

**PENGUNAAN MODEL KOOPERATIF TEAMS GAMES
TOURNAMENT PADA MATERI BIOSFER DI KELAS XI
SMA N I BINTANG BAYU KECEMATAN BINTANG BAYU
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI T.A 2011/2012**

Daniati Silalahi¹ dan Walbiden Lumbantoruan¹

¹*Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Medan*

Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate Medan 20211

Telp.(061) 6627549. Email : walbidenlumbantoruan@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Aktivitas belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu T.A 2011/2012, (2) Hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu T.A 2011/2012.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan teknik komunikasi tidak langsung, kemudian data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan : (1) Bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan persentase aktivitas belajar siswa, ini terlihat dari siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 71,54% meningkat menjadi 86,74% pada siklus II, (2) Penggunaan model Kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dari siklus I yakni 72,22% menjadi 91,66% pada siklus II. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu telah mencapai nilai standar KKM. Hal itu ditunjukkan ketuntasan belajar siswa secara individu berada di atas nilai 63 dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan persentase sebesar 91,66%.

*Kata Kunci : Kooperatif Teams Games Tournament,
Materi Biosfer*

LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam rangka menghasilkan sumberdaya manusia yang mampu menjadi penerus dan pelaksana pembangunan di segala bidang. Upaya pembangunan di bidang pendidikan masih perlu dilanjutkan untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga dapat mewujudkan manusia yang berkualitas. Sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa 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 bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sanjaya, 2007).

Dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia maka proses belajar mengajar merupakan kegiatan inti yang harus ditingkatkan sehingga tercapai tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan dalam diri siswa. Oleh karenanya pendidikan merupakan salah satu aspek yang diutamakan dan menjadi prioritas pemerintah guna meningkatkan kualitas dan kuantitas dengan mengembangkan sarana dan prasarana termasuk perubahan sistem kurikulum kearah yang lebih baik. Tampaknya usaha yang telah dilakukan pemerintah belum sesuai dengan harapan. Guru sebagai pendidik sering menggunakan proses pembelajaran berpusat pada guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa dan dalam penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya sehingga siswa hanya menghafal fakta-fakta dari buku. Proses pembelajaran cenderung teks book oriented dan tidak terkait dengan kehidupan sehari hari (Nurhadi, 2002).

Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, faktor utama yang paling berperan adalah guru, hal itu mengingat bahwa guru yang merancang sekaligus menjadi pelaksana proses pembelajaran yang akan berlangsung. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan serta menilai bahan atau materi, memilih strategi dan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Penentuan model yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang penting, karena model yang

sesuai untuk materi pelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Model ini melibatkan siswa secara aktif pada materi yang diajarkan melalui pembelajaran kelompok, diskusi dan pertandingan kelompok. Pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari 5 komponen yaitu persentase kelas, team (kelompok), game (permainan), tournament (permainan) dan penghargaan kelompok.

Keadaan tersebut tidak jauh berbeda dengan keadaan di SMAN 1 Bintang Bayu, selama ini masih bersifat statis di dalam pembelajaran materi biosfer di kelas, hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, ini berarti bahwa pembelajaran terpusat pada guru sehingga siswa menjadi malas belajar, dan kurang antusias pada pelajaran yang pada akhirnya berdampak pada aktivitas belajar dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal itu ditunjukkan kurangnya respon siswa terhadap pertanyaan yang diajukan guru pada saat pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar siswa pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 kurang memuaskan, karena 60% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sementara KKM mata pelajaran Geografi yang ditetapkan sekolah adalah 63.

Menyikapi keadaan tersebut, salah satu model pembelajaran yang sesuai yakni model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Dengan menggunakan model pembelajaran itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, hal ini akan berdampak pada terjadinya komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dan juga antara siswa dengan siswa yang pada gilirannya memungkinkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa akan meningkat. Oleh karena itu perlu dilakukan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu Kecamatan Bintang Bayu Kabupaten Serdang Bedagai T.A 2011/2012.

