap pembelajaran .....	25



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
1. Visualisasi media biokwartet.....	4
2. Diagram alir kerangka berfikir penelitian.....	13



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1. Silabus Kegiatan Pembelajaran.....	36
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	37
3. Lembar Diskusi Siswa.....	48
4. Lembar Tugas Siswa (Pertemuan 1-3).....	52
5. Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	54
6. Soal Uji Coba.....	58
7. Lembar Jawab Soal Uji Coba.....	69
8. Analisis Soal Uji Coba.....	70
9. Hasil Uji Homogenitas Pemilihan Sampel Penelitian.....	73
10. Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen.....	74
11. Daftar Nilai Posttest Siswa Kelas Eksperimen.....	76
12. Daftar Nilai Diskusi Siswa Kelas Eksperimen (XC dan XD).....	78
13. Daftar Nilai Akhir Siswa.....	80
14. Rubrik Penilaian Karakter Siswa.....	82
15. Lembar Observasi Sikap Siswa.....	85
16. Lembar Penilaian Antar Teman.....	86
17. Lembar Jawab Penilaian Sikap Antar Teman.....	89
18. Daftar Penilaian Sikap Oleh Observer.....	90
19. Rekapitulasi Penilaian Sikap Antar Teman.....	94
20. Rubrik Angket Tanggapan Siswa.....	97
21. Angket Tanggapan Siswa.....	98
22. Data Hasil Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran TGT dengan media biokwartet.....	100
23. Media biokwartet.....	103
24. Materi presentasi.....	104
25. Soal kuis.....	110
26. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	115
27. Dokumentasi Kegiatan.....	116

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar merupakan suatu proses dalam memahami suatu konsep atau pengetahuan baru sebagai upaya untuk menambah wawasan atau memecahkan suatu masalah. Kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara formal maupun informal. Dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pengetahuan baru beberapa faktor dalam kegiatan belajar perlu diperhatikan. Siswa biasanya lebih mudah menangkap suatu materi apabila siswa tersebut merasa nyaman dan senang terhadap suatu materi yang dipelajarinya.

Kegiatan belajar di kelas dalam dunia pendidikan merupakan kegiatan yang paling pokok untuk dilakukan dalam proses pembelajaran. Menurut Nisa (2013) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) materi Invertebrata dengan standar kompetensi memahami manfaat keanekaragaman hayati dan kompetensi dasar mendeskripsikan ciri-ciri filum dalam dunia hewan dan peranannya bagi kehidupan. Invertebrata merupakan suatu bab yang harus dipelajari oleh siswa SMA kelas X dalam menempuh pembelajarannya selama di sekolah. Dalam materi ini terdapat 8 filum yang harus dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa dituntut agar dapat mengenali ciri-ciri karakteristik masing-masing filum.

SMA Negeri 1 Wedi merupakan sekolah menengah atas yang terletak di desa Pasung, kecamatan Wedi kabupaten Klaten yang menjalankan program belajar mengajar dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Wedi Klaten, dalam pembelajaran materi Invertebrata siswa masih bingung dan sulit mengingat karakteristik dari 8 filum Invertebrata,

sebagian besar siswa dalam belajar materi Invertebrata dengan cara menghafal. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang optimal. Hasil belajar semester sebelumnya menunjukkan dalam satu kelas sebanyak 43% siswa tuntas dan 57% siswa tidak tuntas dalam pembelajaran Invertebrata dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran biologi materi Invertebrata termasuk salah satu materi yang sukar. Hanya beberapa siswa saja yang tuntas dalam pembelajaran Invertebrata. Hal ini karena tidak adanya spesimen yang tersedia di sekolah. Selain itu pembelajaran yang dilakukan masih *teacher centered* atau berpusat pada guru sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa hanya pengetahuan dari guru. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi ini.

