

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS XII MIPA-4 SMA NEGERI 2 LUBUK PAKAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Martha Siregar<sup>1</sup>**

Penulis adalah Guru SMA Negeri 2 Lubuk Pakam

**Abstract: Improving Student Learning Outcomes Using the Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Model in Class Xii Mipa-4 Sma Negeri 2 Lubuk Pakam for the 2019/2020 Academic Year.** Cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) is one type or model of cooperative learning that is easy to apply, involves all students without any status differences, involves the role of students as peer tutors, and contains elements of games and reinforcement. Learning activities with games designed in the TGT model of cooperative learning allow students to learn more relaxed, in addition to fostering responsibility, cooperation, healthy competition, and learning involvement. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes by using the cooperative learning model of the team games tournament type on the basic material of ecosystems in class XII MIPA-4 SMA Negeri 2 Lubuk Pakam T.P 2019/2020. The research method is classroom action research and the research subject is class XII. The class studied consisted of 36 students. Based on the learning outcomes from the first cycle, the average result was 71 in the second cycle, there was an increase to 87. In this study, the data obtained for the criteria for learning completeness in the 155% cycle after the second cycle became 100%. Thus the learning in this research can be said to have been completed. Based on the results of the research above, it can be concluded that learning using the team games tournament type cooperative learning model in class XII of SMA Negeri 2 Lubuk Pakam T.P 2019/2020 has increased student learning outcomes.

**Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament**

**Abstrak: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Di Kelas Xii Mipa-4 Sma Negeri 2 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020.** Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada materi pokok ekosistem di kelas XII MIPA-4 SMA Negeri 2 Lubuk Pakam T.P 2019/2020. Metode penelitian bersifat penelitian tindakan kelas dan subjek penelitian adalah kelas XII. Kelas yang diteliti terdiri dari 36 siswa. Berdasarkan hasil belajar dari siklus I hasil rata-rata 71 pada siklus II, terjadi peningkatan menjadi 87. Pada penelitian ini diperoleh data kriteria ketuntasan belajar siklus 155% setelah siklus II menjadi 100%. Dengan demikian pembelajaran pada penelitian ini dapat dikatakan telah tuntas. Berdasarkan hasil

penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament di kelas XII SMA Negeri 2 Lubuk Pakam T.P 2019/2020 mengalami peningkatan hasil belajar siswa.

### **Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament**

#### **PENDAHULUAN**

Pelajaran Biologi merupakan pelajaran yang sangat menarik, hal ini dikarenakan menyentuh kehidupan siswa di sekitarnya dan tak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Dari pengalaman mengajar pelajaran Biologi di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam beberapa tahun terakhir ini yang telah dijalani terlihat masih banyak siswa belum menerima pelajaran dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan kemampuan siswa dalam menjawab soal dan pertanyaan yang diberikan pada saat ujian berlangsung. Hasil nilai siswa masih jauh dari harapan pengajar. Kelihatannya hal ini muncul akibat pemilihan metode mengajar yang masih kurang efektif. Karena selama ini kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan konvensional. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah penting bagi saya untuk memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama berkaitan pemilihan terhadap model-model pembelajaran modern. Dengan demikian proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya

sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Beberapa ahli menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, berfikir kritis dan mengembangkan sikap sosial siswa. Selain itu, pembelajaran kooperatif semakin penting untuk keberhasilan dalam menghadapi tuntutan kerja. Siswa belajar dalam situasi belajar kooperatif didorong atau dituntut untuk bekerjasama dalam penyelesaian suatu tugas. Demikian pula dalam belajar kooperatif dua atau lebih individu saling bergantung untuk suatu penghargaan jika mereka berhasil sebagai satu kelompok.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok

(*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dengan mempertimbangkan kelebihan model pembelajaran TGT diyakini lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar, diantaranya: (1) Melatih siswa mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau idenya; (2) Melatih siswa untuk menghargai pendapat atau gagasan orang lain; dan (3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial.

Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dipilih sebagai salah satu alternatif dan variasi baru dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar siswa tidak merasa bosan dan dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa untuk berpikir, berargumen, berbicara dan mengutarakan gagasan-gagasannya, yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Selain itu dipilihnya model pembelajaran ini karena materi pokok bahasan ekosistem sangat luas, karena konsep ekosistem mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungan, baik biotik maupun abiotik, individu, populasi, komunitas, konsumen, dekomposer, interaksi antar komponen dalam ekosistem, sedangkan jam pelajaran yang tersedia terbatas. Dengan pembahasan secara detail yang dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil diharapkan dapat mencakup seluruh materi dan siswa dapat menguasai materi secara mendalam sehingga hasil pembelajaran dapat bermakna bagi para siswa.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 3.1.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas XII Mipa-4 SMA Negeri 2 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **METODE PENELITIAN**

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam yang berlokasi jalan Hamparan Perak Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini berlangsung dari bulan September - November 2019

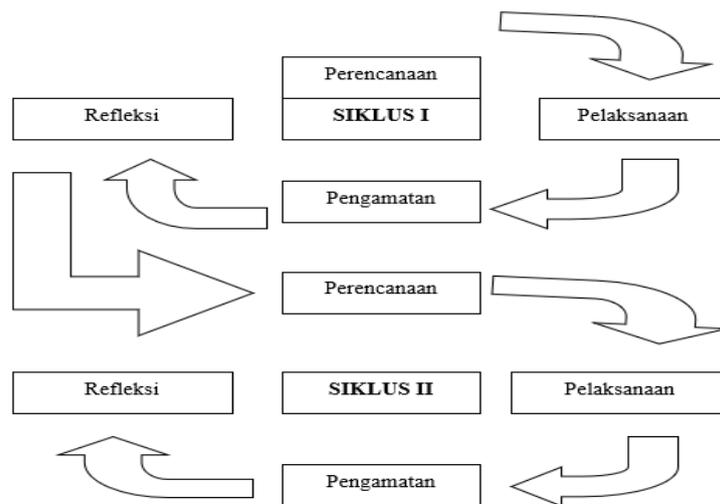
### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian. Ini yaitu siswa kelas X<sub>II</sub> Mipa-4 Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melalui dua siklus pembelajaran. Pada setiap siklus dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Menurut Arikunto (2009) ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.



**Gambar 3.1** langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas

### Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi tempat penelitian untuk mengetahui aspek-aspek yang mendukung dalam melaksanakan penelitian.
2. Persiapan
 

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 (dua) siklus, pada setiap siklus dilakukan dalam empat tahap, yaitu:

  - a. Perencana (*planning*)
  - b. Implementasi tindakan (*acting*)
  - c. Pengamatan (*observation*)
  - d. Refleksi (*reflection*)

Adapun rencana tindakansetiap pertemuan untuk masing-masing siklus adalah sebagai berikut :

### 1. Siklus Pertama

#### A.Tahap Perencanaan (*planning*)

1. Mengadakan pertemuan dengan guru yang membantu sebagai observer untuk membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
2. Mengidentifikasi permasalahan yang akan dianalisis berdasarkan tes awal dan alternatif pemecahan masalah.
3. Menyusun rencana pembelajaran.
4. Memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT)dengan materi pokok untuk digunakan selama KBM.

5. Membuat lembar observasi aktivitas belajar siswa bertujuan untuk melihat bagaimana kondisi belajar-mengajar selama KBM di kelas ketika rencana pembelajaran dilaksanakan.

6. Menyusun kegiatan tes berupa tes awal serta tes hasil belajar.

#### B. Tahap pelaksanaan Tindakan (*action*)

##### B.1. Kegiatan Awal:

. Guru mempersiapkan siswa

. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari

. Siswa diberikan tes awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum KBM dimulai.

##### B.2. Kegiatan Inti

- Penyampaian materi pelajaran melibatkan siswa secara individual melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- Menjelaskan pengertian ekosistem, komponen abiotik dan biotik
- Membagi peserta didik dalam kelompok yang beranggotakan 5 – 6 orang
- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran TGT
- Guru membimbing diskusi siswa

##### B.3. Kegiatan Akhir

. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran

. Melaksanakan postes

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. (Hlm. 142-152)

.Melakukan evaluasi belajar melalui tes, pemberian tugas kelompok atau mandiri.