METODOLOGI

Penelitian ini berlokasi di SMAN 1 Bintang Bayu Kecamatan Bintang Bayu Kabupaten Serdang Bedagai. Alasan memilih lokasi tersebut yakni : (1) 60% siswa pada sekolah tersebut tidak mencapai KKM, (2) Sepanjang pengetahuan penulis belum pernah dilakukan penelitian tentang masalah yang sama di

sekolah ini. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu T.A 2011/2012 yang berjumlah 36 orang. Objeknya yakni penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) Teknik observasi dan alatnya yakni daftar atau lembar observasi yang berisi data-data tentang aktivitas siswa selama belajar mengajar berlangsung, (2) Teknik komunikasi tidak langsung, alat yang dipakai adalah instrumen berupa pretest, post test dan LKS yang berisi sejumlah soal sesuai dengan materi biosfer. Selanjutnya dalam mengolah data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup 2 siklus dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Sejalan dengan hasil yang ditemukan pada tahap pratindakan, maka peneliti dan guru mempersiapkan beberapa hal yaitu : (1) Menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament, (2) Membuat penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament yang terkait pada persiapan dan pelaksanaan tugas siswa, (3) Memberikan nomor pada setiap siswa sebagai tanda pengenalan yang bertujuan mempermudah dalam kegiatan observasi yang akan dilakukan, (4) Membagi siswa ke dalam tujuh kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima orang, (5) Membuat sistem penilaian dan menetapkan aspek-aspek aktivitas belajar siswa yang akan diamati selama proses belajar mengajar. Setelah itu guru dan peneliti menjelaskan tentang model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament termasuk langkah-langkahnya.

b. Tindakan

Pada tahap ini proses pembelajaran dalam satu siklus dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit) dengan rincian : guru membuka pelajaran (apersepsi) dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk merangsang rasa ingin tahu siswa terkait dengan materi yang akan di ajarkan (5 menit), dan dilanjutkan dengan memberikan tes awal (pretest) pada siswa (10 menit). Setelah pretest selesai, guru menjelaskan sekilas materi tentang

biosfer agar siswa mendapat acuan tentang materi yang akan didiskusikan (10 menit).

Sesudah guru menjelaskan materi, guru membimbing siswa untuk duduk bersama kelompoknya masing-masing yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru dan peneliti. Penentuan kelompok dilakukan oleh guru dan peneliti karena untuk membuat semua kelompok menjadi heterogen. Kemudian guru bersama peneliti membagikan wacana yang akan dijadikan instrument dalam pertandingan kelompok. Setelah selesai pembagian wacana dilanjutkan dengan turnamen dimana dalam setiap meja turnamen telah di tentukan pembaca dan pemain (5 menit). Pertandingan dimulai dari meja turnamen pertama sampai meja turnamen ke tujuh dan setiap yang berhasil menjawab wacana tersebut akan memegang kartu permainan yang akan dijadikan penghitungan skor di akhir pertandingan (30 menit).

Selanjutnya turnamen berakhir, guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah diberikan (5 menit), guru mengingatkan kembali tentang materi tersebut, kemudian guru memberikan tes berupa LKS (15 menit) di setiap akhir pertemuan dan di akhir siklus I kemudian guru memberikan post test untuk mengukur ketuntasan belajar siswa (10 menit). Berdasarkan hasil penilaian bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai (72,22%) dan belum tuntas. Ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan berhasil apabila nilai KKM di atas 63. Dengan demikian hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan dengan melaksanakan siklus selanjutnya (siklus II).

c. Observasi

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan siswa dengan menggunakan daftar atau lembar observasi untuk lebih mudah melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti dibantu oleh 2 orang rekannya mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament. Aktivitas yang diamati, diukur dengan 5 aspek yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mempermudah observer, siswa telah diberi nomor sesuai dengan nomor abjad dan nomor kelompok. Karena terdiri dari 7 kelompok, maka untuk mempermudah pengamatan dilakukan pembagian tugas, yaitu peneliti mengamati 3 kelompok dan 2 pengamat lain mengamati masing-masing 2 kelompok.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa aktivitas siswa yang aktif mencapai rata-rata 71,54%. Aktivitas siswa yang menonjol yakni dalam memperhatikan 85,51% menyalin penjelasan guru, 77,77% dan bersemangat 86,11%. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang aktif didalam bertanya (59,65%) dan memberi tanggapan (49,07%) terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru ataupun oleh teman mereka. Hal ini dikarenakan masih adanya perasaan takut dan malu untuk memberikan jawaban dan tanggapan.