Permainan merupakan hal yang digemari oleh sekelompok siswa. Proses pembelajaran yang menarik, seperti merancang suatu permainan yang diterapkan dalam suatu proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk membantu siswa dalam memahami materi Invertebrata pada siswa SMA kelas X adalah dengan menggunakan permainan. Salah satu model pembelajaran yang memadukan permainan dan belajar dalam kelompok adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang bekerja dalam kelompok, sehingga siswa dapat saling membantu dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi (Astuti 2013). Menurut Slavin (2005) pembelajaran TGT terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) penyajian kelas (*class presentation*); (2) belajar dalam kelompok (*teams*); (3) permainan (*games*); (4) pertandingan (*tournament*); dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan, penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian

yang dilakukan oleh Setyoningsih *et al* (2013) mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran TGT juga lebih diminati siswa seperti yang dilakukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sigit & Fajaroh (2006).

Pembelajaran TGT lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan pembelajaran lain sebab dalam pembelajaran TGT terdapat unsur permainan. Permainan dalam pembelajaran TGT yang dilakukan dalam penelitian ini adalah permainan dengan menggunakan media biokwartet. Media biokwartet merupakan media yang mengadopsi permainan kartu kuartet asli. Penelitian yang dilakukan Dafip (2013) pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuartet dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga diharapkan dengan menggunakan media biokwartet kejenuhan siswa dapat teratasi.

Berdasarkan uraian tersebut diharapkan penggunaan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media yang menarik dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh permainan dalam bentuk biokwartet yang dipadukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Invertebrata.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media biokwartet berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Invertebrata di SMA Negeri 1 Wedi Klaten?

## **1.3 Penegasan Istilah**

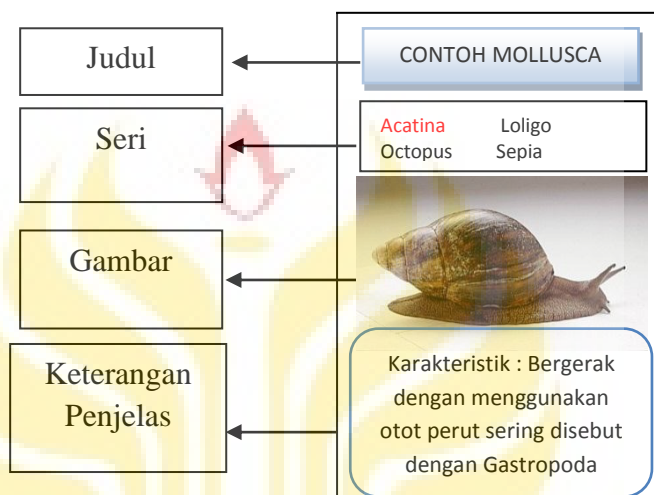
Untuk menghindari kerancuan istilah dalam penelitian ini maka dipaparkan penegasan beberapa istilah berikut

### **1.3.1 Media Biokwartet**

Kartu kuartet merupakan suatu permainan yang dimainkan berkelompok. Kartu kuartet merupakan suatu kartu permainan terdiri atas beberapa jumlah kartu

dimana kartu-kartu tersebut memuat gambar dan tulisan sebagai penjelas (Dafip 2013). Nama “biokwartet” dirumuskan peneliti dari dua kata, yaitu biologi dan kwartet. Biokwartet merupakan kartu pembelajaran yang didesain dengan mengadopsi desain kartu kwartet yang asli.

Kartu ini berisi judul kartu, seri dari kartu, gambar penjelas dan keterangan tambahan dari materi Invertebrata. Visualisasi media biokwartet disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Visualisasi Media Biokwartet

Materi dalam media kartu biokwartet berisi nama filum dari hewan, pembagian kelas, kemudian contoh-contoh hewan yang ada dalam kartu, peranan serta gambar penjelas dan dilengkapi dengan ciri karakteristik dari hewan yang tercantum. Pada nama hewan yang diberi warna merah menunjukkan spesies dari gambar yang terdapat pada kartu, sebagai contoh dalam Gambar 1 nama hewan yang diberi tanda merah adalah *Acatina*.

