

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UUSPN No.20 tahun 2003 dalam Sagala 2003:3).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 7 Bandar Lampung, diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada materi pokok Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Mahluk Hidup masih rendah. Pada tahun pelajaran 2009/2010, nilai rata-rata penguasaan materi siswa baru mencapai 65 sehingga nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 68. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 42%. Hasil wawancara dengan guru biologi SMP Negeri 7 Bandar Lampung,

menunjukkan model pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung menyebabkan siswa lebih banyak menerima informasi dari guru. Guru masih menggunakan ceramah, yang berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga kurang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tidak memiliki kemampuan untuk menggali serta mencari informasi secara mandiri. Sementara kegiatan atau aktivitas dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan untuk menunjang pengetahuan dan informasi siswa. Diskusi sering digunakan, namun tidak efektif karena bersifat teoritis, sehingga pembelajaran cenderung membosankan. Selain itu diskusi didominasi oleh siswa yang pintar saja, sedangkan siswa yang lain hanya diam. menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar setiap siswa dalam kelompok mencapai hasil belajar yang tinggi. (Salvin, 2008 dalam Mahmuddin 2009).

Salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pada model ini siswa dikelompokkan dalam tim belajar

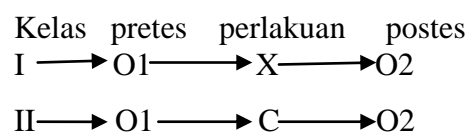
yang terdiri atas enam orang yang heterogen dalam hal kemampuan akademis, jenis kelamin, suku, ras, maupun etnis. Guru menggunakan *tournament* dalam suasana yang positif, dan siswa akan menerima materi secara aktif dalam *tournament* tersebut. *Tournament* menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dengan materi pelajaran dan tingkat kesulitan soal. Setiap anggota kelompok saling membantu dalam memahami materi pelajaran,

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Aktivitas dan Penguasaan Materi Pokok Pertumbuhan dan Perkembangan pada makhluk hidup Kelas VIII SMP Negeri 7 Bandar Lampung”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2012/2013 di SMP Negeri 7 Bandar Lampung. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA sebagai kelas kelompok

eksperimen dan kelas VIIIB sebagai kelompok kontrol yang dipilih dari teknik *cluster random sampling*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pretest-postes kelompok tak ekuivalen. Struktur desain penelitian ini yaitu:



Keterangan: I = Kelompok eksperimen;  
II = Kelas kontrol; O<sub>1</sub>  
= pretest; O<sub>2</sub> = posttest; X  
= Perlakuan TGT (*Teams Games Tournament*); C =  
Diskusi; (Dimodifikasi dari  
Riyanto. 2001:43).

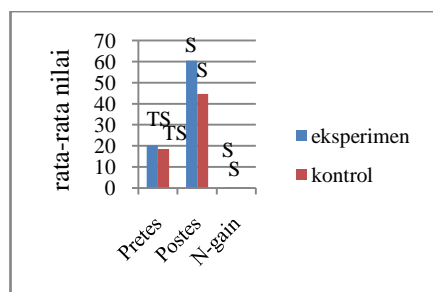
Gambar 1. Desain *pretest-postes non ekuivalen*

Jenis dan teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah: Data kuantitatif yaitu penguasaan materi siswa berupa nilai pretest, postes dan *N-Gain* dianalisis dengan menggunakan uji t. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar dan angket siswa yang dianalisis secara deskriptif.

## HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian berupa data kuantitatif yaitu penguasaan materi siswa yang diperoleh dari hasil

*pretes*, *postes* dan *N-Gain*. Data kualitatif diperoleh dari angket, dan lembar observasi aktivitas siswa yang disajikan sebagai berikut:

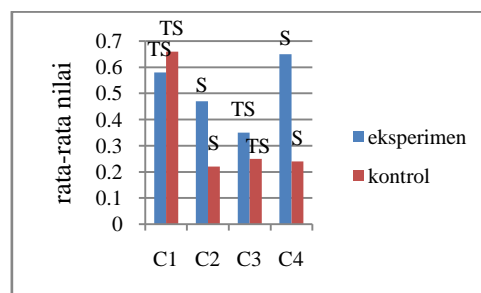


Ket: S= Berbeda signifikan; TS= Tidak berbeda signifikan

Gambar 2. Hasil uji normalitas, uji main whitney U nilai pretes, postes, dan N-Gain oleh siswa pada kelas eksperimen dan kontrol .