d. Refleksi

Seirama dengan hasil refleksi yang dilakukan penilaian pada siklus I masih ditemukan beberapa permasalahan yaitu : (1) Masih ada beberapa siswa kurang serius memperhatikan penjelasan dari guru, (2) Masih banyak siswa tidak menyalin materi ke dalam buku catatannya, (3) Masih banyak siswa takut untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang kurang, (4) Masih banyak siswa malu memberikan tanggapan terhadap hasil presentase kelompok lain, (5) Masih banyak siswa belum terbiasa melaksanakan turnamen pada saat proses belajar mengajar, (6) Hasil tugas siswa belum optimal. Dengan demikian hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya (siklus II).

Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada siklus I, peneliti dan guru melakukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Langkah-langkah yang diambil adalah (1) Melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, (2) Bagi siswa yang kurang aktif atau tidak bertanya atau memberi tanggapan, guru memotivasi agar siswa bertanya dan menanggapi dengan memberi hadiah berupa nilai tambah kepada siswa, (3) Memberikan arahan kepada siswa tentang langkah-langkah model pembelajaran dan guru lebih tegas dalam mengatur jalannya pertandingan sehingga tidak ada lagi siswa yang kurang memperhatikan atau mengganggu temannya saat proses pembelajaran.

b. Tindakan

Tahap yang dilakukan pada siklus ini adalah guru memberikan masukan atau motivasi kepada siswa agar lebih memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas dan lebih disiplin lagi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan

pertandingan pada siklus II. Selain itu guru dan peneliti melakukan beberapa hal yaitu membuat rencana yang telah disusun sebelumnya dalam tahap perencanaan, siklus II dilaksanakan dalam waktu 90 menit (2 x 45 menit). Pada pertemuan 2, tahap awal yang dilakukan guru dikelas adalah memberikan apersepsi (5 menit), membuka pelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar tidak perlu takut atau malu memberikan pertanyaan terkait dengan materi pertemuan sebelumnya terutama kepada siswa yang tidak pernah bertanya, menjawab dan tidak pernah memberikan tanggapan (5 menit).

Selanjutnya guru memberikan tes awal (pretest) kepada siswa (5 menit) diawal siklus II, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi yang akan diajarkan pada siklus II dan dilanjutkan dengan guru menjelaskan biosfer terutama persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia (15 menit), guru membimbing siswa untuk duduk bersama kelompok masing-masing (5 menit), kemudian mengadakan pertandingan. Dalam setiap meja turnamen telah dipilih terlebih dahulu menjadi pembaca yang membacakan wacana dalam satu meja turnamen dan yang menjadi pemain selama 30 menit. Setiap pemain yang berhasil menjawab wacana akan memegang kartu permainan untuk menghitung skor di akhir pertandingan. Selain itu guru langsung memberikan bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran sehingga pelaksanaannya lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran dilakukan dengan melakukan posttest pada siklus II, hal ini untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu T.A 2011/2012. Ketuntasan belajar secara klasikal sudah tercapai karena siswa mencapai ketuntasan secara individual sebesar 91,66% dengan nilai KKM di atas 63. Dikatakan tuntas belajar secara klasikal bila 85% dari seluruh siswa mencapai nilai di atas 63.