### 1.3.2 Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Menurut Slavin (2005) TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)



Dalam pembelajaran TGT siswa dibagi kedalam 4-5 kelompok. Pada tahap permainan, setiap kelompok memainkan permainan kuartet dengan kartu biokwartet. Cara memainkan media kartu biokwartet ini sama dengan cara memainkan kartu kuartet. Dalam permainan ini setiap kelompok mengoleksi satu set kartu kuartet.

Setiap siswa yang berhasil mengoleksi satu atau beberapa set kartu biokwartet pada akhir permainan diminta untuk menuliskan dalam lembar tugas siswa (Lampiran 4 Halaman 53) dan menyampaikan isi dari kartu tersebut. Pada tahap turnamen (pertandingan) setiap kelompok berebut menjawab pertanyaan yang diajukan. Team yang menang dalam permainan ini adalah team yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan skor tertinggi. Pada tahap akhir TGT kelompok pemenang diberi penghargaan.

### **1.3.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar afektif dan kognitif. Segi afektif yang dinilai adalah sikap siswa yang meliputi kejujuran, tanggung jawab, toleransi, rasa ingin tahu, disiplin dan kerja keras. Aspek afektif ini dinilai dengan angket penilaian antar teman serta pengamatan menggunakan lembar observasi. Aspek kognitif yang dinilai adalah pengetahuan siswa mengenai ciri karakteristik hewan Invertebrata yang dinilai melalui teknik test.

Penilaian sikap seseorang terhadap objek tertentu dapat dilakukan dengan melihat respons yang teramati dalam menghadapi objek yang bersangkutan (Widoyoko 2010). Penilaian aspek kognitif dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukan pembelajaran dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perubahan kognitif siswa setelah dilakukan pembelajaran. Hasil belajar siswa dikatakan berpengaruh jika  $\geq 75\%$  siswa tuntas dalam pembelajaran atau mencapai KKM.

### **1.3.4 Materi Invertebrata**

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), materi Invertebrata untuk kelas X SMA dengan standar kompetensi memahami manfaat keanekaragaman hayati dan kompetensi dasar mendiskripsikan ciri-ciri filum dalam dunia hewan dan peranannya bagi kehidupan. Materi yang digunakan

dalam pembelajaran ini adalah materi Invertebrata dengan dua film yaitu Mollusca dan Arthropoda.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, siswa diminta untuk mendiskripsikan serta mampu menjelaskan ciri-ciri dari hewan Invertebrata. Oleh karena itu, siswa perlu untuk mengetahui karakteristik dari masing-masing film Invertebrata melalui pengamatan secara langsung ataupun tidak langsung.

Pengamatan secara langsung dapat dilakukan dengan melihat struktur tubuh hewan Invertebrata dengan menggunakan spesimen/hewan asli. Untuk pengamatan tidak langsung dapat menggunakan alat bantu media seperti media biokwartet (Lampiran 23 halaman 104) yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media biokwartet terhadap hasil belajar siswa pada materi Invertebrata di SMA Negeri 1 Wedi Klaten.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa
  - a. Memudahkan siswa dalam memahami materi Invertebrata.
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Invertebrata.
2. Bagi guru
  - a. Memperkenalkan suatu peraga dalam bentuk permainan sebagai upaya peningkatan pemahaman siswa pada materi Invertebrata.
  - b. Memperkenalkan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Invertebrata.
3. Bagi sekolah  
Memperkenalkan suatu peraga dalam bentuk permainan sebagai upaya peningkatan pemahaman siswa.
4. Bagi peneliti  
Sebagai sumber referensi untuk digunakan dalam penelitian yang terkait

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

*Team Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rohendi *et al*, 2010). Penelitian yang dilakukan oleh Sigit & Fajaroh (2006) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. TGT juga lebih diminati siswa karena dalam pembelajaran TGT ada semacam permainan.