Berdasarkan gambar 2 diketahui bahwa nilai pretes, postes dan *N-Gain* penguasaan materi pada kedua kelas berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas terhadap nilai *N-Gain* penguasaan materi oleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kedua kedua sampel memiliki varians yang sama (homogen). Kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji U pada kedua kelas berbeda signifikan, artinya memiliki perbedaan yang nyata dengan kelas kontrol. Kemudian dilanjutkan dengan uji t pada nilai pretes, postes dan *N-Gain* siswa

menunjukkan bahwa dari uji  $t_1$  dan uji  $t_2$  yang menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* siswa pada kelas eksperimen berbeda signifikan dengan kelas kontrol. Artinya penguasaan materi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

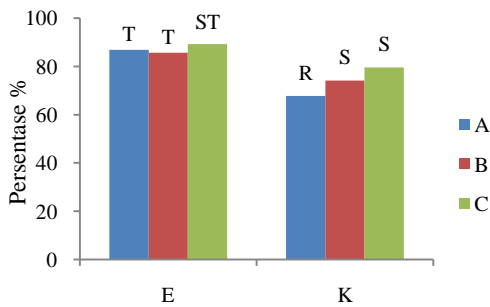


Ket: S= Berbeda signifikan; TS= Tidak berbeda signifikan

Gambar 3. Hasil uji normalitas, uji kesamaan dua rata-rata, dan uji *Mann whitney* N-Gain indikator kognitif (C1, C2, C3, C4) pada kelas eksperimen dan kontrol .

Gambar 3 menunjukkan bahwa dari kesamaan dua rata-rata diperoleh skor indikator kognitif untuk C1 pada *N-Gain* memiliki  $L_h < L_t$  sehingga  $H_0$  diterima, artinya sampel berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas diperoleh  $F_h < F_t$  sehingga  $H_0$  diterima, yang berarti bahwa kedua data pretes dan postes tersebut memiliki varians yang sama (homogen), artinya rata-rata *N-gain* pada indikator C1 dan C3

kelas eksperimen tidak signifikan dari pada kelas kontrol. Sedangkan skor indikator kognitif C2 dan C4 berbeda signifikan pada *N-gain* memiliki  $L_h > L_t$  sehingga  $H_0$  ditolak, artinya sampel tidak berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji U diperoleh skor probabilitas  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak, artinya rata-rata *N-Gain* pada indikator C2 dan C4 kelas eksperimen berbeda signifikan dengan kelas kontrol.

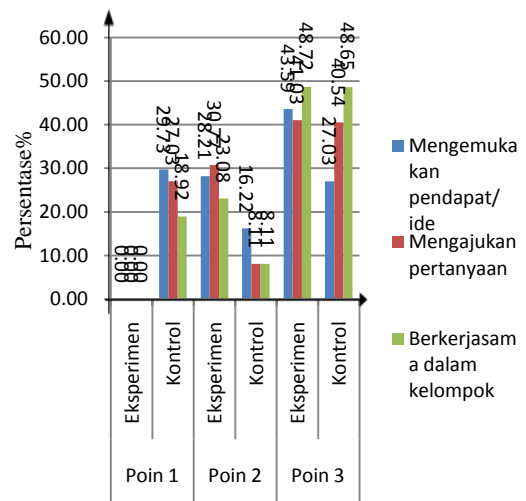


Ket : E = Kelas Eksperimen; K = Kelas Kontrol; A = Mengemukakan ide/pendapat; B = Mengajukan pertanyaan; C = Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas;

