



**PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN SISTEM PEREDARAN DARAH
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAME
TOURNAMENT* (TGT)**

skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Dhamaris Marthuria

4401405046

PERPUSTAKAAN
UNNES

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2010

ABSTRAK

Marthuria, Dhamaris. 2009. Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT). Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Dr. Enni Suwarsi R. M. Si dan Dr. drh. Susanti, M.P

Model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) belum secara optimal meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dan diduga dapat ditingkatkan dengan penggunaan multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran sistem peredaran darah menggunakan model TGT terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa.

Penelitian dirancang sebagai penelitian eksperimen dengan rancangan random terhadap subjek. Subjek kelas eksperimen yaitu kelas dengan pembelajaran memanfaatkan multimedia interaktif menggunakan model TGT dan subjek kelas kontrol yaitu kelas dengan pembelajaran menggunakan model TGT. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 11 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010 materi sistem peredaran darah. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah. Aktivitas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Guru, waktu belajar, model pembelajaran TGT dan jenis materi yang diajarkan sebagai variabel kendali. Data berupa hasil belajar, aktivitas siswa, tanggapan siswa, dan tanggapan guru masing-masing diambil dengan tes, lembar observasi dan angket. Data hasil belajar dianalisis dengan uji t sedangkan data aktivitas siswa, tanggapan siswa, dan tanggapan guru dianalisis secara deskriptif persentase.

Hasil perhitngan uji t satu pihak menunjukkan $t_{hitung} 2,33 > t_{tabel} 1,67$ sehingga ada perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rerata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol serta rerata keaktifan siswa kelas eksperimen dalam pembelajaran sebesar 77,12% yang termasuk dalam kategori aktif.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran sistem peredaran menggunakan model TGT meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di SMP 11 Semarang.

Kata kunci: multimedia interaktif, *Team Game Tournament* (TGT), hasil belajar, aktivitas siswa