Menurut Slavin (2005), TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Kelima langkah tersebut dilaksanakan seperti berikut ini,

a. Penyajian kelas (*class presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan pemberian informasi, diskusi yang dipimpin guru.

Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri atas lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. Permainan (*Games*)

Setiap kelompok memainkan kartu biokwartet, langkah-langkah permainan dengan cara sebagai berikut,

- 1) Kartu dikocok dan dibagikan kepada setiap siswa satu kartu. Sisanya diletakkan di tengah.
- 2) Pemain pertama meminta 1 kartu kepada pemain lainnya dengan menyebut judul kartu yang diminta.
- 3) Pemain yang memiliki judul kartu yang sama menyebutkan nama seri yang dimiliki
- 4) Pemain yang meminta kartu tersebut harus menebak kriteria sesuai dengan nama seri yang dimiliki pemain dengan judul yang sama.
- 5) Bila tebakan benar maka pemain yang diminta harus memberi kartu yang diminta bila memiliki kartu yang dimaksud.
- 6) Tebakan tersebut hanya berlaku untuk satu kali saja.
- 7) Jika tidak ada, pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa yang berada di tengah, selanjutnya pemain berikutnya menggunakan langkah yang sama pada point 3 – 5
- 8) Bila 4 kartu dari judul yang sama berhasil dikumpulkan, berarti kelompok tersebut berhasil mendapatkan 1 seri lengkap
- 9) Jika kartu yang ditengah telah habis, maka seri kartu yang didapatkan masing-masing kelompok dipresentasikan di depan kelas

d. Pertandingan (*Tournament*)

Menurut Huda (2013) penggunaan pembelajaran TGT, siswa menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi TGT lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional. Selain itu, menurut Slavin (2010), skor tournament yang diperoleh dalam pembelajaran TGT dapat dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok.

Pertandingan (*tournament*) yang dirancang dalam penelitian ini berupa kuis. Setiap kelompok diberi pertanyaan dan setiap kelompok diminta untuk menjawab

pertanyaan. Kuis dalam *tournament* ini dilakukan dengan cara berebut, sehingga setiap kelompok harus bersaing untuk dapat menjawab pertanyaan dengan cepat.

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pada setiap pertemuan guru memberikan stiker pada tiap kelompok yang menjawab pertanyaan. Stiker yang diberikan sesuai dengan skor yang diperoleh kelompok tersebut. pada akhir pertemuan guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team mendapat hadiah berupa buku bacaan apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Penentuan skor dari masing-masing kelompok dilihat dari jumlah jawaban yang benar dari setiap pertanyaan.

### 2.1.2 Kartu Biokwartet sebagai Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Nugrahani, 2007).

Anitah (2008) menyatakan bahwa kartu merupakan suatu media cetak dua dimensi yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep sehingga lebih menyenangkan dan lebih efektif.

Kartu kwartet dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menyesuakannya pada materi yang ingin disampaikan (Nisak, 2010). Menurut Astie (2009) kartu kwartet merupakan permainan yang mempermudah siswa untuk menghafal, melatih siswa untuk belajar membaca dengan benar dan dapat mengembangkan kemampuan menganalisa serta mengasah otak.

Kartu kwartet memiliki kelebihan lain sebagai media pembelajaran dibanding dengan media lain seperti, bersifat menyenangkan, meningkatkan interaksi sehingga siswa lebih aktif, membantu siswa menemukan gagasan, sistematis dan menumbuhkan minat siswa belajar dalam belajar (Dafip, 2013).

Biokwartet merupakan kartu pembelajaran yang didesain dengan mengadopsi desain kartu kwartet yang sebenarnya. Media biokwartet yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu media ajar yang dikemas dalam bentuk kartu permainan kwartet.