c. Observasi

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan siswa dengan menggunakan daftar atau lembar observasi untuk lebih mudah melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh 2 orang rekannya mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang aktif dengan peresentase yang tinggi adalah bersemangat (92,25%), memperhatikan penjelasan guru (91,66%) dan menyalin (85,15%). Kemudian dalam hal bertanya siswa yang aktif sebesar 77,51% dan memberi tanggapan 69,80%, ini merupakan aktivitas terendah. Pada siklus 2 ini siswa lebih bersemangat dan antusias didalam proses belajar mengajar jika dibandingkan dengan siklus I. Walaupun demikian masih ada siswa yang malu bertanya dan memberi tanggapan selama proses pembelajaran.

d. Refleksi

Seiring dengan hasil refleksi penelitian yang dilakukan pada siklus II, ditemukan peningkatan aktivitas belajar dari siklus I, yakni : (1) Siswa sudah serius mendengarkan penjelasan guru, terbukti ketika diminta menjawab dan memberi tanggapan sudah dapat menjawab dan menanggapi dengan baik, (2) Keberanian bertanya dan menanggapi semakin meningkat meskipun sebagian siswa harus ditunjuk oleh guru untuk memberi tanggapan atau pertanyaan, (3) Siswa sudah mampu mengikuti permainan dengan baik, dan (4) Laporan yang dikerjakan oleh siswa sudah baik, hal ini tampak dari isi laporan mereka.

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa siklus I dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer menghasilkan rata-rata 71,54% dengan perincian : aspek memperhatikan 85,51%, menyalin 77,77%, bertanya 59,65%, memberi tanggapan 49,07% dan bersemangat 86,11%. Rendahnya aktivitas belajar siswa ini disebabkan : (1) Masih ada beberapa siswa yang kurang serius memperhatikan saat guru sedang menerangkan pelajaran, (2) Masih banyak siswa takut untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang kurang dipahami kepada guru, (3) Masih banyak siswa yang tidak menyalin materi ke dalam buku catatannya, (4) Masih banyak siswa malu memberikan tanggapan terhadap hasil presentase kelompok lain, (5) Masih banyak siswa belum terbiasa melaksanakan turnamen, (6) Hasil tugas siswa belum optimal. Pada siklus II aktivitas siswa meningkat hingga mencapai rata-rata 86,74%. Hal ini seiring dengan peningkatan setiap aspek antarlain : untuk aspek memperhatikan meningkat menjadi 91,66%, menyalin meningkat hingga mencapai 85,18%, memberi tanggapan menjadi 69,80%, bertanya menjadi 77,51% dan bersemangat meningkat menjadi 92,59%.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I (71,54%) ke siklus II (86,74%) sebesar 15,20%. Peningkatan ini terjadi pada setiap aspek sehingga pada siklus II aspek memperhatikan, menyalin dan bersemangat dalam kategori baik, sedangkan memberi tanggapan dan bertanya tergolong kategori sedang. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan diterima yakni penggunaan model Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMA Negeri 1 Bintang Bayu Tahun Ajaran 2011/2012 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penilaian dari post test dan LKS ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai nilai standar KKM. Hal ini terlihat dari ketuntasan siswa secara individu mencapai 72,22% sehingga tidak mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Ketuntasan individual tercapai jika nilai ketuntasan berada di atas 63 sedangkan ketuntasan belajar klasikal jika 85% dari seluruh siswa mencapai nilai ketuntasan dengan nilai di atas 63. Rendahnya hasil belajar disebabkan siswa masih ada yang belum memahami model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament, sehingga ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa kurang serius mempelajari materi biosfer, terutama dalam hal persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia. Selain itu masih banyak siswa dalam menjawab LKS tidak efektif dan efisien. Oleh karenanya hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan pada siklus II.

