

# **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**

**Jonwandri<sup>\*</sup>), Nurul Afifah<sup>1)</sup>, Enny Afniyanti<sup>2)</sup>**

<sup>1&2)</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasir Pengaraian

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Biologi siswa pada materi virus kelas X SMA N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015. Jenis penelitian yaitu *Eksperimen Semu*. Populasi penelitian adalah keseluruhan siswa kelas X SMA N 1 Kepenuhan. Sampel penelitian adalah kelas XA (*Eksperimen*) dan XB (Kontrol) SMA N 1 Kepenuhan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Teknik analisis data adalah uji "t". Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas X SMA N 1 Kepenuhan Tahun Pembelajaran 2014/2015.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Kooperatif, TGT, Hasil Belajar.*

## **ABSTRACT**

*The study aims to determine the effect of the learning model TGT Biology student learning outcomes in viral material class X SMA N 1 Kepenuhan Rokan Hulu Learning Year 2014/2015. This type of research is Quasi Experiment. The study population was a whole class X SMA N 1 Kepenuhan. Samples were class XA (Experimental) and XB (Control) SMA N 1 Kepenuhan. Data collection techniques using a multiple-choice test. The data analysis technique is a test "t". The results showed there are significant learning model TGT on learning outcomes Biology class X SMA N 1 Kepenuhan Year 2014/2015 Learning.*

**Keywords:** *Cooperative Learning, TGT, Learning Outcomes.*

## **PENDAHULUAN**

Tirtarahardja (2005: 33) menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia yang berasaskan pendidikan seumur hidup, semua materi pembelajaran harus diprogramkan secara sistematis dan berencana dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan untuk mengembangkan budaya bangsa. Pendidikan yang berkualitas harus ditunjang oleh berbagai komponen yang saling mendukung dalam pencapaian tujuan antara lain siswa, guru, kurikulum, model pembelajaran, metode, sarana dan lingkungan pada saat pembelajaran. Suatu pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dialami oleh siswa.

Menurut observasi yang penulis lakukan pada Tanggal 13 sampai dengan 14 Oktober 2013 dan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru Biologi SMA N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu, diperoleh beberapa informasi bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa. Faktor tersebut antara lain: (1) Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam

proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh; (2) Kurangnya minat siswa dalam belajar; (3) Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar; (4) Keterbatasan bahan ajar yang digunakan; (5) Hasil belajar biologi siswa kelas X SMA N 1 Kepenuhan masih dikategorikan sedang yaitu hanya sekitar 50% yang tuntas dengan nilai KKM 70. Oleh karena itu salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam mata pelajaran Biologi adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Materi pada penelitian ini adalah virus. Virus merupakan materi yang mengajarkan tentang penyakit yang menyerang pada manusia, hewan, dan tumbuhan. Wiwit, (2012: 3) menyimpulkan bahwa hasil belajar yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada pembelajaran sebelumnya. Sugiyo, (2008: 235) menyimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu 97,37. Persentase keaktifan siswa setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan,

---

\*Hp. 085363660021

e-mail. jonwanri@Yahoo.com

membuat siswa lebih aktif dan senang belajar. Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul 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. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya yaitu, terletak pada keaktifan dan materi pelajaran dalam penelitiannya.

Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa. Menurut Hamdani (2011:93) terdapat lima komponen utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu: (1) Penyajian kelas pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian di kelas; (2) Kelompok (*Team*), kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik; (3). *Games, games* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa. (4) *Tournament, tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada saat unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. (5) *Team recognize* (Penghargaan kelompok), guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapatkan julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-rata 30-40. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap. Hasil belajar Biologi siswa pada materi virus kelas X SMA N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015.

## BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian *Eksperimen Semu*. Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu. Waktu penelitian dimulai pada Tanggal 19 Agustus 2014 sampai 16 September 2014 Tahun Pembelajaran 2014/2015. Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X SMA Negeri 1 Kepenuhan yang berjumlah 86 orang dengan 4 kelas. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas

XA (*eksperimen*) dan XB (kontrol) SMA Negeri 1 Kepenuhan.

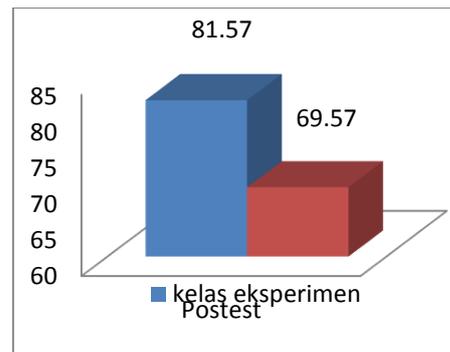
Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu: (1) Variabel bebas, yaitu variabel penyebab, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT); (2) Variabel Terikat, yaitu variabel akibat, variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Biologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kepenuhan. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes, Purwanto (2011: 66) menyatakan tes hasil belajar (THB) merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji-t untuk *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	Nilai rata-rata
Eksperimen	48,52      81,57
Kontrol	38,80      69,57

Berdasarkan hasil Tabel 1 di atas dapat dilihat terdapat pengaruh antara kelas *eksperimen* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan kontrol dengan model konvensional. Untuk melihat perbandingan mean kelas *eksperimen* dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Mean kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas bahwa *posttest* kelas *eksperimen*  $t_{hitung}=3,194$  dan nilai  $t_{tabel}=2,021$ , maka sampel diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%, dengan demikian  $H_0$  ditolak. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada model konvensional, hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh siswa, bertanggung jawab, dan juga mengandung unsur permainan (*game dan tournament*) sehingga siswa lebih aktif dan tidak bosan, siswa dalam kelompoknya saling membantu dan bekerja sama untuk mencari tugas/soal yang diberikan sehingga

siswa yang kemampuan rendah juga bisa terbantu oleh siswa yang pintar.

Sedangkan model konvensional siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, sehingga siswa bosan dan tidak aktif. Hal ini sesuai dengan penelitian Mufida (2010: 106) menyimpulkan bahwa prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa dengan model konvensional. Astuti (2012: 1) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ahriani (2013:1) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) rata-rata hasil belajar peserta didik lebih tinggi dari pada yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Sugiyo (2008: 236) menyimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) selalu berhasil dan persentase keaktifan siswa setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan, membuat siswa lebih aktif dan senang belajar. Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas X SMA N 1 Kepenuhan Tahun Pembelajaran 2014/2015.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas X SMA N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu. Hal ini dapat dilihat dari Uji hipotesis yaitu harga  $t_{hitung} >$

$t_{tabel}$  dengan nilai  $3,194 > 2,021$ , dengan demikian  $H_a$  diterima.

### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A.Y. 2012. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Bayolali. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Mufida, N. 2010. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas IX MTs Negeri Se Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2009/2010. *Tesis*, Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyo, W., Latifah dan Abidin, Z. 2008. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Dan Penilaian Portofolio. *Jurnal FMIPA* 2(1):1-8.
- Tirtarahardja, U. dan Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wiwit, Amir, H. dan Putra, D. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan dan Tanpa Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA N 9 Kota Bengkulu. *Jurnal MIPA* 10(1): 1-8.