Gambar 4. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol

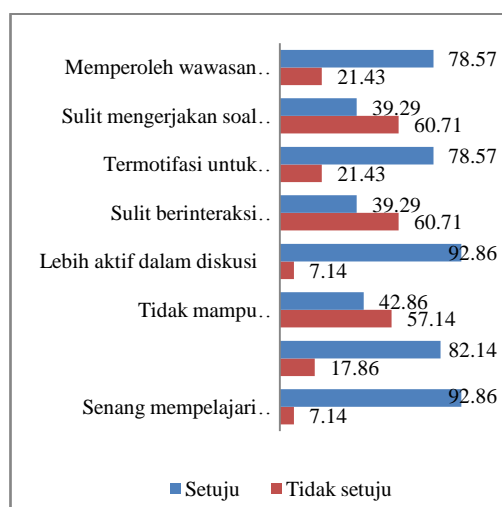
Berdasarkan gambar 4 diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu aspek bekerjasama dalam kelompok sebanyak 89,29% siswa, aspek mengemukakan ide/pendapat

sebanyak 86,90% dan mengajukan pertanyaan sebanyak 85,71% . berdasarkan hasilkan tersebut, diketahui bahwa persentase aktivitas belajar siswa pada setiap aspek yang diamati dengan skor 1 dan 2 pada kelas kontrol lebih banyak dibanding kelas eksperimen, sedangkan skor 3 pada kelas eksperimen lebih banyak dibanding kelas kontrol. seperti pada gambar dibawah ini:



gambar 5. Aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

berdasarkan gambar 5 diatas, tingginya skor 3 pada setiap aspek kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa mampu mengajukan ide/pendapat, serta mengajukan pertanyaan dan bekerja sama yang sesuai dengan permasalahan pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.



Gambar 6. Tanggapan siswa terhadap penggunaan model TGT.

Berdasarkan Gambar 6, diketahui bahwa semua siswa (100%) merasa senang dan tertarik dengan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT menjadikan siswa lebih aktif dalam diskusi kelas dan kelompok.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini didukung oleh hasil penelitian purnamasari (2011:55) , bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan konsep

pada materi pokok dunia tumbuhan kelas X SMA Arjuna Bandar Lampung. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ditandai dengan peningkatan penguasaan materi dan didukung oleh hasil uji t (gambar 2) yang menunjukkan bahwa *N-Gain* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini karena pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe TGT yang menyebabkan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi siswa.

Berdasarkan gambar 2 diketahui bahwa rata-rata *N-Gain* penguasaan materi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, artinya bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan penguasaan materi pokok pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Dari data hasil aktivitas belajar siswa (gambar 4) dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tergolong tinggi.

Aktivitas belajar siswa dapat meningkat karena selama proses pembelajaran siswa dituntut aktif mengemukakan ide/pendapat, mengajukan pertanyaan dan bekerjasama dalam kelompok. Selain itu 100% siswa setuju dengan menggunakan model pembelajaran TGT menjadikan siswa lebih aktif dan mandiri dalam diskusi kelompok dan siswa juga merasa senang dan tertarik dengan model pembelajaran yang mereka ikuti.

Pada kegiatan pembelajaran tingginya aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat melibatkan siswa secara lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam mengerjakan LKK secara bersama-sama. Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model TGT berdampak pada aktivitas bertanya yang berkriteria tinggi (75,82%), berikut ini merupakan contoh pertanyaan yang dikemukakan oleh Haekal Maulana:

*Contoh 1:*

*“ apa bedanya pertumbuhan dan perkembangan”*

Komentar:

Pertanyaan diatas sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh peneliti

yaitu pertumbuhan dan perkembangan pada saat diskusi berlangsung.

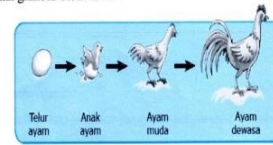
Menurut Hamalik (2004:12) dengan melakukan banyak aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran, maka siswa mampu mengalami, memahami, mengingat dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan. Adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa bersemangat untuk berkompetisi dengan team yang lainnya karena dalam proses pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe TGT siswa di libatkan langsung dalam proses kegiatan pembelajaran antara lain tournamen, games, selain itu juga kelompok yang memiliki skor terbaik di beri penghargaan. Sehingga siswa terpacu untuk memahami materi dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh siswa. Selain itu juga siswa dapat diajak untuk bermain sambil belajar sehingga siswa tidak merasa sulit dalam memahami materi tentang pertumbuhan dan perkembangan pada makhluk hidup.

pada saat siswa mengerjakan LKK, siswa pun dapat saling bekerjasama dan bertukar informasi dalam teamnya sehingga siswa yang kurang memahami materi dapat memahami dan dapat menjawab pertanyaan pada tournamen. LKK di jadikan salah satu media pembelajaran untuk menambah pemahaman materi.