Dalam mengatasi kondisi pembelajaran yang kurang optimal, guru melakukan perbaikan pada siklus II seperti : (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik, (2) Bekerjasama dengan observer dalam mengamankan dan membimbing siswa tentang materi biosfer selama proses belajar mengajar berlangsung, (3) Memberikan motivasi kepada siswa agar tidak takut dan malu untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan yang diajukan dengan cara memberikan reward yakni penambahan nilai kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran, (4) Memberikan sanksi berupa pengurangan nilai bagi siswa yang ribut atau yang mengganggu temannya, (5) Memberikan post test dan LKS untuk dijawab siswa, post test disusun sesuai dengan kompetensi pada materi biosfer. Hal ini dilakukan agar siswa memiliki kesiapan, sehingga proses diskusi dalam kelompok berjalan lancar atau sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil perhitungan post test dan LKS pada siklus II dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar meningkat dari siklus I (72,22%) ke siklus II (91,66%) sebesar 19,44%. Oleh karena itu ketuntasan belajar siswa pada siklus II sudah mencapai nilai standar KKM, ini ditunjukkan ketuntasan siswa secara individu di atas 63 dan ketuntasan belajar secara klasikal dengan jumlah presentase sebesar 91,66%. Dengan demikian hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Artinya penggunaan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu T.A. 2011/2012.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini diperlihatkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I yakni 71,54% menjadi 86,74% pada siklus II. Oleh karena itu bahwa penggunaan model kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu T.A 2011/2012 dapat digunakan sebagai model sehingga aktivitas siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Geografi di kelas XI SMAN 1 Bintang Bayu.
2. Hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 15,20% dan telah mencapai ketuntasan nilai standar KKM, ini ditunjukkan ketuntasan belajar siswa secara individual dengan nilai di atas 63 dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 91,66%. Oleh karenanya penggunaan model Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu T.A 2011/2012 dapat digunakan sebagai model pada mata pelajaran Geografi khususnya di SMAN 1 Bintang Bayu.

Sesuai dengan uraian kesimpulan maka diambil beberapa saran antara lain :

1. Penggunaan model Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi aktif. Namun masih ditemukan kelemahan. Sehubungan dengan itu, diharapkan kepada guru agar lebih memotivasi siswa dalam hal bertanya

- dan memberi tanggapan sehingga mereka lebih antusias dalam meningkatkan aktivitas belajar pada masa yang akan datang.
2. Hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament pada materi biosfer di kelas XI IPS-2 SMAN 1 Bintang Bayu telah mencapai ketuntasan nilai standar KKM. Namun masih terdapat kelemahan, seiring dengan itu diharapkan kepada guru Geografi di SMAN 1 Bintang Bayu perlu memperbaiki penyusunan rencana pembelajaran, baik dalam materi maupun dalam waktu proses belajar mengajar pada semester selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arysad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Press
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ginting, E. S., & Pinem, K. (2012). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hakekat Geografi dengan Menggunakan Model SQ3R di Kelas X SMA RK Delimurni Bandar Baru TA 2011/2012. *JURNAL GEOGRAFI*, 4(1), 43-54.
- Hamalik, Oemar. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Indah . 2005. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada pokok bahasan koloid di kelas XI SMA 1 Tebing Tinggi T.A 2005/2006. Skripsi : Jurusan Pendidikan Biologi UNIMED.
- Isjoni. 2009. Cooperative Learning. Bandung : Alfabeta.
- Nurhadi. 2002. Pendekatan Konstektual (Contextual Teaching and Learning). Jakarta : Depdiknas.
- Sanjaya, Wina. 2007. Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung : Purnada Media Grup.
- Sidauruk, T., & Zandroto, W. A. S. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi Berpikir Induktif dalam Mata Pelajaran Geografi Pada Kelas XI SMA Negeri 15 Medan. *JURNAL GEOGRAFI*, 3(2), 43-66.
- Sialagan, A., & Irmayanti, I. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus SMA Negeri 1 Bintang Bayu

- Kabupaten Serdang Bedagai). *JURNAL GEOGRAFI*, 3(1), 81-90.
- Slameto. 2003. Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, H. 2001. Metode dan Tehnik Pembelajaran Partisipatif. Bandung : Falah Production.
- Suryosubroto.1997. Proses Belajar Di Sekolah.Bandung : Rineka Cipta.
- Usman, Uzer. 2000.Ketuntasan Belajar. Bandung : Rosdakarya.
- Yasa, Doantara. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).(http://ipotes. Wordpress.com/2008/05/11). Diakses 20 Februari 2011.