#### A. Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi dilaksanakan dengan cara mengamati siswa secara kontinyu setiap pembelajaran berlangsung dan proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

#### B. Tahap Refleksi

Setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan, maka diadakan pengkajian bersama pengamat mengenai pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kekurangannya yang terdapat pada siklus I untuk diperbaiki apada siklus II.

#### 2..Siklus II

##### A. Perencanaan (*planning*)

- Mempersiapkan rencana pembelajaran siklus II
- Mempersiapkan soal ulangan sebagai tes evaluasi siklus II
- Mempersiapkan lembar observasi untuk melihat proses pelaksanaan proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

#### B. Tahap pelaksanaan Tindakan (*action*)

##### B.1. Kegiatan Awal:

. Guru mempersiapkan siswa

. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari

peningkatan atau tidak dalam hasil belajar.

#### B.2. Kegiatan Inti

- Menjelaskan pengertian ekosistem, komponen abiotik dan biotik
- Membagi peserta didik dalam kelompok yang beranggotakan 5 – 6 orang
- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran TGT
- Guru membimbing diskusi siswa

#### B.3. Kegiatan Akhir

- Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran
- Melaksanakan postes
- Melakukan evaluasi belajar melalui tes, pemberian tugas kelompok atau mandiri.

#### C. Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi dilaksanakan dengan cara mengamati siswa secara kontinyu setiap pembelajaran berlangsung dan proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

#### D. Tahap Refleksi

Setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan, peneliti dan observer bersama-sama menyimpulkan KBM yang telah dilaksanakan dari siklus pertama apakah ada

#### Instrumen Penelitian

Tes dilakukan terhadap siswa yang menjadi sampel penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data tentang prestasi dalam suatu pokok bahasan. Untuk menyaring data penelitian hasil belajar biologi digunakan tes yang terdiri dari 60 soal. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil dari prestasi siswa, instrumen yang di gunakan adalah berupa lembaran soal.
2. Untuk memperoleh data tentang aktifitas siswa pengamat diberikan lembaran observasi siswa.
3. Untuk mengetahui data tentang aktifitas guru pengamat diberi lembar observasi guru.

Dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis data yang akan dikumpulkan :

1. Data kualitatif, data berupa informasi berbentuk pernyataan yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa terhadap mata pelajaran dan respon siswa tentang pemahaman terhadap suatu mata pelajaran. Aktifitas yang dimaksud yaitu mengikuti pelajaran, perhatian, antusiasme dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar (psikomotorik) dpat dianalisis secara kualitatif.
2. Data kuantitatif, data untuk menguji hipoteisi yaitu untuk mengetahui peningkatan aktifitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournament*(TGT), yaitu dengan membandingkan dengan siklus 1 dengan siklus 2. Apabila siklus 2 lebih besar dari pada siklus 1 berarti ada peningkatan hasil belajar siswa, dengan kata lain hipotesis diterima.

Untuk menghitung persentase tingkat aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung, digunakan rumus :

$$\% \text{aktifitas} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Aktif}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

(Sudjana,2009: 103)

Untuk menguji hipotesis siswa 2 yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Biologi siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT), yaitu dengan membandingkan hasil belajar pada siklus 1 dengan siklus 2, jika siklus 2 lebih besar daripada siklus 1 dan telah mencapai nilai KKM, berarti terdapat peningkatan.

Untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa terhadap penguasaan materi pembelajaran akutansi maka digunakan rumus:

$$DS = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

(Arikunto : 2010)

### 3.7. Indikator keberhasilan

Secara individu, siswa yang dinyatakan telah tuntas bila daya serapnya  $\geq 75\%$ , dengan criteria sebagai berikut :

$$0\% \leq DS < 75\% \quad : \text{ Siswa belum tuntas belajar}$$

$$75\% \leq DS < 100\% \quad : \text{ Siswa telah tuntas belajar}$$

Selanjutnya dapat diketahui nilai rata-rata siswa yaitu dengan menjumlahkan seluruh nilai yang

diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut dengan menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

(Aqib,2010)

Keterangan : X = Nilai rata-rata

$$\sum X = \text{Jumlah semua nilai siswa}$$

$$N = \text{Jumlah siswa}$$

Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa Yang Tuntas Belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100 \%$$

(Aqib,2010)

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan

Data hasil belajar siswa di analisa dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Untuk menggunkan gambaran tentang prestasi belajar siswa dinyatakan tuntas belajar jika siswa memperoleh skor 75 dan dinyatakan mencapai ketuntasan jika skor rata-rata kelas 75 atau 75% menurut KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika kelasa tersebut telah terdapat 75% siswa yang telah mencapai daya serap  $\geq 75\%$  maka ketuntasan secara keseluruhan telah tercapai.