Peningkatan penguasaan materi oleh siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara umum terbukti pada indikator kognitif C1, C2, C3 dan C4 pada kelas eksperimen (gambar 3), hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh purnamasari (2011:55), bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi akan selalu bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan akan senantiasa meningkatkan intensitas usaha belajarnya. Sehingga dengan tingginya aktivitas belajar. Pada indikator kognitif pemahaman (C2) siswa dilatih untuk dapat mengingat yang ditunjukkan pada gambar dalam LKK pada gambar 2 berikut ini:

Perhatikan gambar dibawah ini



Gambar 2. Pertumbuhan dan perkembangan hewan

3. Berdasarkan gambar no 2, tuliskan ciri-ciri pertumbuhan pada hewan tersebut

Jawaban :  
 1. Bulu semakin besar  
 2. Kaki semakin panjang  
 3. Bulu bertambah banyak

Gambar 2. contoh jawaban kelas eksperimen (pertemuan ke-1 materi pertumbuhan dan perkembangan pada makhluk hidup)

Sedangkan pada indikator kognitif analisis C4, siswa dilatih untuk dapat menganalisis suatu permasalahan yang diberikan di dalam LKK seperti yang ditunjuk pada gambar 3 berikut ini :

4. Jelaskan akan pentingnya pertumbuhan dan perkembangan bagi makhluk hidup !

Jawaban :

Pentingnya pertumbuhan bagi makhluk hidup adalah untuk bertahan hidup karena jika makhluk hidup tidak bertambah besar maka tidak akan bertahan hidup.

Pentingnya perkembangan bagi makhluk hidup agar dapat mencapai tingkat keluwesan

GOOD LUCK

Gambar 3. contoh jawaban siswa kelas eksperimen (pertemuan ke-2 materi pertumbuhan dan perkembangan pada makhluk hidup)

Dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak mungkin berjalan dengan baik. Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, bertanya

hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dapat menunjang meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sardiman, 2004:99)

Dari uraian di atas menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat efektif di gunakan dalam semua aspek pembelajaran terutama pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan pada makhluk hidup karena pada model ini siswa langsung terlibat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, diakhir pembelajaran siswa diberi turnamen yang mendapat nilai skor tertinggi diberi penghargaan berupa sertifikat dan hadiah sehingga hal ini juga dapat menambah semangat belajar siswa serta meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi, terbukti TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, SMP, hingga perguruan tinggi (Trianto, 2010: 83).

*Games* dapat dijadikan sarana belajar yang menyenangkan. *Games*

dalam metode ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari pelaksanaan kerja tim. *Games* tersebut dimainkan di atas meja dengan 5-6 orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan games hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut Slavin (2008:166).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Pertumbuhan dan Perkembangan pada Makhluk Hidup
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan penguasaan materi siswa pada materi pokok



Pertumbuhan Dan Perkembangan Pada Makhluk Hidup

3. Sebanyak 58,36% siswa memberikan tanggapan positif terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

#### DAFTAR PUSTAKA

Hamalik, O. 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Bumi Aksara. Jakarta.

Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung. Alfabeta

Isparwati, Rini. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas & Penguasaan Konsep Pada Materi.

Medianto, Muhammad. 2010. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman kognitif siswa pada materi ekosistem. *Skripsi*. Bandar Lampung. Universitas Lampung

Purnamasari, Y. 2011. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Konsep Pada Materi Pokok Dunia Tumbuhan*. Skripsi. Bandar Lampung. Universitas Lampung.

Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta

Sardiman. 2004. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta

Slavin, R.E. 2008. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik (Alih Bahasa Nurulita Yusron)*. Bandung. Penerbit Nusa Media. Bandung

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana. Jakarta.