### 2.1.3 Materi Invertebrata

Materi Invertebrata dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) diberikan pada kelas X SMA dengan standar kompetensi memahami manfaat keanekaragaman hayati dan kompetensi dasar mendiskripsikan ciri-ciri filum dalam dunia hewan dan peranannya bagi kehidupan. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, siswa diminta untuk menjelaskan dan mampu mendiskripsikan ciri-ciri karakteristik yang dimiliki oleh hewan Invertebrata.

Tidak adanya specimen atau awetan hewan di sekolah sehingga diperlukan media yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Mengamati hewan asli dapat dilakukan oleh siswa namun tidak semua hewan asli dapat disajikan saat pembelajaran. Salah satu media yang dapat membantu keadaan ini adalah menggunakan gambar yang mampu mempresentasikan karakteristik dari Invertebrata. Untuk itu digunakan media biokwartet dengan model pembelajaran TGT mampu membuat siswa lebih berperan aktif dan memberi pengalaman langsung kepada siswa, sehingga diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi Invertebrata.

### 2.1.4 Pengaruh Media Biokwartet terhadap Hasil Belajar dan Kejenuhan

Menurut Sudjana (2009), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Slameto (2010) juga menyatakan definisi hasil belajar sebagai tolok ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Seorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Berdasarkan kedua definisi di atas, Halimah (2011) menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Muhibbin Syah dalam Musfiqon (2012) dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu:

1. Faktor-Faktor Intern (faktor dari dalam siswa), yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa yang meliputi : aspek fisiologis seperti keadaan mata dan telinga, dan aspek psikologis seperti intelegensi;
2. Faktor-Faktor Ekstern (faktor dari luar diri siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa yang meliputi: lingkungan sosial, lingkungan nonsosial (rumah, gedung sekolah dan sebagainya; dan
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran

Salah satu dari unsur komunikasi dalam pembelajaran tersebut adalah media. Media pembelajaran memiliki beragam manfaat bagi pengajar dan pembelajar. Manfaat media pembelajaran antara lain : (1) membuat pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran lebih mudah dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan (Sanaky, 2013)

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Ruang lingkup media pembelajaran meliputi segala alat, bahan peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran (Musfiqon 2012). Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hambatan berupa hambatan kultural meliputi perbedaan adat istiadat, norma sosial dan nilai pautan; juga hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan dari lingkungan sekitar (Sadiman *et al*, 2012).

Menurut Sanjaya (2014) penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi komunikatif yaitu media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampai pesan mengalami kesulitan jika harus menyampaikan pesan dalam