## PEMBAHASAN

Setelah proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*(TGT), dilakukan test pada setiap siswa subjek belajar untuk setiap siklus dan diperoleh hasil test setiap siswa. Nilai hasil belajar

siswa dapat dilihat pada table 1 berikut ini.

**Sisklus I**

No	Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	X1	70	75	Tuntas
2	X2	70	75	Tuntas
3	X3	70	100	Tuntas
4	X4	70	88	Tuntas
5	X5	70	75	Tuntas
6	X6	70	75	Tuntas
7	X7	70	63	Tidak Tuntas
8	X8	70	88	Tuntas
9	X9	70	63	Tidak Tuntas
10	X10	70	75	Tuntas
11	X11	70	63	Tidak Tuntas
12	X12	70	88	Tuntas
13	X13	70	63	Tidak Tuntas
14	X14	70	75	Tuntas
15	X15	70	88	Tuntas
16	X16	70	50	Tidak Tuntas
17	X17	70	75	Tuntas
18	X18	70	63	Tidak Tuntas
19	X19	70	75	Tuntas
20	X20	70	75	Tuntas
21	X21	70	75	Tuntas
22	X22	70	63	Tidak Tuntas
23	X23	70	63	Tidak Tuntas
24	X24	70	63	Tidak Tuntas
25	X25	70	63	Tidak Tuntas
26	X26	70	75	Tuntas
27	X27	70	63	Tidak Tuntas
28	X28	70	63	Tidak Tuntas
29	X29	70	63	Tidak Tuntas
30	X30	70	75	Tuntas
31	X31	70	50	Tidak Tuntas
32	X32	70	88	Tuntas
33	X33	70	75	Tuntas
34	X34	70	63	Tidak Tuntas
35	X35	70	63	Tidak Tuntas
36	X36	70	75	Tuntas
	<b>Jumlah Rata-rata Presentase Ketuntasan</b>		<b>2572</b>	
			<b>71,44</b>	
			<b>55,56 %</b>	

Berdasarkan tabel 4.1.1. menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 71. Pada siklus pertama (I). Siswa yang tuntas belajar sebanyak 55,56% siswa

sedangkan yang tidak tuntas belajar 44,44% Siswa.

Setelah melihat hasil analisis Data hasil belajar siswa pada sisklus I dan pengamatan selama proses

pembelajaran berlangsung serta melihat aktivitas siswa maka Perlu dilaksanakan pembelajaran pada siklus II dengan melakukan perbaikan desain, cara mengajar, menyampaikan materi. Perolehan nilai pada siklus I belum sesuai dengan yang diharapkan karena belum mencapai ketuntasan belajar yaitu

pembelajaran dikatakan tuntas bila telah mencapai 75% jumlah siswa telah mencai nilai  $\geq 75$ , sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II dimana pembelajaran tetap menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*(TGT),

### Siklus II

No	Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	X1	70	88	Tuntas
2	X2	70	100	Tuntas
3	X3	70	100	Tuntas
4	X4	70	88	Tuntas
5	X5	70	100	Tuntas
6	X6	70	88	Tuntas
7	X7	70	75	Tuntas
8	X8	70	88	Tuntas
9	X9	70	75	Tuntas
10	X10	70	100	Tuntas
11	X11	70	88	Tuntas
12	X12	70	88	Tuntas
13	X13	70	75	Tuntas
14	X14	70	88	Tuntas
15	X15	70	88	Tuntas
16	X16	70	75	Tuntas
17	X17	70	88	Tuntas
18	X18	70	75	Tuntas
19	X19	70	100	Tuntas
20	X20	70	100	Tuntas
21	X21	70	88	Tuntas
22	X22	70	75	Tuntas
23	X23	70	88	Tuntas
24	X24	70	75	Tuntas
25	X25	70	88	Tuntas
26	X26	70	88	Tuntas
27	X27	70	88	Tuntas
28	X28	70	88	Tuntas
29	X29	70	75	Tuntas
30	X30	70	88	Tuntas
31	X31	70	75	Tuntas
32	X32	70	100	Tuntas
33	X33	70	88	Tuntas
34	X34	70	88	Tuntas
35	X35	70	75	Tuntas
36	X36	70	100	Tuntas
<b>Jumlah</b>			<b>3134</b>	

	<b>Rata-rata</b>	<b>87,05</b>	
	<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>100 %</b>	

Berdasarkan tabel 4.2.1. menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 87,05. Pada siklus II ini semua siswa telah dinyatakan tuntas dalam pembelajaran. Pada tabel 4.2.1. presentasi hasil belajar siswa pada siklus II terlihat bahwa siswa yang berada apada kategori sangat rendah dan kategori rendah sudah tidak ada lagi. Jika ditinjau kembali presentasi hasil belajar siswa dari siklus I dan silklus II terdapat kemajuan terhadap penguasaan siswa.

Perolehan nilai pada siklus I sudah sesuai dengan yang diharapkan karena telah mencapai ketuntasan belajar yaitu pembelajaran dikatakan tuntas bila telah mencapai 75% jumlah siswa telah mencai nilai  $\geq 75$ , sehingga penelitian tindakan kelas pada siklus II dimana pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), telah dapat mencapai KKM.

Dengan memperhatikan analisis Data hasil belajar siswa pada sisklus II dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, maka dapat dikemukakan hal-hal berikut : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pokok Bahasan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa . Siswa sudah memahami materi, dibuktikan dengan hasil belajarnya secara rata-rata telah meningkat.

Hal ini juga menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan demikian berarti tepat bila digunakan

model pembelajaran Kooperatif Tipe JiKooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Pokok Ekosistem di Kelas XII Mipa-4 SMA Negeri 2 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2005), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, S., (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Bumi Aksara. Jakarta.
- Budi, (2009), *bioma- savana*, <http://andimanwno.wordpress.com> (accesed mei 2013 ).
- Dimiyanti, dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, S. B., dan Zein, A., (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit PT Rieneka Cipta, Jakarta.
- Handayani, Fitri., (2010). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi*. Jurnal Penelitian Kependidikan. 4 (2) : 1 – 10.
- Khabibah, S., (2006). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi. Surabaya: Program Pascasarjana Unesa.
- Nurkencana, W., (1988), *Evaluasi Pendidikan*, Penerbit Usaha

- Nasional, Surabaya. Diseratasi. Surabaya: Program Pascasarjana Unesa.
- Rahmat, (2007), *Pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games-tournaments*, <http://suhadinetwordpress.com> (accessed maret 2015).
- Rohendi, Dedi., (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*. 3 (1) : 1- 4.
- Sanjaya, Wina., (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Penerbit Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Skinner, B.F. (1976). *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua. Diterjemahkan oleh : Tri Wibowo B.S. Jakarta : Kencana.
- Slametto, (2003), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Slavin,R.E., (2005), *Cooperatif Learning Teori,Riset dan Praktik*.Penerbit Nusa Media, Bandung.
- Slavin,R.E., (2003), *Educational Psycology: Theory and practise*.Fourth Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Sudjana, (2005), *Metode Statistik*, Penerbit Tarsito, Bandung.
- Syamsuri, Istamar.,(2004), *Biologi untuk SMA Kelas X Semester 2*.PenerbitErlangga, Jakarta.
- Prawirohartono, Slamet & Hidayati, Sri., (2007). *Sains Biolog 1 untuk SMA Kelas X*. Penerbit PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Pujianto, Sri.,(2008). *Menjelajah Dunia Biologi 1 untuk SMA Kelas X*. Penerbit PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Solo.
- Trianto, (2007), *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruskivistis*. Penerbit Prestasi Pustaka : Jakarta.
- Winkel, W.S. (2008). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : P.T. Gramedia.