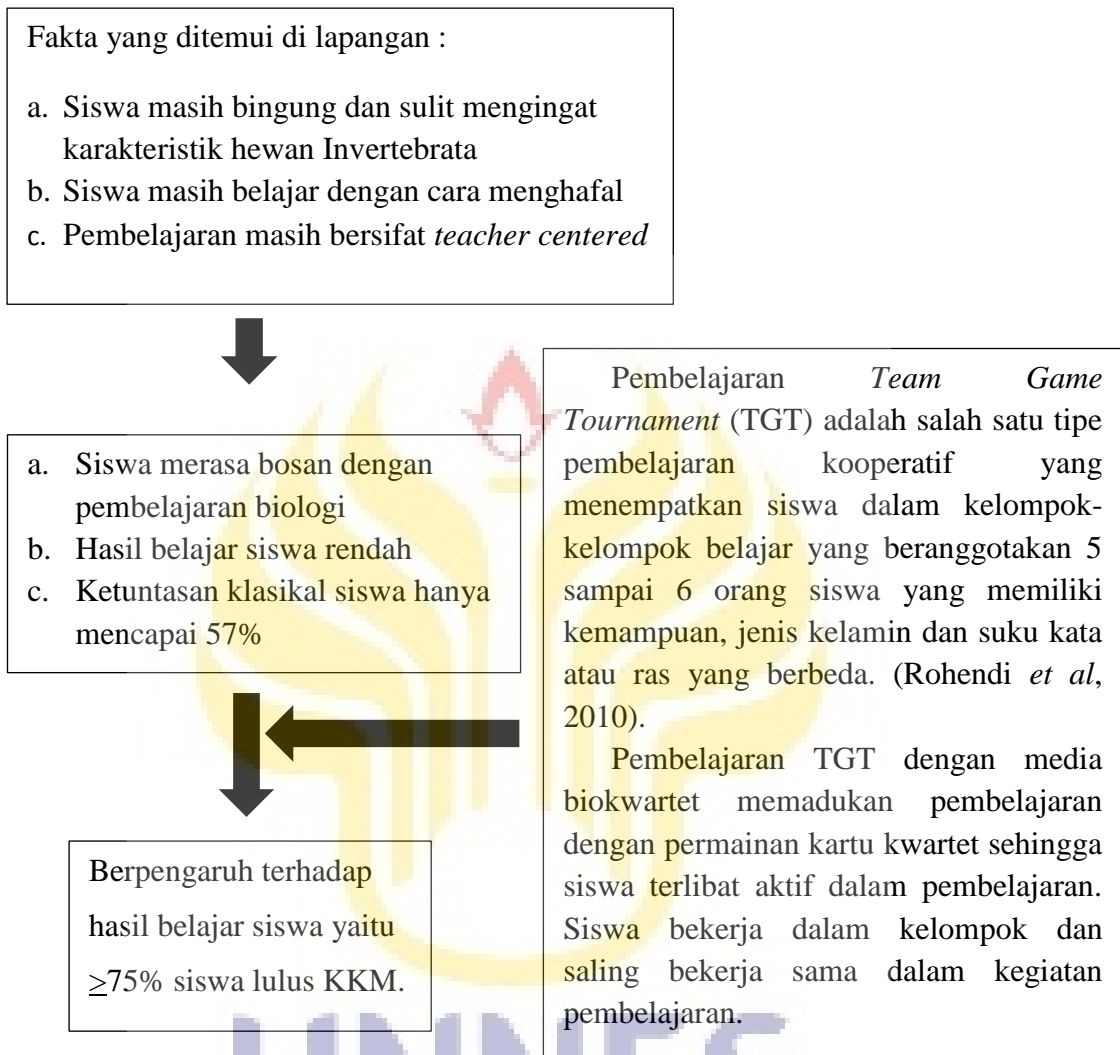
bentuk verbal saja, demikian juga penerima pesan mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan.

2. Fungsi motivasi yaitu pembelajaran yang dilakukan hanya dengan ceramah tidak hanya menimbulkan kebosanan siswa tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar.
3. Fungsi kebermaknaan yaitu pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagian aspek kognitif tahap tinggi.
4. Fungsi penyamaan persepsi yaitu pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
5. Fungsi individualitas yaitu pemanfaatan media pembelajaran digunakan untuk melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti uraian di atas. Media pembelajaran yang didesain menarik dapat membantu siswa dalam pembelajarannya sehingga diharapkan media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar. Menurut penelitian yang dilakukan Dafip (2013) mengemukakan bahwa penggunaan media kartu kwartet dalam pembelajaran materi sistem pertahanan tubuh mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam metode penelitian ini disajikan pada diagram berikut



Gambar 2. Diagram Alir Kerangka Berfikir Penelitian

## 2.3 Hipotesis

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan tinjauan pustaka tersebut maka hipotesis dari penelitian ini adalah “Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media biokwartet berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Invertebrata”

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media biokwartet dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Terbukti dalam penelitian pada kedua kelas yang telah diberi perlakuan lebih dari 75% siswa tuntas dalam pembelajaran.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah:

1. Guru diharapkan menerapkan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media biokwartet pada saat pembelajaran Invertebrata di SMA N 1 Wedi Klaten dengan mempertimbangkan kondisi siswa, waktu dan pengelolaan kelas yang baik agar hasil belajar lebih optimal. Kondisi siswa harus diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran TGT sebab pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri dan tidak bergantung kepada guru.
2. Guru diharapkan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada materi pelajaran biologi yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Press
- Arikunto S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Astie. 2009. Efektivitas Media Permainan Kartu Kwartet Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Konjungsi Kata Kerja dalam Modus 'Le Subjonctif Present'. *Skripsi*. Bandung : UPI
- Astuti, Y. A. 2013. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali. *Skripsi*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Dafip, M. 2013. Pembelajaran Sistem Pertahanan Tubuh dengan Pendekatan ICARE Berbantuan Kartu Kwartet. *Skripsi*. Semarang : Unnes
- Halimah. 2011. Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dengan Menggunakan Media Film Kartun Serial Upin dan Ipin di SD Derekan Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang
- Huda, M. 2013. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kinanti, P.W., Waluyo, J., Hariyadi, S. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran (2012/2013). *Pancaran Vol. 3, No.1, hlm : 27-36*
- Muldayanti, N.D. 2013. Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Vol. 2: No. 1. Hlm : 12-17*.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Muslich, M. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstektual*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nisak A. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kwartet terhadap Minat dan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang. (*Skripsi*). Malang : Universitas Negeri Malang

- Nisa, N. F. 2013. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) dengan Modul Bergambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa. (*Skripsi*). Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga
- Nugrahani R. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar. *Jurnal Lembaran Ilmu Pendidikan* 36 (1) : 35 – 44
- Nurhayati N. 2007. *Biologi Bilingual untuk SMA/MA Kelas X Semester 1 dan 2*. Bandung : CV. YRAMA WIDYA
- Pangestuti, A. A., Mistianah., Corebima, A. D., Zubaidah S. 2015. Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang. *American Journal of Educational Research* Vol. 3. No. 2. Page : 250 - 254
- Rohendi, D., Sutarno, H. Nopiyanti. 2010. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* Vol. 3/No. 1 hlm 19-22
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Pustekom Dikbud Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sanaky, H. AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dirbantara
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Saptawulan A. 2012. Belajar biologi yang menyenangkan dengan permainan kuartet dan pemantapan konsep secara mandiri melalui blog. *Jurnal pendidikan penabur* 11(18) : 28-35
- Setyoningsih A., Ngadiman., Hamidi N. 2013. Upaya meningkatkan prestasi belajar akuntansi melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media pembelajaran kartu. *Jupe UNS, Vol. 1 No.1 Hal 1-10*
- Sigit, D., Fajaroh, F. 2006. Implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif student team division achievement (STAD) dan team games tournament (TGT) terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran, Vol. 13, No. 1 Hal 97 -104*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Slavin, E. R. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Reasearch and Practice*. Translate by Narulita Yusron. 2010. Bandung : Penerbit Nusa Media
- \_\_\_\_\_. 2010. *Cooperative Learning. Learning and Cognition in Education*. Norway : University of Oslo.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soegiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA
- Supriatna D. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Bahan Ajar untuk diktat ETraining PPPPTK TK dan PLB. Bandung : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak– Kanak dan Pendididikan Luar Biasa.
- Susilowati, D. A. 2014. Pengaruh Metode *Discovery* Disertai Penggunaan Media Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di SDN Sempolan 01 Jember. (*Skripsi*). Jember : Universitas Jember.
- Tyasning, M. D., Haryono., Nurhayati, N. D. 2012. Penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dilengkapi LKS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi minyak bumi pada siswa kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta tahun pelajaran 2011/ 2012. *Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 1. No. 1 Hlm : 26 – 33*.
- Wasilah, E. B. 2012. Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Media Kartu. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPPI) Vol. 1. No. 1. Hlm : 82 - 90*
- Widoyoko, E. P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar