

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
SEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA DAN DUNIA
KELAS XI F 7 SMA NEGERI 1 KECAMATAN SULIKI
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
PETRA HANDAYANI
19045035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Petra Handayani

NIM / TM : 19045035/ 2019

Program Studi : Pendidikan Geografi

Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Maret 2023

Disetujui Oleh

Ketua Departemen Geografi



Dr. Arie Yulfa, ST, M.Sc
NIP. 198006182006041003

Pembimbing



Dr. Khairani, M.Pd
NIP.195801131986021001

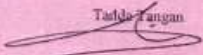


PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Petra Handayani
TM/NIM : 2019/19045035
Program Studi : SI Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, Tanggal 15 Februari 2023 Pukul 09.40 sampai dengan 10.40 WIB

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota

Padang, Maret 2023

Tim Penguji :	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Dr. Khairani, M.Pd.	1. 
Anggota Penguji	Sari Nova, S.Pd., M.Sc	2. 
Anggota Penguji	Sri Mariya, S.Pd., M.Pd	3. 

Mengesahkan :
Dekan FIS UNP

Dr. Siti Fatmahan, M.Pd., M.Hum
NIP. 196402181984032001





UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Petra Handayani
NIM/BP : 19045035/2019
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Soliki Kabupaten Lima Puluh Kota" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Departemen Geografi


Dr. Siti Yulfa, S.P., M.Sc.
NIP. 198006182006411003

Padang, Maret 2023
Saya yang menyatakan


1840CAKX248526367
Petra Handayani
NIM. 19045035

ABSTRAK

Petra Handayani, 2023 : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Kelas Xi F 7 Sma Negeri 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI F 7 yang berjumlah 32 orang. Prosedur dalam penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, tes hasil belajar, dan analisis dokumen. Data di analisis melalui presentase dan reduksi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki. Hal itu dibuktikan dengan perkembangan siklus I dan siklus II, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar, dimana ketuntasan hasil belajar pada siklus I adalah 53% atau hanya 17 orang dari 32 siswa sedangkan pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 88% atau sebanyak 28 orang siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajarnya. Peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang menarik dan adanya tindakan pergantian kelompok serta pemberian rewards dari guru.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Geografi, *Teams Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

This research was motivated by the low student learning outcomes in geography class XI F 7 SMA Negeri 1 Suliki District. This study aims to find out how the application of the *Teams Games Tournament (TGT)* type learning method can improve student learning outcomes in the basic competencies of the distribution of flora and fauna in Indonesia and the World class XI F 7 SMA Negeri 1 Suliki District.

This type of research is classroom action research. This research was conducted at SMA Negeri 1 Suliki District in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The subjects in this study were 32 students of class XI F 7. The procedures in this study include planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The techniques used in data collection are observation, learning achievement tests, and document analysis. Data were analyzed through percentage and data reduction.

The results of this study indicate that through the application of the *Teams Games Tournament (TGT)* cooperative learning model it can improve student learning outcomes in class XI F 7 SMA Negeri 1 Suliki District. the development of classical mastery of students in cycle I and cycle II it can be concluded that there is an increase in classical mastery of learning outcomes, where the completeness of student learning outcomes in cycle I is 53% while in cycle II student learning outcomes increase to 88%. Students who did not complete decreased from cycle I, which was 47%, down in cycle II, which was 12%. The increase in learning outcomes was due to the act of changing groups and giving rewards from the teacher.

Keywords: Learning Outcomes, Geography, Teams Games Tournament (TGT)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA DAN DUNIA KELAS XI F 7 SMA NEGERI 1 KECAMATAN SULIKI KABUPATEN LIMA PULUH KOTA.

Penyusunan proposal ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Khairani, M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan izin untuk menyusun proposal dan kesediaan waktu dan kesabarannya dalam memberikan arahan, bimbingan, semangat, motivasi, serta bantuannya dalam penyusunan proposal ini sehingga dapat terselesaikan secara baik.
2. Ibuk Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf, karyawan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi.
3. Bapak Dr. Arie Yulfa, ST., M.Sc selaku Ketua Jurusan dan Bapak Risky Ramadhan, S.Pd., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu

Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibuk Dr. Ernawati, M.Si selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Geografi, yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibuk Sari Nova, S.Pd., M.Sc selaku Pembimbing Akademik (PA) yang begitu sabar telah memberikan arahan, bimbingan, serta semangat kepada penulis.
6. Orang tua Alm. Bapak Munasrizal dan Ibu Isna Murti yang telah banyak membantu penulis dalam semua bidang.
7. Abang tercinta Niko Rahmadhano dan Kakak Meka Yulia Sari yang telah menggantikan posisi Alm. bapak dan membantu banyak hal serta memberikan semangat, arahan, dan motivasi kepada penulis.
8. Para sahabat penulis Atika Putri Sepyoza, Nadia Stevani, Andika Syahrani yang telah banyak membantu penulis selama proses perkuliahan dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penyusunan proposal ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis merasa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangannya, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi

kesempurnaan proposal ini. Namun demikian, penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis pada khususnya.

Padang, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Belajar	10
2. Hasil Belajar	12
3. Pembelajaran Kooperatif	14
4. Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	17
5. Materi Pelajaran Geografi	30
6. Hakikat Pembelajaran Sebaran Flora dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia	38
7. Kurikulum Merdeka	48
B. Penelitian Relevan	56
C. Kerangka Penelitian	66
BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Jenis Penelitian	68
B. Setting Penelitian	71
1. Lokasi Penelitian	71
2. Waktu Penelitian	71
3. Subjek Penelitian	72
C. Prosedur Penelitian	72
1. Perencanaan(<i>planning</i>)	73
2. Tindakan(<i>acting</i>)	74
3. Pengamatan(<i>observing</i>)	75

4. Refleksi(<i>reflecting</i>)	75
D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	83
1. Teknik Observasi	83
2. Tes Tulis	83
3. Wawancara	86
4. Teknik Analisis Dokumen	87
E. Teknik Analisis Data	87
F. Indikator Keberhasilan	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	90
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	90
B. Hasil Penelitian Tindakan Kelas	91
1. Siklus I	93
a. Perencanaan	94
b. Pelaksanaan	94
c. Observasi	103
d. Refleksi	108
2. Siklus II	114
a. Perencanaan	114
b. Pelaksanaan	114
c. Observasi	126
d. Refleksi	131
C. Pembahasan	134
1. Hasil belajar peserta didik menggunakan metode <i>Teams Games Tournament(TGT)</i>	134
2. Perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II	137
BAB V PENUTUP	139
A. Kesimpulan	139
B. Implikasi	139
C. Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN.....	148

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Geografi Siswa Kelas XI F 7.....	4
Tabel 2. Penelitian Relevan	59
Tabel 3. Prosedur Penelitian Siklus 1	77
Tabel 4. Prosedur Penelitian Siklus II	79
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes	84
Tabel 6. Hasil Tes Formatif 1	105
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siklus I	107
Tabel 8. Hasil Tes Formatif 2	127
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siklus II	129
Tabel 10. Perkembangan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Pertemuan Pertama Siklus I	96
Gambar 2 Pertemuan Kedua Siklus I	99
Gambar 3 Pelaksanaan Metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	101
Gambar 4 Pemberian Penghargaan (<i>Team Recognition</i>) Kepada Kelompok	102
Gambar 5 Pelaksanaan Tes Formatif 1	104
Gambar 6 Refleksi Siklus I Bersama Observer	111
Gambar 7 Pertemuan Pertama Siklus II	116
Gambar 8 Pelaksanaan Metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	118
Gambar 9 Pertemuan Kedua Siklus II.....	121
Gambar 10 Pelaksanaan Metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	123
Gambar 11 Perwakilan Kelompok Menyusun Pertanyaan Dan Jawaban	123
Gambar 12 Guru Memberikan Rewards Kepada Perwakilan Kelompok 2 ...	123
Gambar 13 Siswa Menyusun Sebaran Flora Dan Fauna Di Dunia	124
Gambar 14 Siswa Menyusun Sebaran Flora Dan Fauna Pada Peta Yang Telah Disediakan Di Papan Tulis	125
Gambar 15 Guru Memberikan Rewards Kepada Perwakilan Kelompok 4 ...	125
Gambar 16 Pelaksanaan Tes Formatif 2	127
Gambar 17 Refleksi Siklus II Bersama Observer	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 bahwa :

“Pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”.

Fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dunia pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam rangka menghasilkan sumber daya manusia yang mampu menjadi penerus dan pelaksanaan pembangunan disegala bidang. Oleh karena itu pembangunan di bidang pendidikan merupakan salah satu upaya

meningkatkan sumber daya manusia agar mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman. Karena pentingnya bidang pendidikan tersebut maka komponen yang terkait dalam dunia pendidikan baik keluarga, masyarakat, dan juga pemerintah terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan juga merupakan sektor yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan sumber daya manusia yang bermutu, diantaranya melalui pendidikan formal pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Karena pendidikan SMA memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Pidarta, 2007).

Salah satu masalah yang sering dihadapi pendidikan Indonesia adalah masalah melemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan untuk mengembangkan informasi yang ada, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menghafal berbagai informasi yang telah diberikan tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2006:1).

Berdasarkan kebijakan nasional tentang pendidikan yang mengacu pada Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, maka mata pelajaran geografi termasuk salah satu mata pelajaran yang diujikan secara nasional bagi siswa SMA jurusan bidang studi IPS.

Pada kenyataannya, menangkap mata pelajaran geografi menjadi salah satu masalah yang dihadapi oleh siswa SMA jurusan bidang studi IPS, karena tuntutan yang diminta ialah menangkap dan menghafal saja sedangkan salah satu tujuan belajar itu adalah menangkap dan mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari. Tuntutan tersebut menyebabkan belajar geografi menjadi suatu hal yang membosankan atau kurang menarik bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki, Sekolah Menengah Atas tersebut merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 bagi siswa kelas XII dan kurikulum merdeka bagi siswa kelas XI dan kelas X, sehingga dalam proses pembelajaran siswa harus mampu menguasai perubahan-perubahan zaman seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu siswa dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan

untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki terdiri dari 8 kelas yaitu XI F 1, XI F 2, XI F 3, XI F 4, dan XI F 5, XI F 6, XI F 7, dan XI F 8. Dari kedelapan kelas tersebut, 3 kelas di antaranya yang belajar mata pelajaran geografi yaitu kelas XI F 1, XI F 7, dan XI F 8. Diketahui kelas XI F 7 mempunyai hasil belajar dan keaktifan siswa yang masih kurang terutama dibidang studi geografi. Hal itu dibuktikan oleh data hasil UH beberapa siswa pada KD 3.1 yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75.

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Geografi Siswa kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Uraian	Hasil
1	Rata-rata Nilai	65.50
2	Siswa Tuntas	14
3	Siswa Tidak Tuntas	18
4	Presentase Siswa Tuntas	43,75%
5	Presentase Siswa Tidak Tuntas	56,25%

(Sumber : Rekap Hasil UH Geografi kelas XI F7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki Tahun pelajaran 2022/2023)

Dari kenyataan tersebut diduga bahwa penyebab mengapa hasil belajar siswa rendah dan kurangnya aktif siswa pada mata pelajaran geografi antara lain : siswa kurang memahami tentang konsep dasar belajar geografi, kurangnya minat baca siswa terhadap buku-buku

geografi, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran geografi, media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa cepat merasa bosan, dan siswa juga kurang bertanya pada saat guru menerangkan pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran bidang studi geografi berlangsung, guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini secara tidak langsung membuat beberapa siswa menjadi bosan atau tidak tertarik pada mata pelajaran geografi. Selain itu selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung guru hanya cenderung menyuruh siswa untuk membaca materi dan meringkas per sub BAB dalam setiap minggunya, sehingga siswa hanya fokus untuk meringkas tanpa memahami materi yang ada di dalam buku tersebut.

Dari pertimbangan di atas maka diperlukan alternatif lain yaitu bagaimana caranya menyampaikan materi dengan baik serta menciptakan media-media yang menarik sehingga siswa merasa senang dan tidak bosan selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka bahwa Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Alternatif itu adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang disertai dengan adanya permainan antar kelompok dan memanfaatkan media yang sudah disediakan.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, siswa dilibatkan dalam seluruh aktifitas tanpa adanya perbedaan status. Siswa juga menjadi tutor sebaya dan kegiatan pembelajaran mengandung unsur permainan sehingga siswa tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran tersebut. Aktifitas belajar dengan permainan yang telah dirancang membuat siswa menjadi rileks dan menumbuhkan sikap bertanggung jawab, bekerja sama dalam persaingan sehat selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu materi pembelajaran geografi yang harus dijelaskan guru pada kelas XI semester 1 yaitu tentang Sebaran Flora dan Fauna Indonesia dan Dunia. Pada materi ini guru bekerja sama dengan murid dalam pembahasan materi dengan komponen pembentukan kelompok, membuat suatu game, berlanjut ke turnamen, dan yang terakhir penghargaan untuk kelompok dengan skor yang tertinggi. Penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa supaya lebih aktif dan cepat dalam menangkap proses pembelajaran sehingga nilai geografi menjadi meningkat dan membuat siswa lebih tertarik saat proses kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik ingin mengadakan suatu penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi**

**Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Kelas XI F 7 SMA
Negeri 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran geografi
2. Penggunaan metode konvensional mendominasi kegiatan belajar mengajar siswa yang menyebabkan siswa cenderung bosan dan hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan terlalu menuntut siswa untuk fokus pada meringkas materi tersebut tanpa memahami apa isi dari materi yang diberikan
4. Hasil belajar geografi siswa pada umumnya masih rendah dan jauh dari batas ketuntasan
5. Interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran belum dikembangkan secara optimal

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ini diberikan agar lebih bisa memfokuskan topik masalah agar dalam pengkajiannya lebih jelas dan terarah. Untuk itu pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki tahun ajaran 2022/2023 dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada kompetensi

dasar sebaran flora dan fauna di indonesia dan dunia untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah di kemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang geografi dan untuk mengkaji penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa serta menambah masukan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a.) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta cara berfikir logis dan kritis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga diperoleh hasil belajar yang berkualitas

b.) Bagi Peneliti

Sebagai calon seorang pendidik, penelitian ini sangat bermanfaat dalam pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama kuliah ke dalam pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa

c.) Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan pencapaian tujuan pendidikan secara optimal

d.) Bagi Sekolah

Memberikan suatu alternatif dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran khususnya mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2010: 20). Selain itu belajar juga merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian (Hariyanto, 2012: 19). Selanjutnya, belajar diartikan sebagai proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku (Sanjaya, 2009: 112). Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Proses belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat atau tidak dapat disaksikan. Hal itu hanya mungkin dapat disaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak.

Rifa'i dan Ani (2011: 66) mengungkapkan bahwa terdapat tiga unsur pokok tentang pengertian belajar, yaitu :

- a) adanya perubahan prilaku
- b) adanya proses pengalaman, perubahan prilaku tersebut terjadi karena didahului oleh proses pengalaman

c) lamanya waktu perubahan perilaku yang dimiliki oleh pembelajar yang berbentuk perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Chaplin (dalam Muhibbin, 2013: 88) membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Pertama, belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat praktik dan pengalaman. Kedua, belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya pelatihan khusus. Hamalik (2011: 50) mengatakan bahwa unsur-unsur yang terkait dalam proses belajar terdiri dari :

- a) motivasi siswa merupakan dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu
- b) bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapat perhatian dari guru
- c) alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa untuk melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien
- d) suasana belajar penting bagi kegiatan belajar. artinya suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan gairah belajar, suasana yang kacau, ramai, tak tenang, dan banyak gangguan, sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif
- e) kondisi subjek belajar turut menentukan kegiatan dan keberhasilan belajar. Siswa dapat belajar secara efektif dan efisien apabila

berbadan sehat, memiliki intelegensi yang memadai, siap untuk melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat khusus, dan pengalaman yang bertalian dengan pelajaran, serta memiliki minat belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang teori belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau upaya untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, serta memperbaiki sikap dan perilaku yang dapat merubah pola pikir maupun tingkah laku seseorang serta menambah wawasan seseorang yang awalnya tidak mengetahui sesuatu menjadi tau akan sesuatu tersebut sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil usaha siswa dalam proses belajar. Usaha tersebut dipengaruhi kondisi dan situasi tertentu. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah keberhasilan siswa yang telah diperoleh yang ditunjukkan dengan penilaian hasil belajar siswa yang berwujud angka.

Dimiyati dan Mudjiono (1999:3) berpendapat bahwa “ Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Menurut Sudjana (2005: 22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Dari pengertian diatas dapat diambil

kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil usaha siswa yang diperoleh selama siswa menerima pengalaman belajar.

Menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2005: 22) "Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pengklasifikasian hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik". Masing-masing ranah tersebut dijelaskan sebagai berikut :

- a. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesia dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau refleksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yaitu (a) gerak reflek, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi aspek penilain hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

3. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar yang mana siswa bekerja dalam satu kelompok kecil dengan cara saling membantu satu sama lainnya dalam dunia pendidikan.

Menurut Slavin (2008: 4) Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”.

Lie (2008: 18) berpendapat bahwa ”Sistem pengajaran cooperative learning bisa didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur”. Roger dan David Johnson dalam Lie (2008: 31-35) mengatakan bahwa “Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap cooperative learning”.

Untuk mencapai hasil yang maksimal maka harus menerapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yang terdiri dari :

- 1) Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggota. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

2) Tanggung jawab perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur-unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.

3) Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk strategi antar anggota kelompok. Inti dari strategi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing. Dimana setiap anggota kelompok mempunyai latar belakang pengalaman, keluarga, dan sosial ekonomi yang berbeda satu dengan yang lainnya.

4) Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan komunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi.

5) Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Ibrahim (2000: 7-10) berpendapat bahwa "Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial". Masing-masing tujuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Hasil belajar akademik

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam.

4. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Metode

Dalam sebuah proses pembelajaran, seorang pengajar pasti memiliki cara tersendiri dalam melakukan pembelajarannya. Tidak mungkin seorang guru melakukan proses pembelajaran tanpa dasar yang jelas dan tersistematis atau tanpa adanya patokan-patokan yang harus dipenuhi dan dipatuhi dalam melakukan sebuah pembelajaran supaya tujuan yang diharapkan terpenuhi. Metode adalah teknik-teknik yang digenerelisasikan dengan baik agar dapat

diterima atau dapat diterapkan secara sama dalam sebuah praktek atau bidang disiplin (Hebert Bisno 1968).

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos* yang berarti jalan atau cara. Jalan atau cara yang dimaksud disini adalah sebuah upaya atau usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan (Hidayat 1990: 60).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai apa yang telah ditentukan. Dengan kata lain metode adalah cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan ditinjau dari segi istilah, metode dapat dimaknai sebagai jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu baik dalam lingkungannya atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya. Tujuan sebuah metode adalah untuk menolong pelajar mengembangkan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, sikap, membiasakan pelajar menghafal, memahami, berfikir sehat, memudahkan proses pengajaran.

Dari pembahasan metode di atas, bila dikaitkan dengan pembelajaran, dapat digaris bawahi bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menjanjikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan.

Proses pembelajaran yang baik hendaknya menggunakan metode secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain sesuai dengan situasi dan kondisi. Masing-masing metode ada kelebihan dan kekurangan. Tugas guru adalah memilih diantara ragam metode yang tepat untuk menciptakan suatu sistem pembelajaran yang kondusif. Ketepatan penggunaan metode tersebut sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Sagala 2010: 61)

Pembelajaran secara bahasa dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar sesuai dengan kemauannya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik.

Jadi pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan

belajar dilakukan oleh pihak peserta didik atau murid. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

c. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sutikno 2009).

Metode pembelajaran merupakan cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan (Iskandarwassid dan Sunendar 2011: 56)

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis demi mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisikan tahapan tertentu. Dalam pemilihan metode oleh masing-masing guru ada pula yang sama, tetapi teknik dalam penggunaan metode tersebut berbeda.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang mana dalam proses belajar mengajar semua peserta didik di tuntut untuk lebih aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik nantinya.

d. Prinsip-Prinsip Metode Pembelajaran

- 1) Metode tersebut harus memanfaatkan teori kegiatan mandiri.
- 2) Metode tersebut harus memanfaatkan hukum pembelajaran. Kegiatan metode dalam pembelajaran berjalan dengan cara tertib dan efisien sesuai dengan hukum-hukum dasar yang mengatur pengoperasiannya. hukum- hukum dasar menyangkut kesiapan, latihan dan akibat, harus dipertimbangkan dengan baik dengan segala jenis pembelajaran. Pengajaran yang baik memberi kesempatan terbentuknya motivasi, latihan, peninjauan kembali, penelitian dan evaluasi.
- 3) Metode tersebut harus berawal dari apa yang sudah diketahui oleh peserta didik.
- 4) Metode tersebut harus didasarkan atas teori dan praktek yang terpadu dengan baik yang bertujuan menyatukan kegiatan pembelajaran.
- 5) Metode tersebut harus memperhatikan perbedaan-perbedaan individual dan menggunakan prosedur-prosedur yang sesuai

dengan ciri-ciri pribadi seperti kebutuhan, minat serta kematangan mental dan fisik.

- 6) Metode harus merangsang kemampuan berfikir dan nalar pada peserta didik.
- 7) Metode tersebut harus disesuaikan dengan kemajuan peserta didik dalam hal terampil, kebiasaan, pengetahuan, gagasan dan sikap peserta didik, karena semua ini merupakan dasar dalam psikologi perkembangan.
- 8) Metode tersebut harus menyediakan bagi peserta didik pengalaman- pengalaman belajar melalui kegiatan yang banyak dan bervariasi.
- 9) Metode tersebut harus menantang dan memotivasi peserta kearah kegiatan-kegiatan yang menyangkut proses deferensial dan integrasi.
- 10) Metode itu harus memberi peluang bagi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.
- 11) Suatu metode dapat dipergunakan untuk berbagai jenis materi atau mata pelajaran satu materi atau mata pelajaran memerlukan banyak metode.
- 12) Metode pendidikan Islam harus digunakan dengan prinsip fleksibel dan dinamis.

Jadi berdasarkan penjelasan di atas kita dapat simpulkan bahwa pendidikan harus mengetahui dua belas prinsip-prinsip metode pembelajaran yang ada di atas, agar pendidik bisa mengetahui metode pembelajaran apa saja yang layak digunakan atau tidak layak digunakan.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

1. Anak didik

Anak didik adalah manusia yang berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban mendidiknya. Perbedaan individual anak didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran mana yang sebaiknya guru ambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Ketersediaan Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran berfungsi untuk memudahkan proses pembelajaran dan pemenuhan kebutuhan proses pembelajaran. Bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap, ketersediaan fasilitas belajar bukan lagi suatu kendala. Namun demikian tidak semua sekolah memiliki fasilitas pembelajaran dengan standar yang diharapkan. Keadaan tersebut hendaknya tidak menjadi suatu hambatan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang tetap mampu menjangkau tujuan

pembelajaran. Dalam kondisi tertentu, guru-guru yang memiliki semangat dan komitmen yang kuat tetap mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Tujuan Pembelajaran Yang Hendak Dicapai

Setiap pelaksanaan pembelajaran tentu memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penyelenggaraan pembelajaran bertujuan agar peserta didik sebagai warga belajar akan memperoleh pengalaman belajar dan menunjukkan perubahan perilaku, dimana perubahan tersebut bersifat positif dan bertahan lama. Kalimat tersebut dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang tidak hanya akan menambah pengetahuan peserta didik tetapi juga berpengaruh terhadap sikap dan cara pandang peserta didik terhadap realitas kehidupan.

1. Materi Pembelajaran

Hal yang perlu diperhatikan dalam materi pembelajaran adalah apa materinya (what), seberapa banyak (how much), dan bagaimana tingkat kesulitan (how hard) materi yang hendak dipelajari.

2. Alokasi Waktu Pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga harus memperhitungkan ketersediaan waktu. Rancangan belajar yang baik adalah penggunaan alokasi waktu yang

dihitung secara terperinci, agar pembelajaran berjalan dengan dinamis, tidak ada waktu terbuang tanpa arti. Kegiatan pembukaan, inti, dan penutup disusun secara sistematis. Dalam kegiatan inti yang meliputi tahap eksplorasi – elaborasi – konfirmasi, mengambil bagian waktu dengan porsi terbesar dibandingkan dengan kegiatan pembuka dan penutup.

3. Kesanggupan Guru

Guru memang dituntut untuk selalu menunjukkan performa yang selalu prima dalam setiap pembelajaran yang diampunya. Namun demikian, guru tetaplah manusia dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Memilih suatu metode pembelajaran pun harus menimbang kesanggupan guru. Akan tetapi, hal ini tidak menjadi dalih pembenaran bagi guru untuk menunjukkan performa yang terlalu apa adanya, dan yang biasa-biasa saja.

Jadi berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor- faktor pemilihan metode pembelajaran dan hal yang mempengaruhi metode pembelajaran adalah anak didik, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kesanggupan guru, fasilitas, dll. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus memperhatikan faktor- faktor ini agar di dalam proses

pembelajaran metode yang akan digunakan itu bisa berjalan dengan baik serta mencapai tujuan yang targetkan.

f. Pengertian Metode *Team Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin dibedakan menjadi beberapa tipe yaitu :

1. *Student Team Achievement Division (STAD)*
2. *Teams Games Tournament (TGT)*
3. *Teams Assisted Individualizations (TAI)*
4. *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*
5. *Jigsaw*

Dalam penelitian ini akan digunakan salah satu metode pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* yang berkaitan dengan pengajaran geografi di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David deVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins” (Slavin, 2008: 13). Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu teknik yang sama seperti STAD kecuali satu hal, yaitu *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim

mereka dengan anggota dari tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

g. Komponen-komponen metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Terdapat lima komponen utama dalam *teams games tournament (Slavin)* yaitu :

1. Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Tahap awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru, dan menjelaskan rambu-rambu permainan dan turnamen, serta memotivasi siswa dalam kerja kelompok untuk menjadi pemenang dalam game dan turnamen.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal saat game.

3. Permainan (*Games*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya saat presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

4. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada waktu turnamen, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Kriteria ini merupakan satu rangkaian sehingga untuk menjadi tim sangat baik sebagian besar anggota tim harus memiliki skor di atas skor awal, dan untuk menjadi tim super sebagian besar anggota tim harus memiliki skor setidaknya sepuluh poin di atas skor dasar. Penghargaan

bisa berupa pemberian ucapan selamat, sertifikat, maupun yang lainnya.

h. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Penggunaan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kelemahan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah :

1. Bagi guru
 - Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.

- Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

5. Materi Pelajaran Geografi

a. Pengertian Geografi

Geografi berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *geo(s)* dan *graphein*. *Geo(s)* artinya bumi, *graphein* artinya menggambarkan, mendeskripsikan ataupun mencitrakan. Secara harfiah geografi berarti ilmu yang menggambarkan tentang bumi.

Menurut Bintarto, geografi adalah ilmu yang mempelajari/mengkaji bumi dan segala sesuatu yang ada di atasnya, seperti penduduk, flora, fauna, iklim, udara dan segala interaksinya. Menurut Seminar dan Lokakarya Ikatan Geograf Indonesia (SEMILOKA IGI) tahun 1989, geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dalam sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

Paul Vidal de la Blache mengemukakan konsepnya yang disebut *genre de vie* atau *mode of live* (cara hidup). Dalam konsep ini, geografi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari

bagaimana proses produksi dilakukan manusia terhadap kemungkinan yang ditawarkan oleh alam.

b. Tujuan Belajar Geografi

Tujuan pembelajaran Geografi meliputi tiga aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

1) Pengetahuan

- Mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya.
- Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang, dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan.
- Mengembangkan konsep dasar Geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan wilayah negara/dunia.

2) Keterampilan

- Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan binaan.
- Mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data, dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan.
- Mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan, dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografis.

3) Sikap

- Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena geografi yang terjadi di lingkungan sekitar.
- Mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup.
- Mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam hal pemanfaatan sumber daya.
- Mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial dan budaya.
- Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

c. Dasar-Dasar Geografi

Konsep dasar geografi adalah cara memandang geografi terhadap bumi sebagai tempat tinggal makhluk hidup dan bukan sebagai suatu cara untuk menginventarisasi fenomena yang tersebar di permukaan bumi.

1) Konsep Lokasi

Konsep lokasi atau sering disebut juga konsep letak adalah konsep utama sejak awal pertumbuhan geografi telah menjadi ciri khusus ilmu atau pengetahuan geografi. Secara pokok lokasi dibedakan menjadi dua yaitu lokasi absolut dan lokasi relatif. Lokasi absolut adalah lokasi yang pasti di permukaan bumi yang dapat ditentukan dengan sistem koordinat garis lintang dan garis bujur. Lokasi tersebut mutlak dan tidak akan

berubah angka koordinatnya. Sedangkan lokasi relatif bersifat dinamis atau dalam ilmu geografi disebut sebagai letak geografis dikaitkan dengan titik strategis suatu tempat. Nilai tinggi rendahnya objek dipengaruhi oleh objek lain yang ada kaitannya dengan objek pertama yang menjadi titik perhatiannya. Contoh lokasi relatif pada daerah yang dingin orang-orang cenderung berpakaian tebal atau hangat.

2) Konsep Jarak

Konsep jarak berkaitan panjang satu objek dengan objek lain. Konsep jarak ini juga terbagi menjadi dua yaitu jarak absolut dan jarak relatif. Jarak absolut artinya jarak dalam satuan tertentu atau jarak sebenarnya. Pada jarak relatif digambarkan dalam 3 peta, yaitu peta isokronik mengaitkan jarak dengan waktu; peta isofodik mengaitkan jarak dengan biaya yang dikeluarkan; dan peta isotacik mengaitkan wilayah dengan kecepatan angkut yang sama. Konsep jarak dihubungkan dengan keuntungan yang diperoleh sehingga manusia cenderung memperhitungkan jarak. Contoh jarak relatif, yaitu harga tanah naik jika dekat dengan pusat kota dibandingkan dengan harga tanah di pedesaan.

3) Konsep Morfologi

Konsep morfologi menjelaskan tentang daratan muka bumi adalah hasil penurunan atau pengangkatan wilayah melalui proses geologi, seperti erosi dan sedimentasi. Konsep morfologi ini juga berkaitan dengan bentuk lahan yang terkena erosi, pengendapan, penggunaan lahan, ketebalan tanah, dan ketersediaan air. Bentuk dataran dengan kemiringan tidak lebih dari 5 derajat adalah wilayah yang cocok digunakan untuk pemukiman dan usaha pertanian maupun usaha-usaha yang lain. Konsep morfologi berhubungan dengan bentuk permukaan bumi sebagai hasil proses alam dan hubungannya dengan aktivitas manusia. Contohnya bentuk lahan akan terkait dengan erosi dan pengendapan, penggunaan lahan, ketebalan lapisan tanah, ketersediaan air, dan lain-lain.

4) Konsep Pola

Konsep pola berkaitan dengan persebaran fenomena di permukaan bumi, seperti fenomena alam, yaitu aliran sungai, persebaran vegetasi, jenis tanah, dan curah hujan maupun fenomena sosial budaya, seperti pemukiman, persebaran penduduk, dan mata pencaharian. Konsep pola dapat dilihat dari pola aliran sungai terkait dengan struktur geologi dan jenis batuan. Pola pemukiman

penduduk terkait dengan sungai, jalan, bentuk lahan dan lain sebagainya.

5) Konsep Aglomerasi

Konsep aglomerasi merupakan pengelompokan berbagai aktivitas manusia dalam beradaptasi dengan lingkungannya seperti pemukiman, aktivitas pertanian, perdagangan, dan lain-lain. Beberapa kenyataan geografi yang dapat dikaji dengan konsep aglomerasi terutama menyangkut aspek manusia. Contohnya, orang-orang kaya memilih tinggal di kawasan elit sedangkan orang miskin tinggal di daerah kumuh.

6) Konsep Nilai Kegunaan

Konsep nilai kegunaan berhubungan dengan interaksi manusia dan lingkungan yang memberikan suatu nilai penting pada aspek-aspek tertentu. Konsep ini dapat dilihat dari ruang terbuka hijau suatu kota atau kawasan pemukiman mempunyai nilai kegunaan dalam geografi.

7) Konsep Interaksi dan Interdependensi

Konsep interaksi merupakan hubungan timbal balik antar dua daerah atau lebih yang dapat menghasilkan kenyataan baru, penampilan, dan masalah. Konsep interaksi dan interdependensi menyatakan

ketergantungan setiap wilayah dalam memenuhi kebutuhannya sendiri tetapi memerlukan hubungan dengan daerah lain sehingga memunculkan hubungan interaksi (timbang balik) dalam bentuk arus barang, jasa, komunikasi, persebaran ide, dan lain sebagainya. Contohnya, interaksi kota dan desa terjadi karena adanya perbedaan potensi alam. Desa memproduksi bahan baku sedangkan kota menghasilkan produk industri.

d. Ruang Lingkup Geografi

Ruang lingkup Geografi adalah segala fenomena yang terjadi di permukaan bumi dengan berbagai variasi organisasi keruangannya. Geografi fisik adalah ilmu geografi yang mempelajari semua kondisi fisik pada fenomena atau peristiwa yang terjadi pada muka bumi.

1) Pengungkapan kejadian

Banyak sekali fenomena yang terjadi di bumi. Ilmu geografi akan mengungkap semua kejadian tersebut. Contohnya, mengungkap alasan mengapa pergeseran kulit bumi terjadi, mengapa aliran udara memengaruhi iklim, atau bagaimana stalaktit dan stalagmit di gua bisa terbentuk.

2) Meneliti sebab dan akibat suatu gejala

Dalam geografi, kita juga akan meneliti hubungan suatu gejala atau kejadian dengan gejala lainnya. Misalnya, kenapa gempa bumi dapat terjadi, atau mengapa jika gempa bumi terjadi di laut dapat menimbulkan tsunami.

3) Mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena di bumi

Selanjutnya, ilmu ini juga akan mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena yang terjadi di permukaan bumi. Misalnya, perbandingan antara daerah yang beriklim tropis dengan daerah yang iklimnya cenderung panas. Daerah tropis memiliki ciri curah hujan yang tinggi, hutan lebat, dan binatang yang beraneka ragam, sedangkan daerah kering memiliki ciri curah hujan yang sedikit, wilayah gersang dan jarang tumbuhan, serta hanya dihidupi makhluk tertentu saja.

4) Mempelajari penyebaran kejadian/gejala di bumi

Geografi akan mempelajari penyebaran kejadian atau gejala yang terjadi di permukaan bumi. Contohnya seperti mengapa di Indonesia sering terjadi gempa, atau mempelajari persebaran penduduknya.

5) Pemecahan masalah geografi

Pemecahan masalah dalam geografi dilakukan melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan kewilayahan. Contohnya, penebangan hutan yang mengakibatkan banjir

dapat dicari pengurangan dampaknya dengan pendekatan analisis ekologi.

6. Hakikat Pembelajaran Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia

Penelitian ini akan menganalisis materi pembelajaran geografi kelas XI tentang Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem.

a. Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Indonesia memiliki flora dan fauna yang sangat variatif. Tidak sedikit pula tumbuhan maupun satwa endemik yang hanya ditemukan di Indonesia. Secara umum, persebaran flora dan fauna di Indonesia dipengaruhi oleh letak geologis Indonesia sehingga menampilkan kepulauan Indonesia seperti sekarang. Berdasarkan keadaan geologinya, kepulauan di Indonesia dapat dibagi menjadi 3 daerah, yaitu daerah dangkalan sunda sebuah dataran atau paparan Indonesia disebelah barat yang dahulunya tersambung satu daratan dengan Benua Asia meliputi Pulau Kalimantan, Pulau Sumatera, dan pulau-pulau serta dasar laut transgresi (laut Jawa, Laut Natuna, di bagian selatan Laut Cina Selatan dan Selat Malaka), daerah peralihan di bagian tengah yang relatif sudah terisolasi dan terpisah yang mencakup sekelompok pulau-pulau dan kepulauan di wilayah Indonesia bagian tengah, terpisah dari paparan Sunda dan Sahul oleh selat-selat yang dalam, dan daerah

dangkalan Sahul membentang dari Australia utara, meliputi Laut Timor menyambung ke Timur di laut Arafura yang menyambung dengan Pulau Papua bagian timur yang dahulunya satu daratan dengan Benua Australia.

Kondisi geologis tersebut menyebabkan terbentuknya tiga kelompok besar persebaran flora fauna di Indonesia, yaitu Asitik (Barat), Wallacea (tengah), dan Australis (Timur) .

1) Persebaran Flora

Kondisi wilayah yang berbentuk kepulauan mengakibatkan keadaan flora di Indonesia menjadi sangat kompleks atau beragam. Bersumber dari LIPI, pada tahun 2014 Indonesia diperkirakan memiliki 1.500 jenis alga, 80.000 jenis tumbuhan berspora berupa jamur, 595 jenis lumut kerak, 2.197 jenis paku-pakuan, dan 40.000 jenis tumbuhan berbiji. Persebaran flora di Indonesia yang terbagi menjadi tiga wilayah, yaitu sebagai berikut :

a. Flora Dataran Sunda (Flora Asiatis)

- Meliputi Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Pulau Bali, dan Pulau Kalimantan
- Mendapat pengaruh dari flora Asia
- Didominasi jenis tumbuhan berhabitus pohon dari suku dipterocarpaceae

b. Flora Dataran Peralihan (Daerah Wallace)

- Meliputi Sulawesi, Nusa Tenggara, dan Maluku
- Mendapat pengaruh dari flora Asia dan Australia
- Didominasi oleh jenis-jenis tumbuhan berhabitus pohon dari suku Araucariaceae, Myrtaceae, dan Verbenaceae

c. Flora Dataran Sahul (Flora Australis)

- Meliputi Pulau Papua dan pulau-pulau sekitarnya
- Mendapat pengaruh dari flora Australia
- Didominasi oleh jenis-jenis tumbuhan berhabitus pohon dari suku Araucariaceae dan Myrtaceae

2) Persebaran Fauna

Letak geologis telah menyebabkan adanya kesamaan fauna di wilayah Indonesia bagian barat dengan wilayah Asia, dan fauna Indonesia bagian timur dengan wilayah Australia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia), pada tahun 2014 diperkirakan Indonesia memiliki 386 jenis burung, 270 jenis mamalia, 328 jenis reptile, 204 jenis amfibi, dan 280 jenis ikan. Adapun persebaran fauna di Indonesia adalah sebagai berikut :

a. Fauna Asiatis (Barat)

Wilayah fauna Indonesia tipe Asiatis meliputi Pulau Sumatra, Jawa, Bali dan Kalimantan serta pulau-pulau

kecil di sekitarnya. Batas wilayah fauna Indonesia bagian barat (Tipe Asiatis) dengan wilayah fauna Indonesia bagian tengah (Tipe Asia-Australis) disebut Garis Wallace. Jenis-jenis Fauna Indonesia Tipe Asiatis, antara lain :

- Mamalia, terdiri atas: gajah, badak bercula satu, rusa, tapir, banteng, kerbau, monyet, orang utan, harimau, macan tutul, macan kumbang, tikus, bajing, beruang, kijang, anjing hutan , kelelawar, landak, babi hutan, kancil, dan kukang
- Reptilia, terdiri atas: biawak, buaya, kura-kura, kadal, ular, tokek, bunglon, dan trenggiling
- Burung, terdiri atas: elang bondol, jalak, merak, ayam hutan, burung hantu, kutilang dan berbagai macam jenis unggas lainnya
- Ikan, terdiri atas mujair dan arwana serta pesut (mamalia air tawar).

b. Fauna Peralihan (Asia-Australia)

Wilayah Fauna Indonesia tipe peralihan (Asia-Australis) sering pula disebut wilayah fauna Kepulauan Wallacea, meliputi wilayah Pulau Sulawesi, Timor, Kepulauan Nusa Tenggara dan Kepulauan Maluku. Jenis-jenis fauna antara lain :

- Mamalia, terdiri atas: anoa, babi rusa, tapir, kuskus, monyet hitam, beruang, tarsius, monyet seba, kuda, sapi, banteng
- Amphibia, terdiri atas: katak pohon, katak terbang, dan katak air
- Reptilia, terdiri atas: ular, buaya, biawak dan komodo
- Berbagai macam burung, antara lain: burung dewata, maleo, mandar, raja udang, burung pemakan lebah, rangkong, kakatua, merpati, dan angsa.

c. Fauna Australis (Timur)

Wilayah Fauna Indonesia tipe Australis meliputi Pulau Papua, Kepulauan Aru dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. Wilayah fauna Indonesia timur (Tipe Australis) dengan fauna Indoneis tengah (Tipe Asia-Australis) dibatasi oleh Garis Weber. Jenis-jenis fauna Indonesia Tipe Australis, antara lain :

- Mamalia, terdiri atas : kangguru, walabi, beruang, koala, nokdiak (landak Irian), oposum layang (pemanjat berkantung), kuskus, kanguru pohon
- Reptilia, terdiri atas: buaya, biawak, ular, kadal, kura-kura

- Amphibia, terdiri atas: kata pohon, katak terbang, dan katak air
- Burung, terdiri atas: kakak tua, beo, nuri, raja udang, cendrawasih, dan kasuari.
- Ikan, terdiri atas arwana dan berbagai jenis ikan air tawar lainnya.

b. Konservasi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia

Konservasi adalah sebuah usaha pelestarian flora dan fauna dengan tujuan agar tetap terjaga populasinya dan bisa tetap ada hingga nanti. Konservasi sebuah kawasan meliputi kriteria kawasan yang memiliki kekhasan tertentu misalnya memiliki spesies langka dan endemik, kawasan yang memiliki keterancaman dari kepunahan dan membutuhkan penanganan, dan kawasan yang memiliki kegunaan atau potensi sehingga perlu prioritas konservasi.

Kekayaan alam Indonesia harus tetap terjaga dan terlindungi dari berbagai kerusakan. Untuk itu diperlukan upaya dan langkah-langkah konservasi untuk menjaga kelestarian flora dan fauna. Berdasarkan UU No. 26 Tahun 2007, kawasan yang dilindungi bagi pelestarian alam dibagi menjadi dua yaitu kawasan suaka alam dan kawasan pelestarian alam.

1) Kawasan Suaka Alam

Kawasan suaka alam adalah sebuah kawasan yang memiliki ciri khas tertentu baik yang ada di daratan maupun di perairan. Bentuk kawasan suaka alam terdiri dari :

a. Cagar Alam

Cagar alam adalah sebuah kawasan suaka alam yang memiliki kekhasan berupa tumbuhan, satwa dan ekosistem. Keadaan alamnya masih terlihat asli belum banyak tersentuh tangan manusia, memiliki keanekaragaman baik tumbuhan maupun satwa. Sebagaimana fungsinya kawasan ini dapat dimanfaatkan untuk kawasan penelitian, pengetahuan ilmu pengetahuan, pendidikan. Dapat juga dijadikan sebagai tempat kegiatan pariwisata. Contoh cagar alam yang terkenal sebagaimana berikut :

- Cagar alam Cibodas di kaki Gunung Gede Jawa barat, merupakan Cadangan hutan di daerah basah.
- Cagar Alam Pananjung-Pangandaran di Jawa Barat, tempat ini selain untuk melestraikan hutan, juga merupakan tempat untuk melindungi rusa, banteng, dan babi hutan.

- Cagar alam Rafflesia di Bengkulu, khusus untuk melindungi bunga raflesia yang merupakan bunga terbesar di dunia.

b. Suaka Margasatwa

Suaka margasatwa merupakan kawasan yang ditetapkan untuk melindungi satwa tertentu dan habitatnya. Kawasan ini memiliki keanekaragaman dan populasi satwa yang tinggi, atau sebagai habitat salah satu jenis satwa dikhawatirkan punah. Kawasan ini merupakan tempat berkembang biaknya jenis satwa atau tempat tinggal dari salah satu jenis satwa migrant.

Berikut suaka margasatwa yang ada di Indonesia :

- Suaka margasatwa Gunung Leuser di aceh, merupakan suaka margasatwa terbesar di Indonesia. Hewan-hewan yang mendapat perlindungan di tempat ini antara lain gajah, badak sumatera, orang utan, tapir, harmau, kambing hutan, rusa, dan burung.
- Suaka margasatwa Baluran di Jawa Timur, adalah tempat untuk melindungi banteng, macan tutul, kancil, kucing bakau dan anjing hutan.
- Suaka margasatwa Pulau Komodo di Nusa Tenggara Timur, terutama untuk melindungi

biawak komodo. Satwa-satwa lain yang dilindungi di tempat ini adalah burung kakaktua, ayam hutan, kerbau liar, babi hutan, dan rusa.

c. Cagar Biosfer

Cagar biosfer adalah kawasan yang dilestarikan untuk melindungi flora dan fauna termasuk hasil budaya manusia yang ada di dalamnya, termasuk suku-suku terasing. Suku terasing ini harus dijaga kelestariannya karena penduduk ini menginginkan hidup yang serasi, harmonis dan seimbang dengan alam. Salah satu contoh cagar biosfer antara lain, cagar biosfer pulau siberut di Sumatera Barat, Cagar biosfer Tanjung Putting di Kalimantan Tengah, Cagar biosfer Cibodas Jawa Barat.

Berdasarkan UU No, 5 Tahun 1990 dan UU No.23 Tahun 1997, Indonesia melakukan dua metode konservasi, yaitu metode insitu dan metode eksitu. Metode insitu merupakan upaya untuk melestarikan keanekaragaman hayati yang dilaksanakan pada habitat asli individu tersebut baik flora maupun fauna. Metode eksitu adalah proses melindungi spesies, varietas atau ras yang terancam punah, tumbuhan atau hewan di luar habitat aslinya. Misalnya dengan memindahkan sebagian populasi dari habitat

yang terancam dan menempatkannya di lokasi baru, yang mungkin merupakan kawasan liar atau dalam perawatan manusia.

Keanekaragaman hayati yang tersebar di seluruh Indonesia merupakan potensi bagi Negara. Setiap wilayah di kepulauan Indonesia memiliki jenis flora dan fauna yang khas seperti bunga Rafflesia yang berada di Sumatra. Pemerintah berupaya menjaga kelestarian flora fauna dengan membangun sarana konservasi dan menetapkan puspa dan satwa nasional. Pemerintah menetapkan komodo sebagai satwa nasional, ikan siluk merah sebagai satwa pesona dan elang Jawa sebagai satwa langka. Sedangkan tumbuhan yang ditetapkan sebagai puspa bangsa adalah melati, anggrek bulan sebagai puspa pesona dan Padma raksasa sebagai puspa langka.

Selain Indonesia, berbagai negara di dunia pun melakukan konservasi terhadap sumberdaya flora dan fauna. Berikut beberapa taman nasional di berbagai negara :

- a) Taman Nasional Grand Cayon, USA
- b) Taman Nasional Galapagos, Ekuador
- c) Taman Nasional Danau Plitvice, Kroasia
- d) Guilin dan Taman Nasional Sungai Lijian, China
- e) Taman Nasional Air Terjun Victoria, Zimbabwe

7. Kurikulum Merdeka

Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 47).

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Di dalam kurikulum ini terdapat proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Kemudian, dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek ini tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Inti dari kurikulum merdeka ini adalah Merdeka Belajar. Hal ini dikonseptkan agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Misalnya, jika dua anak dalam satu keluarga memiliki minat yang berbeda, maka tolak ukur yang dipakai

untuk menilai tidak sama. Kemudian anak juga tidak bisa dipaksakan mempelajari suatu hal yang tidak disukai sehingga akan memberikan otonomi dan kemerdekaan bagi siswa dan sekolah. Penerapan kurikulum merdeka terbuka untuk seluruh satuan pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, Pendidikan Khusus, dan Kesetaraan. Selain itu, satuan pendidikan menentukan pilihan berdasarkan angket kesiapan implementasi Kurikulum Merdeka yang mengukur kesiapan guru, tenaga kependidikan dan satuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum. Pilihan yang paling sesuai mengacu pada kesiapan satuan pendidikan sehingga implementasi Kurikulum Merdeka semakin efektif jika makin sesuai kebutuhan.

b. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila adalah suatu proyek penguatan nilai-nilai Pancasila yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan sasaran para pelajar di Indonesia. Dalam konteks ini, nantinya Profil Pelajar Pancasila akan memiliki rumusan kompetensi yang melengkapi fokus dalam setiap pencapaian Standar Kompetensi Lulusan yang terdapat masing-masing jenjang satuan pendidikan, tidak lupa dengan adanya penanaman karakter yang diselaraskan dengan nilai-nilai Pancasila.

Kompetensi tersebut tentu saja memperhatikan beberapa faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal akan berkenaan dengan jati diri, ideologi, dan cita-cita bangsa Indonesia. Sementara itu, pada faktor eksternal berkaitan dengan konteks kehidupan dan tantangan bangsa Indonesia khususnya di abad ke-21 ini yang mana tengah menghadapi revolusi industri 4.0.

c. Latar Belakang Terbentuknya Profil Pelajar Pancasila

Terbentuknya Profil Pelajar Pancasila, dilandasi dengan visi pendidikan Indonesia yakni: “Mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila”. Dari visi tersebut sudah terlihat bahwa proyek ini memang akan selaras dengan keberadaan visi yang ada, yakni dengan harapan bahwa para pelajar Indonesia dapat berkompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Sejak awal pembentukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) di Indonesia, mereka telah mengemban amanat berupa mengendalikan pembangunan SDM anak bangsa serta meningkatkan mutu pendidikan dan kebudayaannya. Itulah yang melatarbelakangi Kemendikbud menciptakan proyek ini yang kemudian dituliskan dalam RPJMN tahun 2020-2024.

d. Rasional pelaksanaan Kurikulum Merdeka

Berbagai studi nasional dan internasional memperlihatkan bahwa Indonesia telah lama mengalami krisis dan kesenjangan pembelajaran. Beragam faktor dan banyak hal lainnya ikut berkontribusi menjadi penyebab masalah tersebut. Pandemi COVID-19 yang telah berlangsung selama 2 (dua) tahun memperburuk krisis dan semakin melebarkan kesenjangan pembelajaran yang terjadi di Indonesia. Banyak anak-anak Indonesia yang mengalami ketertinggalan pembelajaran (learning loss) sehingga mereka kesulitan untuk mencapai kompetensi dasar sebagai peserta didik.

Pada kondisi khusus Pandemi COVID-19, Pemerintah telah mengeluarkan Keputusan Menteri Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus dapat tetap mengacu kepada Kurikulum 2013, mengacu kepada Kurikulum Darurat yaitu Kurikulum 2013 yang disederhanakan oleh Pemerintah, atau melakukan penyederhanaan Kurikulum 2013 secara mandiri. Dalam Keputusan Menteri tersebut Kurikulum Darurat disebut sebagai Kurikulum pada Kondisi Khusus.

Berdasarkan implementasinya, diperoleh fakta bahwa siswa pengguna Kurikulum Darurat mendapat capaian belajar yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan Kurikulum 2013

secara penuh, terlepas dari latar belakang sosio-ekonominya. Survei yang dilakukan pada 18.370 siswa kelas 1-3 SD di 612 sekolah di 20 kab/kota dari 8 provinsi selama kurun waktu bulan April-Mei 2021 menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara Kurikulum 2013 dan Kurikulum Darurat. Selisih skor literasi dan numerasinya setara dengan 4 bulan pembelajaran. Pada skor numerasi, siswa pengguna Kurikulum 2013 memperoleh skor 482 dibanding siswa pengguna kurikulum darurat dengan skor 517. Sementara skor literasi siswa pengguna Kurikulum 2013 memperoleh skor 532 dibanding siswa pengguna kurikulum darurat dengan skor 570.

Pada tahun 2022, Kemendikbudristek menginisiasi opsi kebijakan kurikulum sebagai bagian dari upaya memitigasi keteringgalan pembelajaran dan sebagai bentuk pemulihan pembelajaran. Sebagaimana tertuang dalam Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Kemendikbudristek memberikan tiga opsi kepada satuan pendidikan untuk melaksanakan Kurikulum berdasarkan Standar Nasional Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan konteks masing-masing satuan pendidikan. Tiga opsi tersebut adalah sebagai berikut:

- Menggunakan Kurikulum 2013 secara penuh
- Menggunakan Kurikulum Darurat

- Menggunakan Kurikulum Merdeka

e. Karakteristik utama Kurikulum Merdeka

Karakteristik utama dari kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila, fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi, dan fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal.

f. Strategi implementasi Kurikulum Merdeka

Implementasi Kurikulum Merdeka sudah dimulai pada 2021 dengan kurikulum yang diterapkan pada Sekolah Penggerak. Pada tahun 2022, Kemendikburistek akan mencoba untuk melakukan pendataan yang nantinya akan menjadi dasar pada penerapan Kurikulum Merdeka ini kedepannya. Terdapat beberapa strategi implementasi Kurikulum Merdeka jalur mandiri ini.

- 1) Rute Adopsi Kurikulum Merdeka Secara Bertahap, pendekatan strategi ini adalah bagaimana memfasilitasi satuan pendidikan mengenali kesiapannya sebagai dasar menentukan pilihan Implementasi Kurikulum Merdeka

serta memberikan umpan balik berkala (3 bulanan) untuk memetakan kebutuhan penyesuaian dukungan Implementasi Kurikulum Merdeka dari Pemerintah Pusat maupun Pemerintah Daerah.

- 2) Menyediakan Asesmen dan Perangkat Ajar (*High Tech*), pendekatan strategi yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi dalam menyediakan beragam pilihan asesmen dan perangkat ajar (buku teks, modul ajar, contoh proyek, contoh kurikulum) dalam bentuk digital yang dapat digunakan satuan pendidikan dalam melakukan pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka.
- 3) Menyediakan Pelatihan Mandiri dan Sumber Belajar Guru (*High Tech*), pendekatan strategi yang juga menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi dalam melakukan pelatihan mandiri Kurikulum Merdeka yang dapat diakses secara daring oleh guru dan tenaga kependidikan untuk memudahkan adopsi Kurikulum Merdeka disertai sumber belajar dalam bentuk video, podcast, atau ebook yang bisa diakses daring dan didistribusikan melalui media penyimpanan (*flashdisk*).
- 4) Menyediakan Narasumber Kurikulum Merdeka (*High Touch*), pendekatan strategi yang digunakan dalam

menyediakan narasumber kurikulum merdeka dari Sekolah Penggerak/SMK PK yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Pengimbasan bisa dilakukan dalam bentuk webinar atau pertemuan luring yang diadakan pemerintah daerah atau satuan pendidikan. Pertemuan luring bisa dilakukan dalam bentuk seminar tatap muka, lokakarya, maupun pertemuan lainnya yang dilakukan di daerah maupun di satuan pendidikan.

- 5) Memfasilitasi Pengembangan Komunitas Belajar (*High Touch*), komunitas belajar dibentuk oleh lulusan Guru Penggerak maupun diinisiasi pengawas sekolah sebagai wadah saling berbagi praktik baik adopsi Kurikulum Merdeka di internal satuan pendidikan maupun lintas satuan pendidikan.

g. Struktur Kurikulum Merdeka

Struktur kurikulum untuk jenjang SMA/MA terbagi menjadi dua kegiatan penting, antara lain:

- 1) Pembelajaran intrakurikuler
- 2) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Pada struktur kurikulum merdeka jenjang SMA ini, kegiatan pembelajaran intrakurikuler untuk setiap mata pelajaran mengacu pada capaian pembelajaran. Untuk Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila memiliki alokasi

waktu sekitar 30% total JP per tahun. Dalam pelaksanaannya, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dilakukan secara fleksibel.

h. Mata Pelajaran Pilihan

Mata pelajaran pilihan terdiri dari kelompok MIPA, IPS, serta Bahasa dan Budaya. Selain itu, juga ada mata pelajaran lainnya seperti Prakarya, Kewirausahaan dan Vokasi. Setiap peserta didik diperbolehkan untuk memilih 4-5 mata pelajaran dari minimal dua kelompok mata pelajaran pilihan. Maksimal pengambilan pada satu kelompok mata pelajaran pilihan adalah berjumlah 3 mata pelajaran.

i. Jam Pelajaran Kurikulum Merdeka

Alokasi total jam pelajaran (JP) yang disediakan oleh kurikulum ini adalah 42-47 jam pelajaran. Dari total jam pelajaran tersebut, 20-25 JP diperuntukkan untuk mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran dari kelompok MIPA, IPS serta Bahasa dan Budaya diberikan alokasi waktu masing-masing 5 jam pelajaran. Sedangkan untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan mendapatkan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Dan mata pelajaran Vokasi mendapatkan waktu maksimal 5 jam pelajaran.

j. Keunggulan Kurikulum Merdeka

- 1) Lebih sederhana dan mendalam

Kurikulum Merdeka lebih berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih mendalam, bermakna, tidak terburu-buru, dan menyenangkan.

2) Lebih merdeka

Bagi peserta didik khususnya jenjang SMA tidak ada program peminatan di SMA sehingga peserta didik memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat, dan aspirasinya. Guru juga diharapkan mengajar sesuai tahap capaian dan perkembangan peserta didik. Sekolah pun memiliki wewenang untuk mengembangkan dan mengelola kurikulum pembelajaran sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik.

3) Lebih relevan dan interaktif

Pembelajaran melalui kegiatan proyek memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi isu-isu aktual misalnya isu lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila.

B. Penelitian Relevan

- Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yudhi Asti Laksanawati pada tahun 2007 dengan judul penelitian “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran IPS Geografi pada pokok bahasan unsur fisik wilayah Indonesia kelas VIIIB di SMP Negeri 16 Surakarta Tahun ajaran 2006/2007” dengan hasil penelitian Metode Teams Games Tournament (TGT) mendapat respon yang cukup baik oleh siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dyah Pratiwi (2007) dengan judul “Aplikasi metode Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan disertai media gambar cetak sebagai upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X Semester 1 di SMA Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2006/2007” dengan hasil penelitian Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) mendapat respon yang cukup baik oleh siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
- Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Enny Dyah Rahmawati pada tahun 2008 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)*, *Student Teams Achieved Division (STAD)* dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar Tahun Ajaran 2007/2008” dengan

hasil penelitian (a) Ada perbedaan perbedaan penggunaan metode pembelajaran antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode mengajar TGT, siswa yang diajar dengan menggunakan metode mengajar STAD dan siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional, (b) Penggunaan metode TGT lebih baik daripada metode STAD dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi siswa, (c) Penggunaan metode TGT lebih baik daripada metode ceramah dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi siswa, (d) Penggunaan metode STAD lebih baik daripada metode ceramah dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi.

Tabel 2. Penelitian Relevan

No	Judul	Penulis	Tempat Penelitian	Tujuan Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1	Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran IPS Geografi pada pokok bahasan unsur fisik wilayah Indonesia	Yudhi Asti Laksanawati (2007)	SMP Negeri 16 Surakarta tahun ajaran 2006/2007.	Untuk mengetahui apakah penggunaan metode pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Geografi Di SMP Negeri 16 Surakarta	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Metode Teams Games Tournament (TGT) mendapat respon yang cukup baik oleh siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

	kelas VIII B di SMP Negeri 16 Surakarta Tahun ajaran 2006/2007.			tahun ajaran 2006/2007.		
2.	Aplikasi metode Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan disertai media gambar cetak sebagai upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X Semester 1 di SMA Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran	Dyah Pratiwi (2007)	SMA Negeri 8 Surakarta tahun ajaran 2006/2007	Untuk mengetahui apakah aplikasi metode Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan disertai media gambar cetak dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2006/2007.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) mendapat respon yang cukup baik oleh siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

	2006/2007.					
3.	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT), Student Teams Achieved Division (STAD) dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar Tahun Ajaran 2007/2008	Enny Dyah Rahmawati (2008)	SMP Negeri 3 Karanganyar	a) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diberi metode TGT,STAD,dan konvensional terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2007/2008 b) Untuk mengetahui apakah penggunaan metode TGT, lebih baik digunakan daripada metode STAD	Eksperimen dengan teknik analisis anava satu jalan	a) Ada perbedaan perbedaan penggunaan metode pembelajaran antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode mengajar TGT, siswa yang diajar dengan menggunakan metode mengajar STAD dan siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.

			<p>terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2007/2008</p> <p>c) Untuk mengetahui apakah penggunaan metode TGT, lebih baik digunakan daripada metode konvensional terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2007/2008</p> <p>d) Untuk mengetahui apakah</p>	<p>b) Penggunaan metode TGT lebih baik daripada metode STAD dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi siswa.</p> <p>c) Penggunaan metode TGT lebih baik daripada metode ceramah dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi siswa.</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>penggunaan metode STAD, lebih baik digunakan metode konvensional terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII Eksperimen dengan teknik analisis anava satu jalan</p>		<p>d) Penggunaan metode STAD lebih baik daripada metode ceramah dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi.</p>
4.	<p>Improving Student Engagement and Achievement Through The Use Of Teams-GamesTournament 2007/2008</p>	<p>Sabrina Symons (Science), Najinder Gill (Science), and Rachel</p>	<p>Frank Hurt Secondary School</p>	<p>Untuk mengetahui apakah penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di Frank Hurt</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas (PTK).</p>	<p>Metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di Frank Hurt Secondary School .</p>

		Friederich (English)				
5.	The Effects Of Science Teaching Through Team Game Tournament Technique On Success Levels and Affective Characteristics Of Student	Mansur Harmandar	Turkish Science Education	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi pembelajaran makhluk hidup dan karakteristik afektif siswa siswa	Eksperimen	a. Metode pembelajaran TGT mampu meningkatkan karakteristik afektif siswa dibandingkan metode ceramah tanya jawab. b. Metode pembelajaran TGT mendapat respon yang

						cukup baik oleh siswa pada saat materi pembelajaran reproduksi dan pertumbuhan makhluk hidup disampaikan dengan metode TGT
--	--	--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Kerangka Penelitian

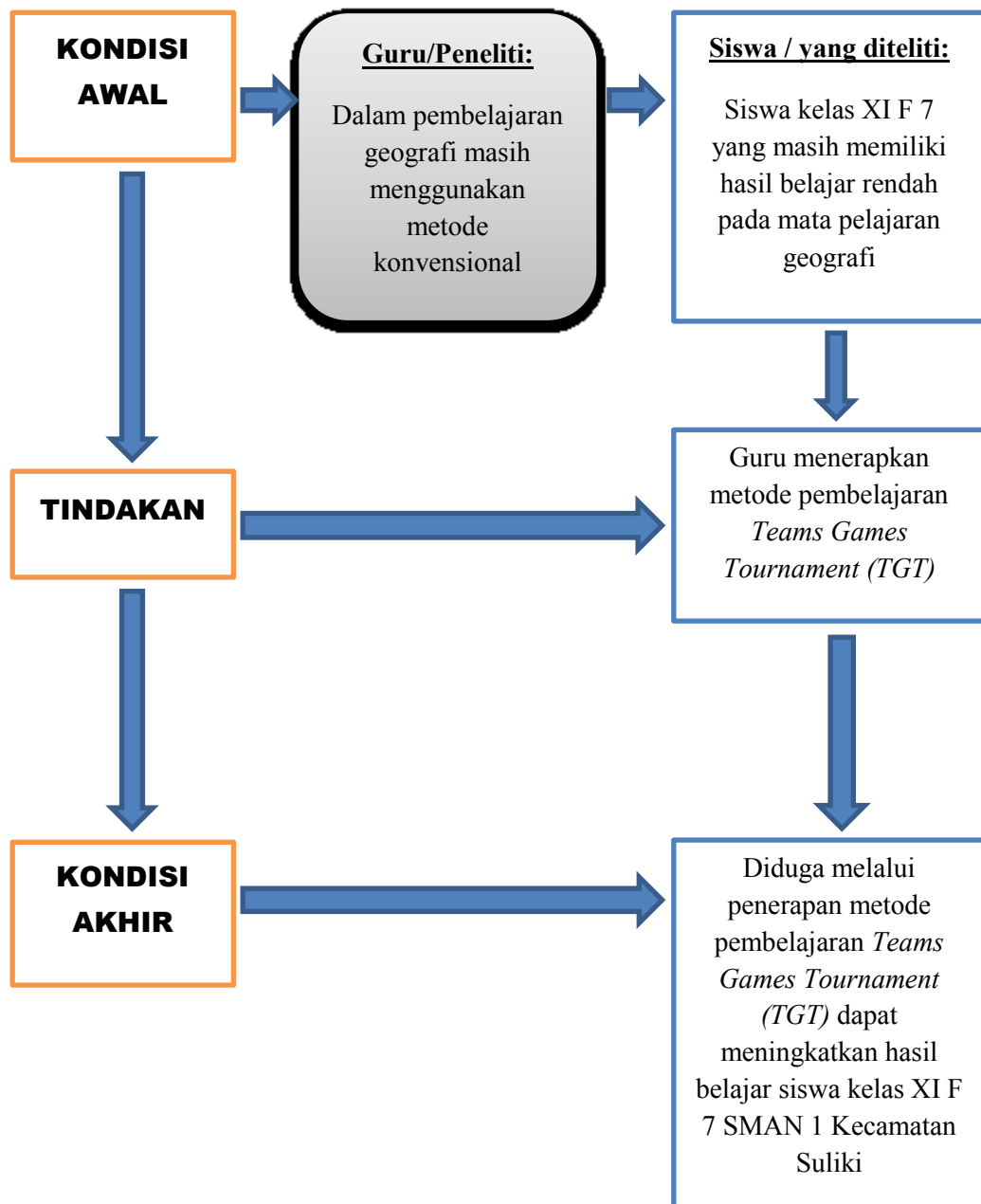
Mengajar merupakan suatu pekerjaan yang tidak mudah. Dalam menghadapi sekelompok siswa dengan berbagai macam karakter dan kemampuan, memerlukan suatu cara yang tepat supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Adanya permasalahan di kelas XI F 7 di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki antara lain masih adanya beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah yang jauh dari batas ketuntasan belajar khususnya mata pelajaran geografi serta penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional mendominasi kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan merasa bosan yang menjadi latar belakang penelitian tindakan kelas ini.

Melihat permasalahan yang ada maka perlu adanya variasi dalam kegiatan belajar mengajar baik mengenai penggunaan metode maupun media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang disertai dengan media berupa PPT dan video. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia.

Metode pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa secara heterogen dengan jenis permainan berupa teka-teki silang. Metode *Teams Games*

Tournament (TGT) yang akan diterapkan ini memiliki kelebihan dalam proses belajar mengajar diantaranya siswa diharapkan lebih aktif dalam setiap kelompok, bermain dan bertanding antar kelompok untuk saling bersaing dalam hasil belajar dan dapat memperkecil perbedaan yang ada pada siswa serta untuk mendapatkan juara.

Penggunaan media berupa PPT dan video ini dikarenakan materi yang harus disampaikan pada materi pembelajaran sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia membutuhkan media gambar, selain itu dengan adanya media gambar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mempunyai strategi bagaimana caranya agar siswa dapat memahami materi pembelajaran tersebut mengingat karakteristik siswa dan hasil belajar siswa yang bervariasi serta keaktifan siswa yang masih kurang dalam kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sering disebut juga Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama (Arikunto 2008: 3)

Esensi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terletak pada adanya tindakan dalam situasi alami untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam pembelajaran. PTK berangkat dari persoalan-persoalan praktis yang dihadapi oleh guru atau calon guru di kelas. Prosedur pelaksanaannya dapat dimulai dengan analisis situasi, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, perefleksian, dan evaluasi terhadap dampak tindakan. Prosedur ini dapat diulang sampai diperoleh hasil sesuai dengan kualitas yang diharapkan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian lainnya. Adapun karakteristik PTK (Susilo et al, 2008: 5) antara lain sebagai berikut :

- Masalah yang diteliti berupa masalah praktik pembelajaran sehari-hari di kelas yang dihadapi oleh guru atau calon guru

- Diperlukan tindakan-tindakan tertentu untuk memecahkan masalah tersebut dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas
- Terdapat perbedaan keadaan sebelum dan sesudah dilakukan PTK, dan guru sendiri yang berperan sebagai peneliti

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan (Susilo et al, 2008:

8) antara lain sebagai berikut :

- PTK dilaksanakan demi perbaikan atau peningkatan praktik pembelajaran secara berkesinambungan
- Pengembangan kemampuan-kemampuan guru atau calon guru untuk menghadapi masalah aktual pembelajaran di kelas
- Menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru
- Memperbaiki dan meningkatkan mutu pengajaran (pembelajaran) melalui teknik-teknik pengajaran yang tepat sesuai dengan masalah dan tingkat perkembangan peserta didik

PTK memberikan banyak manfaat bagi guru maupun calon guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran di kelas. Adapun manfaat yang diperoleh dari PTK bagi guru maupun calon guru (Susilo et al, 2008: 9) diantaranya sebagai berikut :

- Guru dan calon guru dapat langsung memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar menjadi lebih baik dan lebih efektif

- Guru dan calon guru dapat meneliti sendiri kegiatan praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas
- Guru dan calon guru dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini memiliki keefektifan yang tinggi
- Guru dan calon guru dapat mencari cara atau prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran di kelas
- Guru dan calon guru dapat meningkatkan mutu pengajaran dan hasil belajar peserta didik berdasarkan temuan langsung di kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara garis besar meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

- Perencanaan (*planning*)

Perencanaan mencakup rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan.

- Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan

- Pengamatan (*observing*)

Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa

- Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan bagian yang sangat penting dari PTK yaitu untuk memahami terhadap proses dan hasil yang terjadi, yaitu berupa perubahan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan.

Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan.

(Sukayati, 2011 : 17).

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri I Kecamatan Suliki yang berlokasi di Jl. Tan Malaka, Nagari Limbanang, Kecamatan Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat, pada tahun ajaran 2022/2023. SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki merupakan sekolah alumni bagi peneliti dan juga merupakan tempat peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan peneliti menemui beberapa masalah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki khususnya pada kelas XI F 7 pada mata pelajaran geografi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI F 7 pada semester satu(ganjil) tahun ajaran 2022/2023. Dimana kelas tersebut merupakan kelas yang memiliki nilai yang sangat rendah khususnya mata pelajaran geografi dibandingkan kelas lainnya. Materi yang diangkat peneliti adalah materi pembelajaran geografi tentang KD 3.2 Kelas XI yaitu Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistemnya.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI F 7 dengan jumlah siswa 32 orang secara keseluruhan, 23 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas mengacu pada tahapan yang berpatokan pada konsep kemmis dan McTaggard (1998), dimana penelitian tindakan kelas dilakukan meliputi empat tahapan, yaitu tahap (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model kemmis dan McTaggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Model yang dikemukakan oleh kemmis dan McTaggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian

siklus pada hal ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Uno dkk, 2014: 87).

Prosedur penelitian tindakan kelas mencakup penetapan fokus permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan yang disertai observasi dan interpretasi, analisis dan refleksi, dan apabila perlu perencanaan tindak lanjut (Subyantoro 2019: 31).

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dimaksudkan untuk mengorganisir persiapan dan tindakan yang akan dilakukan sehubungan dengan suatu masalah yang akan dipecahkan dalam suatu proses penelitian, sebelum perencanaan dipikirkan dan dibuat, guru harus mendiagnosa masalah-masalah apa yang sering terjadi selama mengajar bertahun-tahun (Yasin 2017: 27). Kegiatan perencanaan mencakup : (1) identifikasi masalah, (2) analisis penyebab adanya masalah, dan (3) pengembangan bentuk tindakan (aksi) sebagai pemecahan masalah (Susilo 2007: 20). Dari beberapa pendapat para ahli data dapat disimpulkan bahwa, perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk memecahkan masalah dalam penelitian tindakan kelas yang mencakup identifikasi masalah, analisis penyebab adanya masalah, dan bentuk tindakan sebagai pemecahan masalah.

Sebelum peneliti berada di depan kelas, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu, yang disusun

dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP tersebut berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, metode yang digunakan, dan media yang dipakai. Kemudian menyiapkan bahan dan peralatan sesuai dengan kebutuhan strategi belajar.

2) Tindakan (*Acting*)

Tindakan adalah pelaksanaan proses pembelajaran sambil menggunakan strategi yang dipilih dalam memecahkan masalah, apa yang ditulis didalam perencanaan direalisasikan didalam tindakan (Yasin 2017: 28). Dalam menentukan bentuk tindakan (aksi) yang dipilih perlu mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: (a) apakah tindakan (aksi) yang dipilih telah mempunyai landasan berpikir yang mantap, baik secara kajian teoritis maupun konsep?, (b) apakah alternatif tindakan (aksi) yang dipilih dipercayai (diasumsikan) dapat menjawab permasalahan yang muncul?, (c) bagaimanakah cara melaksanakan tindakan (aksi) dalam bentuk strategi langkah-langkah setiap siklus dalam proses pembelajaran di kelas?, (d) bagaimana cara menguji tindakan (aksi) sehingga dapat dibuktikan telah terjadi telah terjadi perbaikan kondisi dan peningkatan proses dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang diteliti? (Susilo 2007: 21-22). Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tindakan adalah

proses pembelajaran dengan menggunakan strategi dan tindakan guna memecahkan masalah yang diangkat.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian ketika peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian (Uno dkk 2014: 90). Sejalan dengan hal itu, Yasin (2017: 28) menyatakan bahwa pengamatan adalah kegiatan mengamati secara cermat perkembangan atau kemunduran yang dialami siswa dalam proses pembelajaran baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif sambil mencoba memahami faktor-faktor penyebab perubahan tersebut. Kegiatan observasi atau pengamatan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran lengkap secara objektif tentang perkembangan proses pembelajaran, dan pengaruh dari tindakan (aksi) yang dipilih terhadap kondisi kelas dalam bentuk data (Susilo, 2007: 22). Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dengan mengamati secara cermat perkembangan atau kemunduran yang dialami siswa dalam proses pembelajaran baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif.

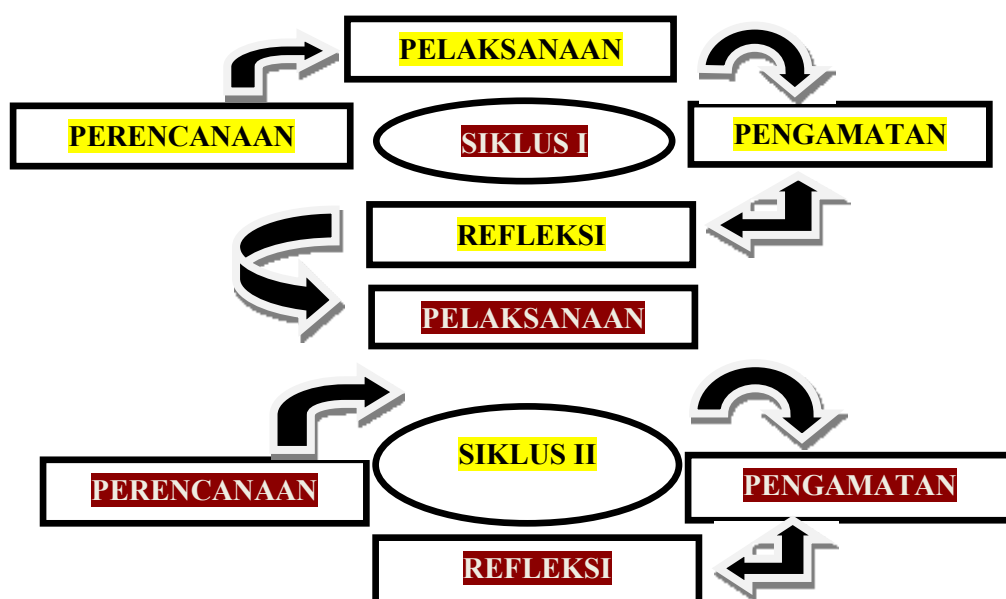
4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah tahap pengkajian untuk melihat secara rinci kenapa suatu perkembangan/perubahan secara kuantitatif tersebut

terjadi, dari pertemuan ke pertemuan terjadi perubahan angka, baik nilai hasil belajar maupun angka-angka yang terkait dengan perkembangan yang bersifat afektif, seperti perkembangan motivasi, minat belajar, disiplin, dan sebagainya (Yasin, 2017: 30).

Refleksi dilakukan untuk mengadakan upaya evaluasi yang dilakukan guru dan tim pengamat dalam penelitian tindakan kelas, refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi terhadap berbagai masalah yang muncul dikelas penelitian yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang (Susilo, 2007: 23). Pada tahap refleksi ini pembaca atau peneliti akan mengetahui apakah penelitiannya dilanjutkan ke siklus berikutnya atau berhenti karena masalah dalam penelitian telah terpecahkan.

Alur Penelitian Tindakan Kelas di adaptasi dari Kemmis dan McTaggart (1992)



1. Kegiatan Siklus 1

Pada siklus I ini kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan untuk kegiatan penelitian yaitu menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia dengan materi keragaman flora dan fauna Indonesia dengan waktu tiga jam pelajaran (3 X 45 menit).

Adapun prosedur yang akan dilakukan dalam siklus I ini dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini :

Tabel 3. Prosedur Penelitian Siklus 1

No	Langkah Pokok	Kegiatan Pengajaran
1	Perencanaan	<p>a. Menentukan kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan untuk kegiatan penelitian. Pada siklus I ini mengambil kompetensi dasar menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dengan materi keragaman flora dan fauna di Indonesia.</p> <p>b. Mempersiapkan rencana pelaksana pembelajaran</p> <p>c. Mempersiapkan materi keragaman flora dan fauna di Indonesia namun hanya menggunakan media <i>white board</i> dan buku.</p> <p>d. Mempersiapkan instrumen penelitian</p>

		<p>berupa teka-teki silang, lembar observasi keaktifan siswa, dan soal tes.</p> <p>e. Menyampaikan pembelajaran tentang sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia dengan materi keragaman flora dan fauna Indonesia.</p>
2	Tindakan	<p>a. Memberikan tugas kelompok dengan mengerjakan soal Teka-Teki Silang (TTS)</p> <p>b. Pemilihan anggota kelompok berdasarkan tingkat kemampuan hasil belajar. Ada 8 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang</p>
3	Observasi	<p>Observasi pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>Teams Games Turnament (TGT)</i> yaitu mengenai keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.</p>
4	Analisis dan Refleksi	<p>a. Analisis</p> <p>Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi :</p> <p>1) Menganalisis hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada lembar monitoring mengenai keaktifan siswa.</p> <p>2) Menganalisis hasil belajar siswa</p> <p>b. Refleksi</p>

		Refleksi dalam penelitian tindakan ini adalah memikirkan ulang untuk mencari dan menemukan kekurangan-kekurangan yang dilakukan mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaan tindakan kelas.
5	Tindakan Lanjut	Menilai hasil observasi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa untuk dijadikan bahan pertimbangan selanjutnya.

2. Kegiatan siklus II

Pada siklus II ini kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan untuk kegiatan penelitian yaitu menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia dengan materi pembelajaran sebaran flora dan fauna di Indonesia dengan waktu tiga jam pelajaran (3 X 45 menit). Adapun prosedur yang akan dilakukan dalam siklus II ini dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini :

Tabel 4. Prosedur penelitian siklus II

No	Langkah pokok	Kegiatan pengajaran
1	Perencanaan	a. Menentukan kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan untuk kegiatan penelitian. Pada siklus 2 ini

		<p>mengambil kompetensi dasar menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dengan materi pembelajaran sebaran flora dan fauna di Indonesia</p> <p>b. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran</p> <p>c. Mempersiapkan materi pembelajaran sebaran flora dan fauna di Indonesia</p> <p>d. Mempersiapkan media berupa ppt dan video yang meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Persebaran flora di Indonesia 2) Persebaran fauna di Indonesia 3) Faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna <p>e. Mempersiapkan instrumen penelitian berupa teka-teki silang, lembar observasi keaktifan siswa, dan soal tes.</p> <p>f. Menyampaikan materi pembelajaran sebaran flora dan fauna di Indonesia</p>
2	Pelaksanaan	<p>a. Memberikan tugas kelompok dengan mengerjakan soal teka-teki silang.</p> <p>b. Pemilihan anggota kelompok berdasarkan tingkat kemampuan hasil belajar. Ada 8</p>

		kelompok setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang
3	Observasi	Observasi pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>Teams Games Turnament (TGT)</i> yang disertai media berupa PPT dan video mengenai keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.
4	Analisis dan Refleksi	<p>a. Analisis</p> <p>Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menganalisis hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada lembar monitoring mengenai keaktifan siswa. 2) Menganalisis hasil belajar siswa <p>b. Refleksi</p> <p>Refleksi dalam penelitian tindakan ini adalah memikirkan ulang untuk mencari dan menemukan kekurangan-kekurangan yang dilakukan mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaan tindakan kelas. Diharapkan pada siklus II ini sudah sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa</p>
5	Tindak Lanjut	Menilai hasil observasi keaktifan siswa dan hasil

		belajar siswa untuk dijadikan bahan pertimbangan selanjutnya
--	--	--------------------------------------------------------------

Adapun perbedaan siklus I dan siklus II adalah:

- a. Pada siklus I Guru tidak menjelaskan secara detail tentang metode *Teams Games Tournament (TGT)*, sehingga banyak siswa belum mengerti maksud mereka bekerja kelompok dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* ini, sedangkan pada siklus kedua siswa sudah mengerti tentang metode *Teams Games Tournament (TGT)*.
- b. Materi yang disampaikan pada siklus 2 lebih banyak daripada materi siklus 1.
- c. Pada siklus pertama peneliti menyampaikan materi hanya menggunakan media white board dan buku, sedangkan pada siklus kedua peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan LCD proyektor dan media berupa PPT dan video.
- d. Media yang disajikan pada siklus 2 lebih banyak dan lebih bervariasi daripada siklus 1.
- e. Pada siklus 2 guru akan menyajikan suatu peta buta, lalu masing-masing perwakilan kelompok akan menyusun atau menyesuaikan sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia dengan cara menempelkan gambar flora dan fauna yang telah disediakan ke peta buta yang telah disajikan di depan kelas.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut Riyanto (2001: 96) “Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian”. Dalam melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung peneliti sebagai guru pengajar sekaligus sebagai peneliti yang dibantu guru mata pelajaran. Dalam penelitian ini yang diobservasi adalah keaktifan belajar siswa dalam menangkap materi pembelajaran tersebut serta sikap siswa yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung, selain itu peneliti sebagai guru pengajar juga berupaya menciptakan suasana kelas yang nyaman dan memastikan bahwa siswa tidak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Setelah diobservasi peneliti sekaligus guru pengajar akan melakukan teknik pengumpulan data lainnya yaitu dengan cara tes tulis.

2. Tes Tulis

Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riyanto 2001: 103). Metode tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar penyerapan materi siswa pada kompetensi dasar menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia. Pelaksanaannya dengan menggunakan

metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan melihat keaktifan dan hasil belajar seluruh siswa. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif yang diberikan saat akhir pertemuan atau pertemuan terakhir.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes

Materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia

Indikator	Ranah Kognitif	No Soal
Menganalisis ciri-ciri tipe hutan yang ada di indonesia	C4	1
Menentukan letak hutan sabana tropis di Indonesia.	C3	2
Menentukan wilayah sebaran flora/fauna tipe Asiatis.	C3	3
Menentukan wilayah sebaran wilayah flora/fauna tipe peralihan.	C3	4
Menjelaskan garis khayal yang menjadi pembatas persebaran flora dan fauna di Indonesia.	C2	5
Menentukan wilayah persebaran hutan musim yang tersebar di Indonesia.	C3	6
Menentukan sebaran wilayah hutan sabana tropis di Indonesia.	C3	7
Menentukan salah satu jenis flora endemis di	C3	8

Indonesia.		
Menentukan asal dari salah satu jenis flora endemis.	C3	9
Menganalisis salah satu faktor penyebab persebaran flora dan fauna.	C4	10
Menentukan asal wilayah dari salah satu fauna endemis.	C3	11
Menentukan wilayah persebaran fauna tipe peralihan.	C3	12
Menyebutkan contoh fauna tipe Asiatis.	C1	13
Menyebutkan salah satu jenis fauna khas suatu wilayah.	C1	14
Menentukan jenis – jenis satwa wilayah Asiatis.	C3	15
Menyebutkan salah satu satwa tipe Asiatis yang terancam punah	C1	16
Menentukan jenis – jenis fauna wilayah peralihan.	C3	17
Menganalisis ciri – ciri satwa corak Australis.	C4	18
Menentukan jenis fauna yang termasuk ke dalam tipe Australis.	C3	19 20
Menganalisis ciri hutan hujan tropis.	C4	21
Menganalisis penyebab/faktor pembatas	C4	22

persebaran flora di pegunungan tinggi.		
Menganalisis ciri – ciri fauna Kawasan Sunda.	C4	23
Menyebutkan salah satu jenis hewan purba yang masih hidup.	C1	24
Menganalisis jenis sebaran hutan di Indonesia menurut Koppen.	C4	25

3. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu (Sugiyono 2015:72) .

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan wawancara dengan Ibuk Rahmayoni, S.Pd., selaku guru mata pelajaran geografi di kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki. Wawancara ini dilakukan sebelum dan setelah penelitian dilakukan, wawancara sebelum penelitian dimaksudkan sebagai komunikasi awal untuk memperoleh informasi yang diinginkan, yakni untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran geografi selama ini, untuk mengetahui strategi pembelajaran yang dipakai dan kreativitas belajar yang biasanya dilakukan oleh siswa, serta untuk mendapatkan saran terkait penelitian yang dilakukan. Sedangkan, wawancara setelah penelitian dilakukan terkait hasil lembar observasi yang telah dilakukan, yakni penulis

meminta pendapat guru pamong terkait hasil tersebut sehingga apabila ada kekurangan dapat diperbaiki kedepannya.

4. Teknik Analisis Dokumen

Dokumentasi berasal dari kata Dokumen yang artinya barang-barang tertulis (Riyanto 2001: 103). Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Metode dokumentasi ini berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Analisis dokumen dalam penelitian ini dilakukan terhadap berbagai dokumen maupun arsip yang ada misalnya silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi hasil belajar siswa siswa, dan profil sekolah.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif digambarkan dengan kata-kata atau kalimat untuk mendapatkan kesimpulan. Kunandar (2012) mengungkapkan bahwa data

kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa yang berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri dan motivasi belajar. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis dengan analisis statistik deskriptif, misalnya, mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar dan lain-lain.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan beberapa tahap yaitu:

a. Reduksi

Pada tahap ini, peneliti membuat soal tes formatif untuk siklus 1 dan siklus 2. Soal tersebut dibagikan kepada siswa pada saat akhir kegiatan belajar mengajar siklus 1 dan siklus 2 untuk dikerjakan pada lembar jawab yang telah disediakan.

b. Sajian Data

Pada tahap ini, hasil dari soal tes formatif yang dikerjakan siswa disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

c. Penarikan kesimpulan

Pada tahap ini, data yang telah disajikan dalam bentuk tabel dan grafik yaitu data mengenai hasil belajar kemudian dibuat kesimpulan.

F. Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan belajar siswa menurut Djamarah dan Zain (2010: 105) adalah “Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus (TIK), guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu bahasan kepada siswa”. Fungsi penilaian ini adalah untuk memberikan umpan balik kepada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan perbaikan atau refleksi bagi siswa yang belum berhasil.

Adapun indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagai berikut :

1. Jika $\geq 80\%$ dari siswa telah mencapai hasil belajar dalam pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, maka proses pembelajaran dianggap berhasil.
2. Jika hasil belajar telah mencapai $\geq 80\%$ dari 32 peserta didik dan telah memiliki nilai test lebih dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yakni 80, maka dapat dianggap berhasil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki merupakan salah satu SMA favorit di Kabupaten Lima Puluh Kota. Dengan prestasi yang terus meningkat, jumlah peminat SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki terus meningkat. Pada tahun ajaran 2022/2023, SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki dikepalai oleh Bapak Drs. Eriswandi, M.Pd dengan wakil kurikulum Ibuk Milnovia, S.Pd, wakil kesiswaan Ibuk Arlen Twistin, S.Pd, wakil sosial Ibuk Yulida Husni, S.Pd, dan wakil sarana dan prasarana Bapak Hariyanto, S.Pd. Adapun jumlah seluruh peserta didik SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki ini berjumlah 939 orang, dengan komposisi laki-laki sebanyak 312 orang dan komposisi perempuan 627 orang.

Awalnya SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki bernama SMAN 2 Payakumbuh (1965-1997) dengan kepala sekolahnya Ali Asmuni (1965-1967), Drs. Hasan Basri (1967-1972), Ramalis (1972-1975), Lukman Rasul, S.H (1975-1980), Drs. Azwar Uddin (1980-1985), Drs. Bachtiar Hascal (1985-1991), A.A Soeharmo, B.A (1991-1993), Arnoli B.A (1993-1996) dan Drs. Syafruddin (1996-1997). SMAN 2 Payakumbuh merupakan sekolah menengah atas tertua di kabupaten Lima Puluh Kota, dimana sekolah ini berawal dari sekolah sore di Payakumbuh. Pada tanggal 3 Januari 1969 pindah ke Limbanang dengan kepala sekolah Drs. Hasan Basri dengan lokasi dekat pasar Limbanang yang sekarang SMPN 2

Suliki, lokasi pindah pertama ini adalah bekas dari Stasiun Kereta Api Limbanang.

Mempertimbangkan perkembangan sekolah pada masa yang akan datang karena arealnya sangat sempit maka SMAN 2 Payakumbuh dipindahkan ke lokasi SMP. Berdasarkan kesepakatan seluruh yang terkait dan lokasi SMP dipindahkan ke lokasi SMAN 2 Payakumbuh dan pada tahun 1979 rencana tersebut dapat direalisasikan. Pada tahun 1980 SMAN 2 Payakumbuh membuka lokasi filial (sekolah jauh) di Dangung-Dangung yang mempunyai siswa berasal dari Kecamatan Guguk dan Kecamatan Payakumbuh. Tahun berikutnya SMAN 2 Payakumbuh membuka lokasi filial di Situjuah dengan nama SMAN 1 Situjuah.

Pada tahun 1997 SMAN 2 Payakumbuh berubah menjadi nama SMUN 1 Suliki Gunung Mas (1997-2003) dengan kepala sekolah Drs. Ridwan Janur (1997-1998), Drs. Iskandar (1998-2000), dan Drs. Februadi (2001-2003). Tahun 2004 berubah nama lagi menjadi SMAN 1 Kecamatan Suliki sampai sekarang. Kepala sekolahnya Drs. H. Yunaidi, M.Pd (2004-2009), Drs. Syafridarmon, M.M.Pd (2009-2011), Drs. Murhas (2012-2015), Nasrul Arpi, M.Pd (2015-2016) dan Drs. Eriswandi, M.Pd (2016-sekarang).

B. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki. Siswa kelas XI F 7 berjumlah 32 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 23

orang perempuan pada awal tahun pelajaran 2022/2023 semester ganjil. Proses pembelajaran berlangsung satu arah, siswa lebih banyak diam dan tidak aktif selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar lebih di dominasi oleh guru, sehingga siswa hanya menerima materi yang disajikan guru. Selama proses belajar mengajar berlangsung misalnya pada saat diskusi kelompok peserta didik tidak kreatif dan tidak antusias. Diskusi berlangsung kaku karena siswa yang mau berbicara hanya beberapa saja, yang lain hanya diam tanpa ikut berpartisipasi dalam kelompok. Siswa hanya berbisik-bisik saja dikelompoknya karena tidak berani melakukan sesuatu yang mungkin dia mampu menjawabnya tapi tidak mau memberikan pendapatnya karena tidak percaya diri dengan kemampuannya, sehingga diskusi hanya didominasi oleh beberapa siswa saja. Di akhir pembelajaran pada setiap kompetensi diadakan ulangan harian, ternyata hasilnya kurang memuaskan, hanya 43,75% siswa yang tuntas pembelajarannya, 56,25% lagi mengikuti remedial.

Maka berdasarkan hal di atas penulis akan melakukan penelitian pembelajaran dikelas XI F 7 melalui penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, setiap siklusnya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Berikut ini akan dijelaskan tentang isi dari pelaksanaan penelitian setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada bagian ini akan dijelaskan

antara lain tentang hasil observasi kolaborator terhadap proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sesuai dengan tindakan rencana pembelajaran untuk setiap siklus.

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yakni pada hari Kamis, tanggal 20 Oktober 2022 untuk pertemuan pertama dengan materi menjelaskan tentang metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* kepada siswa. Sedangkan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 24 Oktober 2022 dengan kompetensi dasar dan materi pembelajaran yaitu menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia dengan materi keragaman flora dan fauna Indonesia dengan waktu tiga jam pelajaran (3 X 45 menit). pada pertemuan pertama, guru menjelaskan tahapan dan langkah metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok . Setelah itu siswa diinstruksikan untuk mencari beberapa referensi tentang materi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Setelah itu tahapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dilakukan dengan tahapan : 1) tahap penyajian kelas (*class presentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*) 3) permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), 5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

a. Perencanaan Siklus I

Persiapan yang dilakukan pada perencanaan siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan lembar observasi hasil belajar siswa
- 2) Mempersiapkan lembaran pengamatan kegiatan guru.
- 3) Mempersiapkan silabus.
- 4) Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) siklus I yang bercirikan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.
- 5) Mempersiapkan materi keragaman flora dan fauna di Indonesia namun hanya menggunakan media white board dan buku.
- 6) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa teka-teki silang, dan soal tes.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Dalam pelaksanaan penelitian, dilakukan dengan bantuan seorang guru pengamat (*observer*). Kegiatan yang dilakukan dalam penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah melaksanakan 5 langkah pembelajaran yaitu: 1) tahap penyajian kelas (*class presentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*) 3) Permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), 5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan tindakan skenario pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dan diamati oleh kolaborator untuk setiap pertemuan pembelajaran. Tindakan pembelajaran yang dilakukan mengikuti tahapan sebagai berikut :

1) Pertemuan Pertama siklus I

Pertemuan pertama siklus I terdiri dari 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a) Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini diawali mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa (*nilai yang ditanamkan: santun, peduli*). Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa (*nilai yang ditanamkan: disiplin, rajin*). Pada kegiatan pendahuluan ini juga guru mengaitkan materi/kompetensi yang akan dipelajari dengan karakter. Dengan merujuk pada silabus, RPP, dan bahan ajar, menyampaikan butir karakter yang hendak dikembangkan selain yang terkait dengan SK/KD. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan pertama. Setelah itu membuat apersepsi mengenai tentang flora dan fauna. Guru mengajukan pertanyaan untuk melihat pengetahuan awal siswa sebagai prasarat sebelum memasuki tahap pembelajaran tentang flora dan fauna. Kemudian guru menjelaskan tentang proses

pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.



Gambar 1. Pertemuan pertama siklus I, tahap penyajian kelas

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Kompetensi dasar yang dibahas pada pertemuan kali ini yaitu menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia dengan materi keragaman flora dan fauna Indonesia. Pada pertemuan pertama siklus 1 ini, guru hanya menggunakan media berupa white board dan buku saja, lalu siswa diminta untuk mencari referensi dengan materi keragaman flora dan fauna di Indonesia supaya lebih memancing semangat anak untuk mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru membagi teks bacaan berupa lembaran

aktivitas siswa yang memuat situasi masalah bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya.

Guru bertugas mengajukan pertanyaan dan tugas yang mendatangkan keterlibatan, dan menantang peserta didik berpikir, lalu guru mendengar secara hati-hati ide siswa. Selain itu guru meminta siswa mengemukakan ide secara lisan dan tulisan. Lalu guru memutuskan apa yang digali dan dibawa siswa dalam diskusi. Tidak lupa pula memutuskan kapan memberi informasi, mengklarifikasi persoalan-persoalan, menggunakan model, membimbing, dan membiarkan siswa berjuang dengan kesulitan. Setelah itu memonitoring dan menilai partisipasi siswa dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini guru merefleksi kegiatan pembelajaran. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mau aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung, siswa harus berani tampil, menyampaikan pendapat, maupun bertanya. Lalu guru menginformasikan bahwasanya untuk pertemuan minggu selanjutnya akan dilaksanakan kuis berupa teka-teki silang dan antar kelompok akan berkompetisi dalam hal tersebut. Guru mengharapkan

siswa untuk belajar di rumah agar saat dilaksanakan kuis siswa mampu bersaing secara aktif dan sehat. Kemudian guru meminta siswa untuk menjaga kebersihan dan kerapian kelas. Terakhir Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

2) Pertemuan kedua siklus I

Pertemuan kedua siklus I terdiri dari 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Masih sama dengan pertemuan pertama pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I dilaksanakan melalui luring/tatap muka.

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini diawali mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa (nilai yang ditanamkan: santun, peduli). Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa (nilai yang ditanamkan: disiplin, rajin) (*class presentation*). Pada kegiatan pendahuluan ini juga guru mengaitkan materi/kompetensi yang akan dipelajari dengan karakter. Dengan merujuk pada silabus, RPP, dan bahan ajar, menyampaikan butir karakter yang hendak dikembangkan selain yang terkait dengan SK/KD. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan pertama.

Setelah itu membuat apersepsi mengenai tentang sebaran flora dan fauna di Indonesia. Guru mengajukan pertanyaan untuk melihat pengetahuan awal siswa sebagai prasarat sebelum memasuki tahap pembelajaran tentang flora dan fauna. Kemudian guru menjelaskan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.



Gambar 2. Pertemuan kedua siklus I

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang (*teams*). Guru memberikan tantangan kepada siswa untuk lebih aktif lagi terhadap proses pembelajaran pada hari ini. Materi yang dibahas pada pertemuan kedua ini sama

dengan pertemuan I yaitu mengenai sebaran flora dan fauna di Indonesia. Melalui aplikasi power point guru membuat suatu media pembelajaran untuk dengan tema flora dan fauna yang menarik agar siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru membagi teks bacaan berupa lembaran aktivitas siswa yang memuat situasi masalah bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya. Selanjutnya guru memberikan kuis kepada siswa berupa teka-teki silang dengan 15 butir soal yang disebutkan guru di depan kelas tentang materi sebaran flora dan fauna di Indonesia (*games*), setelah itu kelompok akan berkompetisi dengan cara siapa cepat bisa menjawab pertanyaan, maka perwakilan kelompoknya maju ke depan untuk menuliskan hasil dari jawaban yang mereka dapatkan. 1 soal mendapatkan 10 point jika jawaban benar, maka kelompok bersaing secara aktif dan sehat untuk mengumpulkan point sebanyak-banyaknya, kelompok yang berhasil mendapatkan point terbanyak maka kelompok dia yang menang (*tournament*), begitu seterusnya hingga 15 soal terjawab dengan baik.



Gambar 3. Pelaksanaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Guru bertugas memonitoring dan mengevaluasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, guru berupaya mendatangkan keterlibatan, dan menantang siswa berpikir, lalu guru mendengar secara hati-hati ide siswa. Selain itu meminta siswa mengemukakan ide secara lisan dan tulisan. Lalu guru memutuskan apa yang digali dan dibawa siswa dalam diskusi. Tidak lupa pula memutuskan kapan memberi informasi, mengklarifikasi persoalan-persoalan, menggunakan model, dan membimbing siswa jika kesulitan dalam proses pembelajaran. Setelah itu guru memonitoring dan menilai partisipasi siswa dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi. Guru memberikan pujian atau *rewards*

kepada kelompok 6 karena berhasil mengumpulkan point tertinggi dengan 70 point yang beranggotakan M. Abdul Razak, Diva Oktia Putri, Alexa Reva Putri (*team recognition*).



Gambar 4. Pemberian penghargaan (*team recognition*) kepada kelompok 6

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini guru merefleksikan kegiatan pembelajaran. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mau aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung, siswa harus berani tampil, menyampaikan pendapat, maupun bertanya. Lalu guru menginformasikan bahwasanya untuk pertemuan minggu selanjutnya akan dilaksanakan ulangan harian mengenai dua pertemuan yang telah dilaksanakan. Guru mengharapkan siswa untuk belajar di rumah agar

hasil ulangan harian yang didapat memuaskan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan setelah ulangan harian dilaksanakan. Kemudian guru meminta siswa untuk menjaga kebersihan dan kerapian kelas. Terakhir Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

c. Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas yang telah dilaksanakan pada dua kali pertemuan yaitu pada hari Kamis, tanggal 20 Oktober 2022, dan hari Senin, tanggal 24 Oktober 2022. Kemudian pengamatan hasil belajar siswa kelas XI F 7 dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 27 Oktober 2022 pada siklus I dievaluasi setiap akhir siklus.

Setelah berakhirnya pelaksanaan Siklus I diadakan tes hasil belajar kognitif yang selanjutnya disebut formatif I.



Gambar 5. Pelaksanaan tes formatif 1 siklus I

Berikut ini adalah deskripsi data hasil pengamatan belajar siswa kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki pada siklus I. Adapun data hasil penelitian siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Tes Formatif 1

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1	Alexa Putri Undriani	P	80	Tuntas
2	Alexa Revha Anggela	P	70	Tidak Tuntas
3	Alinia Arianis	P	90	Tuntas
4	Aulia Fardian	P	90	Tuntas
5	Dini Anggraini	P	78	Tidak Tuntas
6	Diva Oktia Putri	P	55	Tidak Tuntas
7	Donel Roaldi	L	80	Tuntas
8	Echal Europa	L	80	Tuntas
9	Fanesa	P	85	Tuntas
10	Fanisa Maharani	P	75	Tidak Tuntas
11	Farlan Ramadhan	L	90	Tuntas
12	Fauzana Tsany	P	80	Tuntas
13	Fitri Azahra	P	78	Tidak Tuntas
14	M. Abdul Razak	L	55	Tidak

				Tuntas
15	M. Arkhan Rodhiah	L	80	Tuntas
16	Muhammad Abhi Febrian	L	80	Tuntas
17	Muhammad Hamdi	L	85	Tuntas
18	Mutiara Meilanda	P	75	Tidak Tuntas
19	Nafisa Inti Hijriah	P	68	Tidak Tuntas
20	Naia Aurette Padsa	P	78	Tidak Tuntas
21	Natasya Okta Ramadhan	P	90	Tuntas
22	Nazila Salsabila	P	85	Tuntas
23	Novita Tria Putri	P	55	Tidak Tuntas
24	Radit Priska Anggara	L	80	Tuntas
25	Raja Safa Nofrima	L	60	Tidak Tuntas
26	Rihadatul Aisy	P	55	Tidak Tuntas
27	Ringga Despita Sari	P	75	Tidak Tuntas
28	Tasya Agustia Putri	P	80	Tuntas

29	Tiara Anisatul Jannah	P	88	Tuntas
30	Wingga Nayshila	P	70	Tidak Tuntas
31	Wulan Arsy Ramadani	P	86	Tuntas
32	Yanuar Fadillah	L	65	Tidak Tuntas

Hasil belajar kognitif yang diperoleh pada siklus I dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 7. Rekapitulasi hasil tes formatif Siklus I

No	Uraian	Hasil
1	Jumlah nilai	2431
2	Nilai rata-rata tes formatif	73,67
3	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	17
4	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	15
5	Presentase yang tuntas	53%
6	Presentase yang tidak tuntas	47%

Sumber: Pengolahan Data Primer 2022

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sejumlah 73,67 dan ketuntasan belajar mencapai 53% atau ada 17 orang dari 32

siswa yang sudah tuntas hasil belajarnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 hanya sebesar 53% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu 80%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil siklus I dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

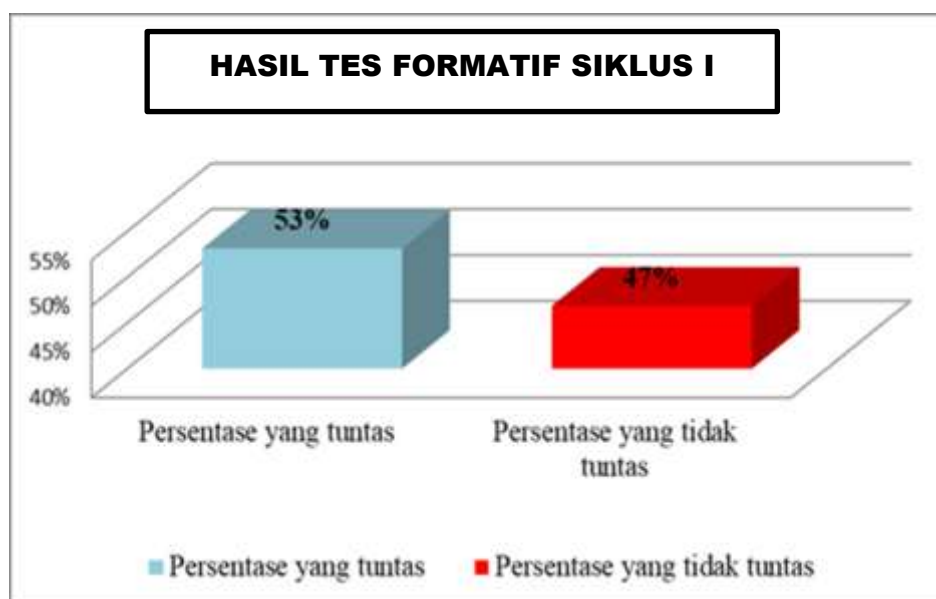


Diagram 1. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

d. Refleksi Siklus I

Refleksi dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 29 Oktober 2022 bersama seorang observer Ibu Rahmayoni, S.Pd. Berikut ini adalah hasil pengamatan oleh observer terhadap proses

pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* pada Siklus I dari pertemuan 1 pada hari Kamis, tanggal 20 Oktober 2022 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 24 Oktober 2022.

Berikut ini hasil percakapan antara peneliti bersama observer :

Peneliti : Bagaimana pembelajaran dikelas selama ini terutama dalam pembelajaran geografi?

Observer : Pembelajaran selama ini berlangsung dengan tecaher contered jadi siswa belum aktif dalam mengikuti pembelajaran

Peneliti : Setelah saya periksa dan saya nilai hasil ulangan harian siswa, menurut ibuk bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi pada siklus I ini?

Observer : Hasil belajar secara keseluruhan diatas rata rata namun masih banyak yang belum mencapai KKM

Observer : Apakah anda mengalami kesulitan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran geografi di kelas XI F 7?

Peneliti : Ya, karena ketika dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, siswa tidak memperhatikan dan kurang bersemangat

Peneliti : Dari pengamatan ibuk selama proses belajar mengajar, bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran geografi pada siklus I ini?

Observer : Siswa masih cenderung diam saat diminta bertanya atau diberi pertanyaan oleh guru

Peneliti : Apakah dalam pembelajaran geografi sudah menggunakan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat?

Observer : Tidak, biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan media buku dalam proses pembelajaran.





Gambar 6. Refleksi siklus I bersama observer

Berdasarkan hasil pengamatan kolaborator terhadap pelaksanaan proses pembelajaran melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan hasil analisis data yang dilakukan oleh penulis, maka untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pernyataan dari kolaborator pada Siklus I berdasarkan hasil pengamatan di lapangan :
 - a) Guru belum maksimal melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu guru masih mendominasi waktu pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh siswa banyak diam.
 - b) Siswa belum paham tentang metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

- c) Siswa masih banyak yang kebingungan dalam memberi pernyataan tentang masalah pada tayangan video pembelajaran.
 - d) Pemahaman siswa terhadap materi masih kurang.
 - e) Siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran.
 - f) Kelemahan siswa dapat terlihat dari ketidak beraniannya menanggapi pernyataan temannya.
- 2) Hasil analisis data tentang proses pembelajaran Siklus I dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan pengamatan observer dan analisis data pada refleksi siklus I di atas perlu diadakan perbaikan pada siklus II, alasan perlu perbaikan karena belum tercapainya target dan sasaran penelitian setiap indikator pembelajaran. Maka perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus I antara lain :

- a) Menjelaskan dan memberikan pemahaman kepada siswa bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu proses belajar yang berpusat pada aktivitas siswa dengan adanya suatu permainan antar kelompok, dengan kompetisi kelompok yang bersaing secara aktif dan sehat.
- b) Memberikan arahan yang lebih baik kepada siswa untuk memahami sumber belajar yang digunakan.

- c) Membantu siswa agar dapat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung
- d) Memberikan penjelasan kepada siswa yang belum memahami materi.
- e) Membantu siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- f) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling aktif selama proses pembelajaran. Penghargaan berupa sebuah kado, agar siswa lebih aktif dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk meningkatkan ketuntasan klasikal pada siklus I, solusi perbaikannya adalah sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa dalam proses pembelajaran supaya bisa lebih aktif dan tanggap lagi selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Memberikan pekerjaan rumah (PR) diakhir pembelajaran seperti siswa membuat resume pembelajaran dari berbagai sumber.
- 3) Memberikan pekerjaan rumah (PR) berupa soal-soal objektif dan uraian untuk menambah wawasan siswa.
- 4) Mengganti anggota kelompok/pasangan pada siklus II
- 5) Memberikan pujian bagi siswa yang aktif.

Dari kelemahan-kelemahan yang telah di paparkan di atas, maka penelitian belum dianggap berhasil karena belum mencukupi

indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu lebih dari 80% siswa yang tuntas, oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus ke dua atau siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yakni pada hari Senin, tanggal 31 Oktober 2022 untuk pertemuan pertama, dan pertemuan kedua pada hari Senin, tanggal 14 November 2022 dengan materi pembelajaran tentang menganalisis persebaran flora dan fauna di Dunia, lanjutan dari materi siklus I dan kemudian yang diakhiri dengan ulangan harian diakhir siklus II.

a. Perencanaan Siklus II

Persiapan yang dilakukan pada perencanaan siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan lembar observasi hasil belajar siswa
- 2) Mempersiapkan lembaran pengamatan kegiatan guru.
- 3) Mempersiapkan silabus.
- 4) Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) siklus II yang bercirikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- 5) Mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu PPT dan video beserta peta persebaran flora dan fauna di dunia.

b. Pelaksanaan tindakan siklus II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II juga dilakukan dengan bantuan seorang guru pengamat (kolaborator). Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan tindakan skenario pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dan diamati oleh kolaborator untuk setiap pertemuan pembelajaran. Tindakan pembelajaran yang dilakukan mengikuti tahapan sebagai berikut :

1) Pertemuan Pertama siklus II

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan hari Senin, 31 Oktober 2022. Pertemuan pertama siklus II terdiri dari 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini diawali Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa (*nilai yang ditanamkan: santun, peduli*). Guru menayakan kondisi siswa pada hari itu apakah sudah sarapan, apakah kondisi kesehatan mereka dalam kondisi baik semua (*class presentation*). Kemudian guru mengecek kehadiran siswa dengan memanggil nama siswa satu persatu (*nilai yang ditanamkan: disiplin, rajin*). Lalu, guru mengaitkan materi/kompetensi yang akan dipelajari dengan karakter dan tidak lupa pula mengaitkan pada pertemuan sebelumnya. Dengan merujuk pada silabus,

RPP, dan bahan ajar, menyampaikan butir karakter yang hendak dikembangkan selain yang terkait dengan SK/KD.

Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan pertama. Setelah itu membuat apersepsi mengenai tentang persebaran flora dan fauna di Dunia. Guru mengajukan pertanyaan untuk melihat pengetahuan awal siswa sebagai prasarat sebelum memasuki tahap pembelajaran tentang menganalisis persebaran flora dan fauna di dunia. Kemudian guru menjelaskan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.



Gambar 7. Pertemuan pertama siklus II

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini guru membagi siswa dalam 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang (*teams*). Materi yang dibahas pada siklus 2 ini sedikit berbeda dengan materi siklus I, pada siklus I materi yang dibahas yaitu menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia sedangkan pada siklus 2 materi yang dibahas yaitu menganalisis persebaran flora dan fauna di Dunia. Melalui aplikasi power point guru membuat suatu media pembelajaran dengan tema flora dan fauna yang menarik agar siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru membagi teks bacaan berupa lembaran aktivitas siswa yang memuat situasi masalah bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya. Selanjutnya guru memberikan soal rebutan dengan 20 soal berupa teka-teki silang namun materi yang dibahas sudah berbeda dengan siklus I, 1 soal mendapatkan 10 point jika jawaban benar, maka kelompok bersaing secara aktif dan sehat, kelompok yang berhasil mendapatkan point tertinggi maka kelompok tersebut dikatakan menang dan begitu seterusnya hingga 20 soal terjawab dengan baik (*tournament*).



Gambar 8. Pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Guru bertugas memonitoring dan mengevaluasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, guru berupaya mendatangkan keterlibatan, dan menantang siswa berpikir, lalu guru mendengar secara hati-hati ide siswa. Selain itu meminta siswa mengemukakan ide secara lisan dan tulisan. Lalu guru memutuskan apa yang digali dan dibawa siswa dalam diskusi. Tidak lupa pula memutuskan kapan memberi informasi, mengklarifikasi persoalan-persoalan, menggunakan model, dan membimbing siswa jika ada kesulitan. Setelah itu memonitoring dan menilai partisipasi siswa dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi. Guru memberikan pujian dan rewards kepada kelompok 5

karena berhasil mengumpulkan point tertinggi dengan 90 point dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, kelompok tersebut beranggotakan Natasya Okta Ramadhan, Radit Priska Anggara, Dini Anggraini, Donel Roaldi, dan Diva Oktia Putri (*team recognition*).

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini guru merefleksikan kegiatan pembelajaran. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mau aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung, siswa harus berani tampil, menyampaikan pendapat, maupun bertanya. Guru mengharapkan siswa untuk belajar di rumah agar hasil ulangan harian yang didapat memuaskan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan setelah ulangan harian dilaksanakan. Kemudian guru meminta siswa untuk menjaga kebersihan dan kerapian kelas. Terakhir Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

2) Pertemuan ke dua siklus II

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 14 November 2022. Pertemuan kedua siklus II terdiri dari 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini diawali Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa (*nilai yang ditanamkan: santun, peduli*). Guru menayakan kondisi siswa pada hari itu apakah sudah sarapan, apakah kondisi kesehatan mereka dalam kondisi baik semua (*class presentation*). Kemudian guru mengecek kehadiran siswa dengan memanggil nama siswa satu persatu (*nilai yang ditanamkan: disiplin, rajin*). Lalu, guru mengaitkan materi/kompetensi yang akan dipelajari dengan karakter dan tidak lupa pula mengaitkan pada pertemuan sebelumnya. Dengan merujuk pada silabus, RPP, dan bahan ajar, menyampaikan butir karakter yang hendak dikembangkan selain yang terkait dengan SK/KD.

Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan pertama. Setelah itu membuat apersepsi mengenai tentang Persebaran flora dan fauna di Dunia. Guru mengajukan pertanyaan untuk melihat pengetahuan awal siswa sebagai prasarat sebelum memasuki tahap pembelajaran tentang menganalisis persebaran flora dan fauna di dunia. Kemudian guru menjelaskan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.



Gambar 9. Pertemuan Kedua siklus II

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang (*teams*). Materi yang dibahas pada pertemuan 2 siklus 2 ini berbeda dengan materi siklus I, pada siklus I materi yang dibahas yaitu menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia sedangkan pada siklus 2 materi yang dibahas yaitu menganalisis persebaran flora dan fauna di Dunia. Melalui aplikasi power point guru membuat suatu media pembelajaran dengan tema flora dan fauna yang menarik agar siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru membagi teks bacaan berupa lembaran

aktivitas siswa yang memuat situasi masalah bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya.

Pada tahapan kali ini, guru sudah menyediakan 13 pertanyaan beserta jawaban yang sama per masing-masing kelompoknya, namun ini diacak sehingga tugas kelompok adalah mencari pertanyaan dan mencocokkannya dengan jawaban lalu ditempelkan ke karton yang sudah disediakan di papan tulis (*games*). Kelompok yang bisa mencocokkan pertanyaan beserta jawaban yang benar dan paling cepat dari kelompok lain, maka kelompok tersebut adalah pemenangnya (*tournament*). Guru memberikan pujian dan rewards kepada kelompok 2 karena berhasil menyusun pertanyaan secara cepat dan tepat dibandingkan kelompok lain, kelompok tersebut beranggotakan Dini Anggraini, Diva Oktia Putri, M. Abdul razak, Fitri Azzahra (*team recognition*).



Gambar 10. Pelaksanaan Metode Teams Games Tournament (TGT)



Gambar 11. Perwakilan kelompok menyusun pertanyaan dan jawaban



Gambar 12. Guru memberikan rewards kepada perwakilan kelompok 2

Selanjutnya guru menyajikan satu peta buta di depan kelas tentang persebaran flora dan fauna di Dunia, setelah itu siswa diminta mengamati dan mencari persebaran flora dan fauna di Dunia (*games*), selanjutnya kelompok akan berkompetisi mencari sebaran flora dan fauna di Dunia dengan cara menempelkan gambar flora dan fauna yang telah dibagikan oleh guru kepada kelompok ke peta buta yang telah disajikan. Kelompok yang paling cepat bisa menyusun persebaran flora dan fauna di dunia maka kelompok tersebut dikatakan menang (*tournament*). Guru memberikan pujian dan rewards kepada kelompok 4 karena berhasil menyusun sebaran flora dan fauna di Dunia secara cepat dan tepat, kelompok tersebut beranggotakan Natasya Okta Ramadhan, Echal Europa, Alexa Reva, Alinia arianis, Naia Aurretta (*team recognition*).



Gambar 13. Siswa menyusun sebaran flora dan fauna di dunia



Gambar 14. Siswa menyusun sebaran flora dan fauna di peta yang sudah disediakan di papan tulis



Gambar 15. Guru memberikan rewards kepada perwakilan kelompok 4

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan ini guru merefleksi kegiatan pembelajaran. Guru menginformasikan bahwasanya ulangan harian akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Siswa diminta untuk belajar mengenai materi yang telah di bahas terhadap dua pertemuan terakhir mengenai sebaran flora dan fauna di Dunia. Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengenai hal yang ingin ditanyakan mengenai apa saja mengenai pelajaran yang masih menggajal, maupun mengenai ulangan harian yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya setelah semuanya sudah paham guru meminta siswa untuk menjaga kebersihan dan kerapian kelas. Terakhir Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

c. Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas yang telah dilaksanakan pada dua kali pertemuan di siklus II yaitu pada hari Senin, tanggal 31 Oktober 2022, dan hari Senin, tanggal 14 November 2022. Kemudian pengamatan hasil belajar peserta didik kelas XI F 7 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilakukan pada hari Selasa, tanggal 15 November 2022 pada siklus II dievaluasi setiap akhir siklus.



Gambar 16. Pelaksanaan tes formatif 2

Setelah berakhirnya pelaksanaan Siklus II diadakan tes hasil belajar kognitif yang selanjutnya disebut tes formatif 2 dengan materi sebaran flora dan fauna di Dunia melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berikut adalah deskripsi data hasil pengamatan belajar siswa kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki yang dilaksanakan pada Selasa, 15 November 2022 pada siklus II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Tes Formatif 2

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1	Alexa Putri Undriani	P	100	Tuntas
2	Alexa Revha Anggela	P	85	Tuntas

3	Alinia Arianis	P	100	Tuntas
4	Aulia Fardian	P	90	Tuntas
5	Dini Anggraini	P	85	Tuntas
6	Diva Oktia Putri	P	75	Tidak Tuntas
7	Donel Roaldi	L	85	Tuntas
8	Echal Europa	L	90	Tuntas
9	Fanesa	P	95	Tuntas
10	Fanisa Maharani	P	85	Tuntas
11	Farlan Ramadhan	L	100	Tuntas
12	Fauzana Tsany	P	95	Tuntas
13	Fitri Azahra	P	90	Tuntas
14	M. Abdul Razak	L	70	Tidak Tuntas
15	M. Arkhan Rodhiah	L	85	Tuntas
16	Muhammad Abhi Febrian	L	90	Tuntas
17	Muhammad Hamdi	L	90	Tuntas
18	Mutiara Meilanda	P	90	Tuntas
19	Nafisa Inti Hijriah	P	80	Tuntas
20	Naia Aurretta Padsa	P	95	Tuntas
21	Natasya Okta Ramadhan	P	100	Tuntas

22	Nazila Salsabila	P	95	Tuntas
23	Novita Tria Putri	P	85	Tuntas
24	Radit Priska Anggara	L	90	Tuntas
25	Raja Safa Nofrima	L	80	Tuntas
26	Rihadatul Aisy	P	75	Tidak Tuntas
27	Ringga Despita Sari	P	95	Tuntas
28	Tasya Agustia Putri	P	90	Tuntas
29	Tiara Anisatul Jannah	P	90	Tuntas
30	Wingga Nayshila	P	80	Tuntas
31	Wulan Arsy Ramadani	P	90	Tuntas
32	Yanuar Fadillah	L	70	Tidak Tuntas

Hasil belajar kognitif yang diperoleh pada siklus II dapat disajikan pada tabel berikut :

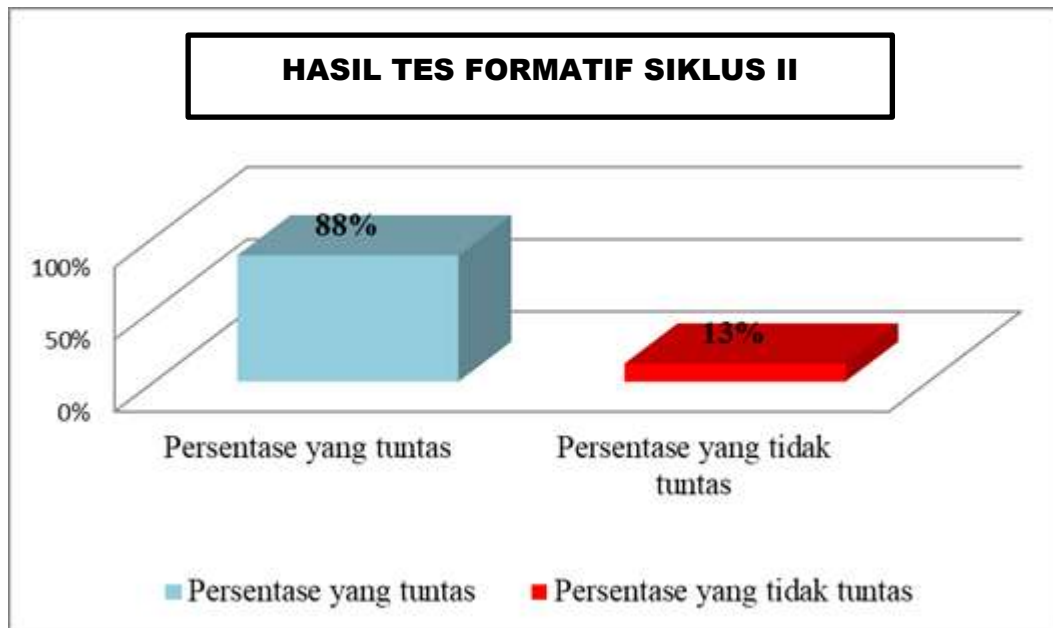
Tabel 9. Rekapitulasi hasil tes formatif Siklus II

No	Uraian	Hasil
1	Jumlah Nilai	2815
2	Nilai Rata-rata tes Formatif	85.30

3	Jumlah siswa yang tuntas belajar	28
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	4
5	Persentase yang tuntas	88%
6	Persentase yang tidak tuntas	12%

Sumber : Pengolahan Data Primer 2022

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sejumlah 85,30 dan ketuntasan belajar mencapai 88% atau ada 28 orang dari 32 siswa sudah tuntas belajar sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar 12% atau 4 orang siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 sebesar 88% sudah memenuhi dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu 80%. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mengerti dengan apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



d. Refleksi Siklus II

Berikut ini adalah hasil pengamatan oleh observer Ibu Rahmayoni, S.Pd terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada Siklus II. Refleksi dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 16 November 2022. Berdasarkan hasil pengamatan kolaborator terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus II dan hasil analisis data yang dilakukan penulis, maka untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut.

Berikut beberapa hasil kutipan dan wawancara peneliti dengan observer :

Peneliti : Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dikelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki?

Observer : Dalam pengamatan, peningkatan hasil belajar siswa sudah meningkat dari siklus I ke siklus II baik secara kualitas maupun kuantitasnya

Peneliti : Apakah dalam setiap pembelajaran sudah menggunakan metode pembelajaran dan media yang tepat?

Observer : Ya, sudah tepat. Metode pembelajaran yang sudah diterapkan berjalan lancar pada siklus II ini sehingga hasil belajar siswa sudah meningkat.



Gambar 17. Refleksi siklus II bersama observer

Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus II dan hasil analisis data yang dilakukan oleh penulis, maka untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut. Dari pernyataan observer berdasarkan hasil pengamatan dilapangan :

- a) Guru sudah maksimal melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu guru tidak lagi mendominasi waktu pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh guru yang sudah terbiasa menggunakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.
- b) Siswa sudah memahami cara belajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.
- c) Siswa sudah mempersiapkan diri dan mulai materi pembelajaran.
- d) Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan santai tanpa beban, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi sudah meningkat.
- e) Siswa tidak takut memberikan pendapatnya tentang materi ajar yang sedang dibahas.
- f) Siswa berani menanggapi pernyataan temannya dari kelompok lain.
- g) Rasa keingintahuan siswa mulai meningkat.

- h) Siswa sudah mampu menguasai konsep materi sehingga meningkatkan motivasi belajar.
- i) Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat membantu guru dalam menerapkan media pembelajaran yang bervariasi yang membuat antusias peserta didik meningkat.

Oleh karena itu karena semua yang diinginkan sudah tercapai maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C. Pembahasan

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran geografi pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus II dengan rata-rata nilai ketuntasan 85,30, dimana pada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 73,67, yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM). Perbandingan rata-rata ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia mengalami peningkatan dari 53% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Data ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi sudah

meningkat dari 17 orang menjadi 28 orang pada siklus ke II. Kelas dikatakan tuntas apabila ketuntasan klasikal hasil belajar telah mencapai 80% atau lebih. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Trisna Wati, dkk (2019) temuan penelitian bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara signifikan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kulisusu Pada Mata Pelajaran Geografi. Hal tersebut dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk dapat menerapkan Strategi pembelajaran ini dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan yang terdiri dari dua siklus, terdapat peningkatan hasil pembelajaran secara berturut dari siklus I sampai ke siklus II seperti terlihat pada persentase ketuntasan belajar, persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I meningkat pada siklus II. Kenaikan persentase ketuntasan belajar tersebut sejalan dengan peningkatan proses pembelajaran, baik guru maupun siswa. Hal tersebut dikarenakan kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I diperbaiki pada siklus II sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Dilihat dari lembar observasi guru pada pra siklus masih ada beberapa aspek yang mendapat nilai cukup yang termasuk kelemahan siswa dari pra siklus. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya :

- a) Menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru tetapi hanya sebagian siswa saja,
- b) Menanggapi motivasi yang diberikan oleh guru tetapi hanya sebagian siswa saja,

Kelemahan-kelemahan tersebut tidak luput dari kelemahan guru dalam mengajar. Dalam hal ini guru juga berperan, dari hasil pengamatan ditemukan beberapa kelemahan guru, sebagai berikut :

- a) Memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa tetapi kurang sesuai dengan materi yang akan diajarkan,
- b) Membimbing jalannya diskusi tetapi hanya sebagian kelompok saja,

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada pra siklus tersebut maka dilakukan perbaikan pada siklus I. Perbaikan-perbaikan tersebut diantaranya : Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tetapi hanya sebagian siswa saja, dan membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran. Dilihat dari lembar observasi guru pada siklus I masih ada beberapa aspek yang mendapat nilai cukup yang termasuk kelemahan dari siklus I. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya Guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan memotivasi siswa untuk aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh guru. Kemudian Guru membimbing jalannya

diskusi dengan cara membimbing setiap kelompok diskusi siswa. Disini guru membimbing dengan mendekati tiap kelompok diskusi dan menanyakan kesulitan-kesulitan siswa. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami atau belum dimengerti. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat kepada siswa yang mengacu pada kesimpulan materi pelajaran.

Peningkatan proses pembelajaran geografi dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diikuti secara aktif oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan menjadi bermakna. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ausubel (1968) yang menyatakan bahwa belajar bermakna berlangsung jika seseorang sadar dan jelas dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan konsep-konsep yang relevan. Belajar bermakna lebih mudah berlangsung bila konsep-konsep baru dikaitkan pada konsep yang lebih inklusif. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat membantu siswa dalam proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat pada struktur kognitif seseorang.

2. Perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

Perkembangan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada data berikut ini :

Tabel 10. Perkembangan ketuntasan klasikal hasil belajar

No	Kategori Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
		%	Jumlah	%	Jumlah
1	Tuntas	53%	17 Orang	88%	28 Orang
2	Tidak Tuntas	47%	15 Orang	12%	4 Orang

Sumber : Pengolahan Data Primer 2022

Berdasarkan tabel di atas, perkembangan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, dimana ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 53% atau sekitar 17 orang sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 88% atau sekitar 28 orang. Siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari siklus I yaitu 47% atau sebanyak 15 orang turun pada siklus II yaitu sebesar 12% menjadi 4 orang. Berdasarkan data hasil belajar siswa dapat dilihat perbandingan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dan siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran geografi berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI F 7 SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.
2. Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* mengalami peningkatan. Hal itu dibuktikan dengan siklus I rata-rata ketuntasan hasil belajar hanya 73,67 atau sebatas tuntas, pada siklus II yaitu dengan rata-rata hasil belajar sebesar 85,30. Peserta didik yang mencapai ketuntasan pada siklus I adalah 17 orang atau 53% dan yang tidak tuntas adalah 15 orang atau 47%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang tuntas yaitu sebanyak 28 orang atau sebesar 88%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang atau sebesar 12%. Peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang menarik dan adanya tindakan pergantian anggota kelompok serta pemberian rewards/pujian dari guru.

B. Implikasi

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* telah menunjukkan bahwa penulis sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran juga ditunjang oleh media dan alat pembelajaran sekaligus sebagai sumber belajar bagi peserta didik agar mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Untuk itu guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan computer dan membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Seterusnya penulis merancang dan melaksanakan skenario pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar dan antusias serta mempunyai motivasi yang tinggi dalam proses belajar mengajar. Melalui pembelajaran siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran memiliki keterampilan berfikir luas, lancar dan orisinal dalam berfikir sehingga peserta didik merasa dihargai pendapatnya dan mampu pula mengemukakan pendapatnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dijabarkan di atas dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru

- a) Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, materi yang dijelaskan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Maka dari itu guru diharapkan lebih kreatif

dalam menggunakan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kegiatan belajar mengajar mata pelajaran geografi.

- b) Perlu adanya penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pokok bahasan yang sesuai khususnya pada kompetensi dasar sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia.
- c) Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak dapat diterapkan pada semua kompetensi dasar. Artinya bahwa, harus ada kesesuaian antara materi pembelajaran dan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Siswa

- a) Hendaknya siswa dapat membiasakan diri untuk lebih aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.
- b) Dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan siswa merasa senang belajar geografi, sehingga tidak ada anggapan bahwa materi pelajaran geografi membuat mengantuk dan membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Erlina*. 2009. *SUPERMEDIA*. Jakarta: Erlangga.
- Fadillah Bayu, Handoyo Djoko Dan Agung Budiarmo. 2013. “Pengaruh Motivasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan Melalui Kepuasan Kerja Karyawan Produksi Bagian Jamu Tradisional Unit Kaligawe PT. Njonja Meneer Semarang”. *Diponegoro Journal Of Social And Politic* Tahun 2013, Hal. 1-9
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hamzah. B. Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Istarani. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif edisi revisi*. Media Persada. Medan.
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar : Jakarta.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). *the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning*

History. Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018, 190–203.
<https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>

Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.

Mukhsin. 2012. *Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik*. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung

Nana Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Oemar Hamalik. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. 2006. Jakarta

Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.

Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya. 2008. *Interaksi dan Aktivitas belajar Mengajar*. Jakarta: Raja. Grafindo Persada.

Sharan, Shlomo. 1999. *Handbook of Cooperative Learning Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran untuk Mamacu Keberhasilan Peserta didik di Kelas*. Yogyakarta: Imperium.

Siska Marviyanasari. 2016. *Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik dalam Pembelajaran Geografi melalui Model Mind Mapping*. Tesis Program Pascasarjana magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Slameto. 1995. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Smart, Aqila. 2012. Hypnoparenting: Cara Cepat Mencerdaskan Anak Anda. Jogjakarta: Starbooks.*
- Solihatin, Etin. 2012. Strategi Pembelajaran PPKN. Jakarta: Bumi Aksara.*
- Sumarmi. 2012. *Model-model Pembelajaran Geografi*. Aditya Media Publishing: Malang.
- Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sutrisnawati. 2013. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyanyikan Lagu Wajib Nasional Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol 1, No 2.*
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2, 110.*
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta*
- Wardiyatmoko, K. 2013. *Geografi untuk SMA/MA. Jakarta : Erlangga*
- Winarso, Bambang (2018). Menjajal Canva di Smartphone, Wow Simple Banget. (Review App, 28 Desember2018).
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winkel, W. S. (2005). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

- Yamin, Martinis dan Bansu I. Ansari. 2012. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Peserta didik*. Jakarta: Referensi.
- Zulherman, Amirullah, G., Purnomo, A., & Aji, G. B. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>
- Handoko. 1995. *Klimatologi Dasar*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Lakitan, Benyamin. 1994. *Dasar-Dasar Klimatologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta : Diva
- Press Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwat, Heni. Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Penerapan TGT Berbantuan Animasi Grafis pada Materi Pecahan Kelas IV.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sinambela, Masdiana.2009. *Model Belajar Teams Games Tournament (TGT) untuk Mengefektifkan Perkuliahan Toksikologi*.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Soemarsono. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta Press
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyanto & Danang Endarto. 2008. *Mengkaji Ilmu Geografi Untuk Kelas X SMA dan MA*. Solo: Tiga Serangkai
- Sutopo, H.B. 2006. *Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Penerapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta Press
- Wiriaatmaja, Rochiati. 2005. *Metode penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Verstappen, H.2013. *Garis Besar Geomorfologi Indonesia I*. Enschede Netherlands: Divisi Survei Geomorfologi Terapan (AIGS).
- Widodo, C. S. dan Jasmadi. 2008. *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Gramedia Jakarta.
- Wahyudin, D. (2016). Manajemen kurikulum dalam pendidikan profesi guru: studi kasus di universitas pendidikan indonesia, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 46, No. 2, November 2016, pp 259-270.
- Suryaman, M., Widyastuti Purbani, Tadkiroatun Musfiroh. (2020). Kurikulum dalam Perspektif Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 3, No. 1, Mei 2020, pp165-176.
- Sukmadinata, N.S. (2007). *Pengembangan kurikulum; teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Direktorat PAUD, Dikdas dan Dikmen (2021). "Buku saku tanya jawab kurikulum merdeka". repository.kemdikbud.go.id. Diakses tanggal 2022-04-05.
- Caesaria, Sandra Desi (2022-02-12). Adit, Albertus, ed. "Apa Itu Kurikulum Merdeka? Begini Penjelasan Lengkap Kemendikbud". [Kompas.com](https://www.kompas.com). Diakses tanggal 2022-04-05.
- Kemendikbudristek, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (2022). "Kurikulum Merdeka". [Kemendikbudristek](https://www.kemendikbudristek.go.id). Diakses tanggal 2022-04-05.
- Kemendikburistek, Pusat Penelitian Kebijakan (2021-11-21). "Dampak Penyederhanaan Kurikulum terhadap Pembelajaran" (PDF). [Kemendikburistek](https://www.kemendikburistek.go.id). Diakses tanggal 2022-12-28.
- Kemendikbudristek (2022). "Implementasi Kurikulum Merdeka". [Kemendikbudristek](https://www.kemendikbudristek.go.id). Diakses tanggal 2022-07-14. "Unduhan". Diakses tanggal 2022-07-14.[pranala nonaktif permanen] "Kerangka Kurikulum Merdeka". Diakses tanggal 2022-07-14.
- Kemendikbudristek (2022). "Kurikulum Merdeka sebagai opsi satuan Pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran tahun. 2022 s.d. 2024". [Kemendikbudristek](https://www.kemendikbudristek.go.id). Diakses tanggal 2022-04-05.
- Kemendikbudristek, BSKAP (2022). "Tahapan Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan Pendidikan" (PDF). [Kemendikbud](https://www.kemendikbud.go.id). Diakses tanggal 2022-12-28.

LAMPIRAN 1 : DAFTAR HADIR**DAFTAR HADIR SISWA SIKLUS I****Kelas : XI F 7****Semester/Tahun Ajar : Ganjil/2022/2023**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pertemuan	
			1	2
			Kamis 20/10/22	Senin 24/10/22
1	Alexa Putri Undriani	P		
2	Alexa Revha Anggela	P		
3	Alinia Arianis	P		
4	Aulia Fardian	P		
5	Dini Anggraini	P		
6	Diva Oktia Putri	P		
7	Donel Roaldi	L		
8	Echal Europa	L		
9	Fanesa	P		
10	Fanisa Maharani	P		
11	Farlan Ramadhan	L		
12	Fauzana Tsany	P		
13	Fitri Azahra	P		
14	M. Abdul Razak	L		
15	M. Arkhan Rodhiah	L		
16	Muhammad Abhi F	L		
17	Muhammad Hamdi	L		
18	Mutiara Meilanda	P		
19	Nafisa Inti Hijriah	P		
20	Naia Aurette Padsa	P		
21	Natasya Okta Ramadhan	P		
22	Nazila Salsabila	P		
23	Novita Tria Putri	P		
24	Radit Priska Anggara	L		
25	Raja Safa Nofrima	L		
26	Rihadatul Aisy	P		
27	Ringga Despita Sari	P		
28	Tasya Agustia Putri	P		
29	Tiara Anisatul Jannah	P		
30	Wingga Nayshila	P		
31	Wulan Arsy Ramadani	P		
32	Yanuar Fadillah	L		

DAFTAR HADIR SISWA SIKLUS II

Kelas : XI F 7

Semester/Tahun Ajar : Ganjil/2022/2023

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pertemuan	
			1	2
			Senin 31/10/22	Senin 14/11/22
1	Alexa Putri Undriani	P		
2	Alexa Revha Anggela	P		
3	Alinia Arianis	P		
4	Aulia Fardian	P		
5	Dini Anggraini	P		
6	Diva Oktia Putri	P		
7	Donel Roaldi	L		
8	Echal Euoropa	L		
9	Fanesa	P		
10	Fanisa Maharani	P		
11	Farlan Ramadhan	L		
12	Fauzana Tsany	P		
13	Fitri Azahra	P		
14	M. Abdul Razak	L		
15	M. Arkhan Rodhiah	L		
16	Muhammad Abhi F	L		
17	Muhammad Hamdi	L		
18	Mutiara Meilanda	P		
19	Nafisa Inti Hijriah	P		
20	Naia Aurette Padsa	P		
21	Natasya Okta Ramadhan	P		
22	Nazila Salsabila	P		
23	Novita Tria Putri	P		
24	Radit Priska Anggara	L		
25	Raja Safa Nofrima	L		
26	Rihadatul Aisy	P		
27	Ringga Despita Sari	P		
28	Tasya Agustia Putri	P		
29	Tiara Anisatul Jannah	P		
30	Wingga Nayshila	P		
31	Wulan Arsy Ramadani	P		
32	Yanuar Fadillah	L		

LAMPIRAN 2 : RPP**RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMA Negeri 1 Suliki
Mata Pelajaran	: Geografi
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: Faktor-faktor persebaran flora dan fauna
Alokasi Waktu	: 3 X 45' (1 X Pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengenal dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan flora dan fauna
2. Berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, kolaboratif, dan terampil memahami fenomena geografi di lingkungannya
3. Menganalisis faktor-faktor persebaran flora dan fauna

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan (20')**

1. Memberi salam, berdo'a dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
2. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
3. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan dan
4. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan

Kegiatan Inti (100')

1. Peserta didik diberikan stimulant berupa gambar tentang faktor-faktor persebaran flora dan fauna
2. Setelah melihat gambar, peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan

3. Peserta didik dibagi kedalam 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
4. Setiap kelompok diminta untuk mencari referensi dengan materi faktor-faktor persebaran flora dan fauna supaya lebih memancing semangat anak untuk mengikuti pembelajaran
5. Setiap kelompok akan diberikan teks bacaan berupa lembar aktivitas siswa yang memuat situasi masalah yang bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya
6. Setiap materi yang didapatkan kelompok dijadikan ringkasan untuk pertemuan pertama
7. Guru menyelaraskan kesimpulan dan materi setelah hasil kerja kelompok dikumpulkan

Kegiatan Penutup (15')

1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
3. Memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
4. Mempersiapkan diri untuk materi yang akan datang

C. PENILAIAN

- Penilaian sikap : Observasi
- Pengetahuan : Tes tulis, mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan faktor-faktor persebaran flora dan fauna
- Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. Eriswandi, M.Pd

NIP. 19680814 199512 1 003

Limbanang, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

Petra Handayani

NIM. 19045035

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 1 Suliki
Mata Pelajaran	: Geografi
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: Persebaran flora dan fauna di Indonesia
Alokasi Waktu	: 3 X 45' (1 X Pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan flora dan fauna
2. Berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, kolaboratif, dan terampil memahami fenomena geografi di lingkungannya
3. Menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (20')

1. Memberi salam, berdo'a dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
2. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
3. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan dan
4. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan

Kegiatan Inti (100')

1. Peserta didik diberikan stimulant berupa gambar tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia
2. Peserta didik dibagi kedalam 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang

3. Setiap kelompok diminta untuk mencari referensi dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia supaya lebih memancing semangat anak untuk mengikuti pembelajaran
4. Setiap kelompok akan diberikan teks bacaan berupa lembar aktivitas siswa yang memuat situasi masalah yang bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya
5. Selanjutnya guru memberikan kuis kepada siswa berupa teka-teki silang dengan 15 butir soal yang disebutkan guru di depan kelas tentang materi sebaran flora dan fauna di Indonesia (games)
6. setelah itu kelompok akan berkompetisi dengan cara siapa cepat bisa menjawab pertanyaan, maka perwakilan kelompoknya maju ke depan untuk menuliskan hasil dari jawaban yang mereka dapatkan
7. 1 soal mendapatkan 10 point jika jawaban benar, maka kelompok bersaing secara aktif dan sehat untuk mengumpulkan point sebanyak-banyaknya, kelompok yang berhasil mendapatkan point terbanyak maka kelompok dia yang menang (tournament), begitu seterusnya hingga 15 soal terjawab dengan baik.
8. Selanjutnya guru memutuskan apa yang digali dan dibawa siswa dalam diskusi. Tidak lupa pula memutuskan kapan memberi informasi, mengklarifikasi persoalan-persoalan, menggunakan model, dan membimbing siswa jika kesulitan dan proses pembelajaran
9. Setelah itu guru memonitoring dan menilai partisipasi siswa dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi.
10. Guru memberikan pujian atau rewards kepada kelompok 6 karena berhasil mengumpulkan point tertinggi dengan 70 point yang beranggotakan M. Abdul Razak, Diva Oktia Putri, Alexa Reva Putri (team recognition).

Kegiatan Penutup

1. Membuat rangkuman/simpulan pembelajaran

2. Guru merefleksi kegiatan pembelajaran
3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
4. Selanjutnya guru menginformasikan bahwasanya untuk pertemuan minggu selanjutnya akan dilaksanakan ulangan harian mengenai dua pertemuan yang telah dilaksanakan
5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

C. PENILAIAN

- Penilaian sikap : Observasi
- Pengetahuan : Tes tulis, mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan persebaran flora dan fauna di Indonesia
- Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Limbanang, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

Drs. Eriswandi, M.Pd

NIP. 19680814 199512 1 003

Petra Handayani

NIM. 19045035

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 1 Suliki
Mata Pelajaran	: Geografi
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: Konservasi flora dan fauna di indonesia dan dunia
Alokasi Waktu	: 3 X 45' (1 X Pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan flora dan fauna
2. Berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, kolaboratif, dan terampil memahami fenomena geografi di lingkungannya
3. Menganalisis konservasi flora dan fauna di indonesia
4. Menganalisis konservasi flora dan fauna di dunia

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (20')

1. Memberi salam, berdo'a dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
2. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
3. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan dan
4. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan

Kegiatan Inti (100')

1. Pada kegiatan inti ini guru membagi siswa dalam 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang (teams).
2. Melalui aplikasi power point guru membuat suatu media pembelajaran dengan tema flora dan fauna yang menarik agar siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran

3. Setelah itu guru membagi teks bacaan berupa lembaran aktivitas siswa yang memuat situasi masalah bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya
4. Selanjutnya guru memberikan soal rebutan dengan 20 soal berupa teka-teki silang namun materi yang dibahas sudah berbeda dengan siklus I, 1 soal mendapatkan 10 point jika jawaban benar, maka kelompok bersaing secara aktif dan sehat, kelompok yang berhasil mendapatkan point tertinggi maka kelompok tersebut dikatakan menang dan begitu seterusnya hingga 20 soal terjawab dengan baik (tournament).
5. Guru bertugas memonitoring dan mengevaluasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, guru berupaya mendatangkan keterlibatan, dan menantang siswa berpikir, lalu guru mendengar secara hati-hati ide siswa.
6. Setelah itu memonitoring dan menilai partisipasi siswa dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi
7. Guru memberikan pujian dan rewards kepada kelompok 5 karena berhasil mengumpulkan point tertinggi dengan 90 point dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, kelompok tersebut beranggotakan Natasya Okta Ramadhan, Radit Priska Anggara, Dini Anggraini, Donel Roaldi, dan Diva Oktia Putri (team recognition).

Kegiatan Penutup (15')

1. Pada kegiatan penutup ini guru merefleksi kegiatan pembelajaran
2. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mau aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung, siswa harus berani tampil, menyampaikan pendapat, maupun bertanya.
3. Kemudian guru meminta siswa untuk menjaga kebersihan dan kerapian kelas.

4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.
5. Mempersiapkan diri untuk pertemuan yang akan datang

C. PENILAIAN

Penilaian sikap : Observasi

Pengetahuan : Tes tulis, mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan konservasi flora dan fauna

Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Eriswandi, M.Pd

NIP. 19680814 199512 1 003

Limbanang, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

Petra Handayani

NIM. 19045035

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 1 Suliki
Mata Pelajaran	: Geografi
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: Persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Dunia
Alokasi Waktu	: 3 X 45' (1 X Pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan flora dan fauna
2. Berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, kolaboratif, dan terampil memahami fenomena geografi di lingkungannya
3. Menganalisis persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia
4. Menganalisis persebaran jenis-jenis flora dan fauna di dunia

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (20')

1. Memberi salam, berdoa dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
2. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
3. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan dan
4. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan

Kegiatan Inti (100')

1. Pada kegiatan inti ini guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang (teams).
2. Pada tahapan kali ini, guru sudah menyediakan 13 pertanyaan beserta jawaban yang sama per masing-masing kelompoknya, namun ini diacak sehingga tugas kelompok adalah mencari pertanyaan dan

mencocokkannya dengan jawaban lalu ditempelkan ke karton yang sudah disediakan di papan tulis (games).

3. Kelompok yang bisa mencocokkan pertanyaan beserta jawaban yang benar dan paling cepat dari kelompok lain, maka kelompok tersebut adalah pemenangnya (tournament).
4. Kelompok yang bisa mencocokkan pertanyaan beserta jawaban yang benar dan paling cepat dari kelompok lain, maka kelompok tersebut adalah pemenangnya (tournament).
5. Selanjutnya guru menyajikan satu peta buta di depan kelas tentang persebaran flora dan fauna di Dunia, setelah itu siswa diminta mengamati dan mencari persebaran flora dan fauna di Dunia (games),
6. Selanjutnya kelompok akan berkompetisi mencari sebaran flora dan fauna di Dunia dengan cara menempelkan gambar flora dan fauna yang telah dibagikan oleh guru kepada kelompok ke peta buta yang telah disajikan. Kelompok yang paling cepat bisa menyusun persebaran flora dan fauna di dunia maka kelompok tersebut dikatakan menang (tournament).
7. Guru memberikan pujian dan rewards kepada kelompok 4 karena berhasil menyusun sebaran flora dan fauna di Dunia secara cepat dan tepat, kelompok tersebut beranggotakan Natasya Okta Ramadhan, Echal Europa, Alexa Reva, Alinia arianis, Naia Aurette (team recognition).

Kegiatan Penutup (15')

1. Kegiatan penutup pada pertemuan ini guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengenai hal yang ingin ditanyakan mengenai apa saja mengenai pelajaran yang masih menggajjal
3. Guru menginformasikan bahwasanya ulangan harian akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

4. Terakhir Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

C. PENILAIAN

- Penilaian sikap : Observasi
Pengetahuan : Tes tulis, mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan persebaran jenis-jenis flora dan fauna
Keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Drs. Eriswandi, M.Pd

NIP. 19680814 199512 1 003

Limbanang, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

Petra Handayani

NIM. 19045035

LAMPIRAN 3 : MODUL AJAR SIKLUS I**MODUL AJAR SIKLUS I****MATERI PEMBELAJARAN PERTEMUAN I DAN PERTEMUAN II****A. Identitas Modul**

Mata Pelajaran : Geografi

Kelas : XI

Judul Modul : Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem.
- 4.1 Membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang dilengkapi gambar hewan dan tumbuhan endemik.

C. Deskripsi Singkat Materi

Pada modul pembelajaran geografi kelas XI kali ini, kita akan mempelajari tentang persebaran floradanfaunadiIndonesia dandunia, yang meliputi :

1. Faktor-faktor persebaran flora dan fauna
2. Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Memahami materi pada pembelajaran ini menjadi penting karena akan membuka wawasan kita mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Seperti dibahas pada pertemuan sebelumnya, Indonesia merupakan negara yang memiliki sumberdaya alam hayati yang tinggi dan tersebar di seluruh pelosok tanah air baik yang terdapat di darat, laut maupun udara.

Kekayaan sumber daya alam hayati menjadi tumpuan baru bagi pembangunan nasional selain penggunaan sumber daya alam tak terbarukan seperti minyak bumi dan gas alam. Terlebih lagi Indonesia

merupakan negara agraris. Sehingga sumberdaya alam hayati yang meliputi keanekaragaman flora dan fauna mempunyai fungsi dan manfaat yang tidak dapat diganti serta memiliki kedudukan serta berperan penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Hal tersebut menjadikan upaya konservasi sumber daya alam hayati flora dan fauna menjadi kewajiban mutlak bagi setiap generasi.

D. Petunjuk Penggunaan Modul

Agar menguasai 5 (lima) materi pada modul ini, kalian diharapkan mengikuti petunjuk belajar pada modul dengan baik, yaitu dengan memahami isi bahan belajar dengan baik membaca isi modul dengan teliti dan menjawab evaluasi pada akhir modul, diantaranya sebagai berikut :

1. Berdo'alah sejenak sesuai agama dan keyakinan sebelum memulai pelajaran
2. Baca dan pahami deskripsi isi dari setiap bahan belajar, agar anda dapat mengetahui apa yang harus dipelajari dari isi bahan belajar.
3. Baca dan pahami secara mendalam tujuan yang harus dicapai setelah melakukan pembelajaran.
4. Bacalah uraian materi secara seksama. Tandai dan catat materi yang belum/kurang anda pahami.
5. Diskusikan materi-materi yang belum dipahami dengan teman, guru
6. Kerjakan soal latihan dengan jujur, untuk mengukur pemahaman belajar.

E. Materi Pembelajaran

1. Faktor-faktor persebaran flora dan fauna

Persebaran flora dan fauna dipermukaan bumi tidak sama dan merata, sehingga berpengaruh terhadap kehidupan makhluk hidup. Terdapat wilayah yang sangat padat populasinya, namun ada juga wilayah di muka bumi dapat dihuni oleh makhluk hidup. Selain manusia, ternyata flora dan fauna juga memiliki ciri fisik yang berbeda di setiap wilayah. Banyak sekali hewan dan tumbuhan yang hanya bisa

ditemui di satu tempat dan tidak ada di tempat lainnya.. Itulah yang menyebabkan persebaran flora dan fauna tidak merata di permukaan bumi. Flora dan fauna yang tersebar di seluruh penjuru dunia dipengaruhi oleh banyak faktor. Beberapa faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna di permukaan bumi, yaitu: iklim (Klimatik), edafik (tanah), fisiografi (relief), dan manusia.

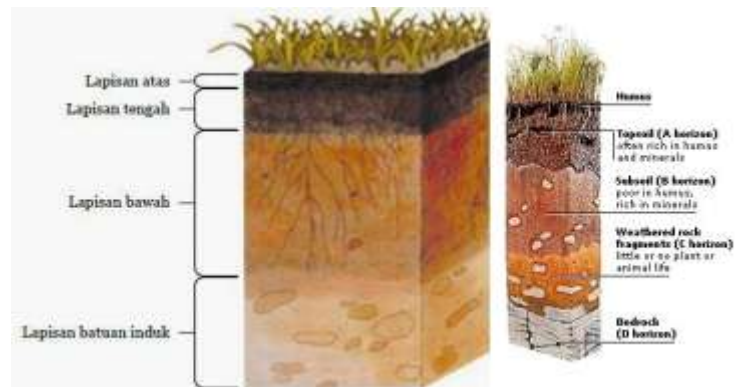
a) Faktor Iklim

Iklim merupakan salahsatu faktor dominan yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna. Daerah-daerah yang memiliki iklim yang ekstrim (dingin/kutub) akan memiliki jenis flora dan fauna yang lebih sedikit spesiesnya, sedangkan di daerah khatulistiwa atau equator memiliki keragaman (biodiversity) yang tinggi. Faktor Iklim yang mempengaruhi sebaran makhluk hidup di antaranya: suhu udara, kelembapan udara, angin, dan curah hujan.

b) Faktor Edafik (Tanah)

Faktor edafik adalah faktor tanah yang ditempati oleh hewan dan tumbuhan. Tanah adalah media utama bagi tumbuhnya vegetasi. Kebutuhan-kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan vegetasi seperti unsur hara, kebutuhan bahan organik (humus), air dan udara disediakan oleh tanah. Tanah yang subur akan memberikan dampak yang baik bagi pertumbuhan tanaman. Selain itu, hewan juga akan lebih mudah menemukan makanan jika tanaman di sekitarnya tumbuh subur dan berbuah lebat. Lapisan tanah yang berpengaruh terhadap vegetasi adalah lapisan tanah atas (top soil) yang terdiri dari horizon O, dan horizon A. Sedangkan untuk lapisan tanah bawah (sub soil) terdiri dari:

horizon E, dan horizon B. Serta solum tanah meliputi: lapisan tanah atas, dan lapisan tanah bawah. Lebih jelas mengenai lapisan tanah, dapat kalian lihat pada gambar berikut!



Faktor-faktor fisik tanah yang mempengaruhi pertumbuhan vegetasi, antara lain sebagai berikut :

1) Tekstur (ukuran butiran tanah)

Tekstur tanah merupakan tingkat kekasaran suatu tanah. Tanah yang baik bagi media pertumbuhan vegetasi adalah tanah yang perbandingan butiran pasir, debu, dan lempungnya seimbang.

2) Tingkat Kegemburan

Tanah-tanah yang gembur jauh lebih baik dibandingkan dengan tanah-tanah yang padat, sebab tanah yang gembur memudahkan akar tumbuhan untuk menembus tanah, dan menyerap mineral-mineral yang terkandung dalam tanah.

3) Mineral Organik/Humus

Humus merupakan salah satu mineral organik yang berasal dari jasad mahluk hidup yang dapat terurai menjadi tanah subur yang sangat diperlukan untuk pertumbuhan vegetasi.

4) Mineral Anorganik / Unsur Hara

Mineral anorganik adalah mineral yang berasal dari hasil pelapukan batuan yang terurai dan terkandung di dalam tanah yang dibutuhkan oleh tumbuhan seperti Karbon (C), Hidrogen (H), Oksigen (O₂), Nitrogen (N), Belerang (S), Fosfor (P), dan Kalsium (K).

5) Kandungan Air Tanah

Air yang terdapat di dalam tanah merupakan salah satu unsur pokok bagi pertumbuhan dan perkembangan vegetasi, karena air sangat membantu dalam melarutkan dan mengangkut mineral-mineral dalam tanah sehingga mudah diserap oleh sistem perakaran pada tumbuhan.

6) Kandungan Udara Tanah

Kandungan udara pada suatu tanah berbeda-beda tergantung tingkat kegemburannya. Semakin tinggi tingkat kegemburan suatu tanah, semakin besar kandungan udara di dalam tanah. Kandungan udara di dalam tanah diperlukan oleh tumbuhan untuk respirasi melalui sistem perakaran pada tumbuhan.

c) Faktor Fisiografi (Relief bumi)

Bentuk permukaan bumi yang beragam seperti pegunungan dapat menghambat penyebaran tumbuhan. Selain itu, kemiringan lereng juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang tanaman. Lereng yang membelakangi sinar matahari pertumbuhannya akan terhambat dibandingkan dengan kondisi sebaliknya. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan suhu, sehingga terjadi perbedaan jenis vegetasi berdasarkan tinggi tempat. Demikian pula jenis vegetasi/flora dan fauna yang hidup di dataran rendah tentu berbeda dengan di dataran tinggi ataupun di wilayah pegunungan tinggi.

d) Faktor makhluk hidup (Biotik)

Tumbuhan yang memiliki daya adaptasi kuat akan menghambat tumbuhan lain yang memiliki daya adaptasi yang lemah. Sehingga mendominasi pada suatu wilayah tertentu. Organisme cacing dapat menyuburkan tanah sehingga mempengaruhi jenis tanaman pada permukaan bumi. Selain itu, manusia juga memiliki peran sebagai penyebar flora dan fauna, terkadang juga berperilaku tidak baik dalam menjaga kelestarian alam. Sebagai contoh adalah hewan langka yang saat ini sulit ditemukan di alam bebas. Semuanya

berawal dari keinginan manusia untuk memperluas lahan pertanian sehingga menggunduli hutan yang merupakan habitat hewan banyak.

2. Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Indonesia memiliki flora dan fauna yang sangat variatif. Tidak sedikit pula tumbuhan maupun satwa endemik yang hanya ditemukan di Indonesia. Secara umum, persebaran flora dan fauna di Indonesia dipengaruhi oleh letak geologis Indonesia sehingga menampilkan kepulauan Indonesia seperti sekarang. Berdasarkan keadaan geologinya, kepulauan di Indonesia dapat dibagi menjadi 3 daerah, yaitu daerah dangkalan Sundasebuah dataran atau paparan Indonesia disebelah barat yang dahulunya tersambung satu daratan dengan Benua Asia meliputi Pulau Kalimantan, Pulau Sumatera, dan pulau-pulau serta dasar laut transgresi (laut Jawa, Laut Natuna, di bagian selatan Laut Cina Selatan dan Selat Malaka), daerah peralihan di bagian tengah yang relatif sudah terisolasi dan terpisah yang mencakup sekelompok pulau-pulau dan kepulauan di wilayah Indonesia bagian tengah, terpisah dari paparan Sunda dan Sahul oleh selat-selat yang dalam, dan daerah dangkalan Sahul membentang dari Australia utara, meliputi Laut Timor menyambung ke Timur di laut Arafura yang menyambung dengan Pulau Papua bagian timur yang dahulunya satu daratan dengan Benua Australia. Kondisi geologis tersebut menyebabkan terbentuknya tiga kelompok besar persebaran flora fauna di Indonesia, yaitu Asitik (Barat), Wallacea (tengah), dan Australis (Timur) .

a. Persebaran Flora

Kondisi wilayah yang berbentuk kepulauan mengakibatkan keadaan flora di Indonesia menjadi sangat kompleks atau beragam. Bersumber dari LIPI, pada tahun 2014 Indonesia diperkirakan memiliki 1.500 jenis alga, 80.000 jenis tumbuhan berspora berupa jamur, 595 jenis lumut kerak, 2.197 jenis paku-pakuan, dan 40.000

jenis tumbuhan berbiji. Persebaran flora di Indonesia yang terbagi menjadi tiga wilayah, yaitu sebagai berikut

- 1) Flora Dataran Sunda (Flora Asiatis)
 - a. Meliputi Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Pulau Bali, dan Pulau Kalimantan
 - b. Mendapat pengaruh dari flora Asia
 - c. Didominasi jenis tumbuhan berhabitus pohon dari suku Dipterocarpaceae
- 2) Flora Dataran Peralihan (Daerah Wallace)
 - a. Meliputi Sulawesi, Nusa Tenggara, dan Maluku
 - b. Mendapat pengaruh dari flora Asia dan Australia
 - c. Didominasi oleh jenis-jenis tumbuhan berhabitus pohon dari suku Araucariaceae, Myrtaceae, dan Verbenaceae
- 3) Flora Dataran Sahul (Flora Australis)
 - a. Meliputi Pulau Papua dan pulau-pulau sekitarnya
 - b. Mendapat pengaruh dari flora Australia
 - c. Didominasi oleh jenis-jenis tumbuhan berhabitus pohon dari suku Araucariaceae dan Myrtaceae

b. Persebaran Fauna

Letak geologis telah menyebabkan adanya kesamaan fauna di wilayah Indonesia bagian barat dengan wilayah Asia, dan fauna Indonesia bagian timur dengan wilayah Australia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia), pada tahun 2014 diperkirakan Indonesia memiliki 386 jenis burung, 270 jenis mamalia, 328 jenis reptile, 204 jenis amfibi, dan 280 jenis ikan. Adapun persebaran fauna di Indonesia adalah sebagai berikut :

1) Fauna Asiatis (Barat)

Wilayah fauna Indonesia tipe Asiatis meliputi Pulau Sumatra, Jawa, Bali dan Kalimantan serta pulau-pulau kecil di

sekitarnya. Batas wilayah fauna Indonesia bagian barat (Tipe Asiatis) dengan wilayah fauna Indonesia bagian tengah (Tipe Asia-Australis) disebut Garis Wallace. Jenis-jenis Fauna Indonesia Tipe Asiatis, antara lain :

- a. Mamalia, terdiri atas: gajah, badak bercula satu, rusa, tapir, banteng, kerbau, monyet, orang utan, harimau, macan tutul, macan kumbang, tikus, bajing, beruang, kijang, anjing hutan, kelelawar, landak, babi hutan, kancil, dan kukang.
- b. Reptilia, terdiri atas: biawak, buaya, kura-kura, kadal, ular, tokek, bunglon, dan trenggiling.
- c. Burung, terdiri atas: elang bondol, jalak, merak, ayam hutan, burung hantu, kutilang dan berbagai macam jenis unggas lainnya.
- d. Ikan, terdiri atas mujair dan arwana serta pesut (mamalia air tawar), yaitu sejenis lumba-lumbayang hidup di Sungai Mahakam



2) Fauna Peralihan (Asia-Australia)

Wilayah Fauna Indonesia tipe peralihan (Asia-Australis) sering pula disebut wilayah fauna Kepulauan Wallacea, meliputi wilayah Pulau Sulawesi, Timor, Kepulauan Nusa Tenggara dan Kepulauan Maluku. Jenis-jenis Fauna antara lain :

- a. Mamalia, terdiri atas: anoa, babi rusa, tapir, ikan duyung, kuskus, monyet hitam, beruang, tarsius, monyet seba, kuda, sapi, banteng.

- b. Amphibia, terdiri atas: katak pohon, katak terbang, dan katak air.
- c. Reptilia, terdiri atas ular, buaya, biawak dan komodo
- d. Berbagai macam burung, antara lain: burung dewata, maleo, mandar, raja udang, burung pemakan lebah, rangkong, kakatua, merpati, dan angsa.



3) Fauna Australis (Timur)

Wilayah Fauna Indonesia tipe Australis meliputi Pulau Papua, Kepulauan Aru dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. Wilayah fauna Indonesia timur (Tipe Australis) dengan fauna Indonesia tengah (Tipe Asia-Australis) dibatasi oleh Garis Weber. Jenis-jenis Fauna Indonesia Tipe Australis, antara lain:

- a. Mamalia, terdiri atas: kanguru, walabi, beruang, koala, nokdiak (landak Irian), oposum layang (pemanjat berkantung), kuskus, kanguru pohon.
- b. Reptilia, terdiri atas: buaya, biawak, ular, kadal, kura-kura.
- c. Amphibia, terdiri atas: katak pohon, katak terbang, dan katak air.
- d. Burung, terdiri atas: kakatua, beo, nuri, raja udang, cendrawasih, dan kasuari.

- e. Ikan, terdiri atas arwana dan berbagai jenis ikan air tawar lainnya.



LAMPIRAN 4 : MODUL AJAR SIKLUS II

MODUL AJAR SIKLUS II

MATERI PEMBELAJARAN PERTEMUAN I DAN PERTEMUAN II

A. Identitas Modul

Mata Pelajaran : Geografi

Kelas : XI

Judul Modul : Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menganalisis konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem.

4.2 Membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang dilengkapi gambar hewan dan tumbuhan endemik.

C. Deskripsi Singkat Materi

Pada modul pembelajaran geografi kelas XI kali ini, kita akan mempelajari tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia, yang meliputi :

1. Konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia
2. Persebaran Flora dan Fauna di Dunia

Memahami materi pada pembelajaran ini menjadi penting karena akan membuka wawasan kita mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Seperti dibahas pada pertemuan sebelumnya, Indonesia merupakan negara yang memiliki sumberdaya alam hayati yang tinggi dan tersebar di seluruh pelosok tanah air baik yang terdapat di darat, laut maupun udara.

Kekayaan sumber daya alam hayati menjadi tumpuan baru bagi pembangunan nasional selain penggunaan sumber daya alam tak terbarukan seperti minyak bumi dan gas alam. Terlebih lagi Indonesia merupakan negara agraris. Sehingga sumberdaya alam hayati yang

meliputi keanekaragaman flora dan fauna mempunyai fungsi dan manfaat yang tidak dapat diganti serta memiliki kedudukan serta berperan penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Hal tersebut menjadikan upaya konservasi sumber daya alam hayati flora dan fauna menjadi kewajiban mutlak bagi setiap generasi.

D. Petunjuk Penggunaan Modul

Agar menguasai 5 (lima) materi pada modul ini, kalian diharapkan mengikuti petunjuk belajar pada modul dengan baik, yaitu dengan memahami isi bahan belajar dengan baik membaca isi modul dengan teliti dan menjawab evaluasi pada akhir modul, diantaranya sebagai berikut :

1. Berdo'alah sejenak sesuai agama dan keyakinan sebelum memulai pelajaran
2. Baca dan pahami deskripsi isi dari setiap bahan belajar, agar anda dapat mengetahui apa yang harus dipelajari dari isi bahan belajar.
3. Baca dan pahami secara mendalam tujuan yang harus dicapai setelah melakukan pembelajaran.
4. Bacalah uraian materi secara seksama. Tandai dan catat materi yang belum/kurang anda pahami.
5. Diskusikan materi-materi yang belum dipahami dengan teman, guru
6. Kerjakan soal latihan dengan jujur, untuk mengukur pemahaman belajar.

E. Materi Pembelajaran

1. Konservasi flora dan fauna di indonesia dan dunia

Konservasi adalah sebuah usaha pelestarian flora dan fauna dengan tujuan agar tetap terjaga populasinya dan bisa tetap ada hingga nanti. Konservasi sebuah kawasan meliputi kriteria kawasan yang memiliki kekhasan tertentu misalnya memiliki spesies langka dan endemik, kawasan yang memiliki keterancaman dari kepunahan dan membutuhkan penanganan, dan Kawasan yang memiliki kegunaan atau potensi sehingga perlu prioritas konservasi. Kekayaan alam

Indonesia harus tetap terjaga dan terlindungi dari berbagai kerusakan. Untuk itu diperlukan upaya dan langkah-langkah konservasi untuk menjaga kelestarian flora dan fauna. Berdasarkan UU No. 26 Tahun 2007, kawasan yang dilindungi bagi pelestarian alam dibagi menjadi dua yaitu kawasan suaka alam dan kawasan pelestarian alam.

a. Kawasan Suaka Alam

Kawasan suaka alam adalah sebuah kawasan yang memiliki ciri khas tertentu baik yang ada di daratan maupun di perairan. Bentuk kawasan suaka alam terdiri dari :

1) Cagar Alam

Cagar alam adalah sebuah kawasan suaka alam yang memiliki kekhasan berupa tumbuhan, satwa dan ekosistem. Keadaan alamnya masih terlihat asli belum banyak tersentuh tangan manusia, memiliki keanekaragaman baik tumbuhan maupun satwa. Sebagaimana fungsinya kawasan ini dapat dimanfaatkan untuk kawasan penelitian, pengetahuan ilmu pengetahuan, pendidikan. Dapat juga dijadikan sebagai tempat kegiatan pariwisata. Contoh cagar alam yang terkenal sebagaimana berikut :

- a. Cagar alam Cibodas di kaki Gunung Gede Jawa barat, merupakan Cadangan hutan di daerah basah.
- b. Cagar Alam Pananjung-Pangandaran di Jawa Barat, tempat ini selain untuk melestrakan hutan, juga merupakan tempat untuk melindungi rusa, banteng, dan babi hutan.
- c. Cagar alam Rafflesia di Bengkulu, khusus untuk melindungi bunga raflesia yang merupakan bunga terbesar di dunia

2) Suaka Margasatwa

Suaka margasatwa merupakan kawasan yang ditetapkan untuk melindungi satwa tertentu dan habitatnya. Kawasan ini memiliki keanekaragaman dan populasi satwa yang tinggi, atau

sebagai habitat salah satu jenis satwa dikhawatirkan punah. Kawasan ini merupakan tempat berkembang biaknya jenis satwa atau tempat tinggal dari salah satu jenis satwa migrant. Berikut suaka margasatwa yang ada di Indonesia:

- a. Suaka margasatwa Gunung Leuser di Aceh, merupakan suaka margasatwa terbesar di Indonesia. Hewan-hewan yang mendapat perlindungan di tempat ini antara lain gajah, badak Sumatera, orang utan, tapir, harau, kambing hutan, rusa, dan burung.
- b. Suaka margasatwa Baluran di Jawa Timur, adalah tempat untuk melindungi banteng, macan tutul, kancil, kucing bakau dan anjing hutan.
- c. Suaka margasatwa Pulau Komodo di Nusa Tenggara Timur, terutama untuk melindungi biawak komodo. Satwa-satwa lain yang dilindungi di tempat ini adalah burung kakaktua, ayam hutan, kerbau liar, babi hutan, dan rusa.

3) Cagar Biosfer

Cagar biosfer adalah kawasan yang dilestarikan untuk melindungi flora dan fauna termasuk hasil budaya manusia yang ada di dalamnya, termasuk suku-suku terasing. Suku terasing ini harus dijaga kelestariannya karena penduduk ini menginginkan hidup yang serasi, harmonis dan seimbang dengan alam. Salah satu contoh cagar biosfer antara lain, cagar biosfer pulau Siberut di Sumatera Barat, Cagar biosfer Tanjung Puting di Kalimantan Tengah, Cagar biosfer Cibodas Jawa Barat.

b. Kawasan pelestarian alam

Kawasan pelestarian alam memiliki fungsi yang hampir sama dengan kawasan suaka alam, namun ada nilai lebih karena dapat dimanfaatkan sebagai sumber daya alam hayati dan ekosistemnya

secara lestari. Kawasan pelestarian alam terdiri dari taman nasional, taman hutan raya, dan taman wisata alam.

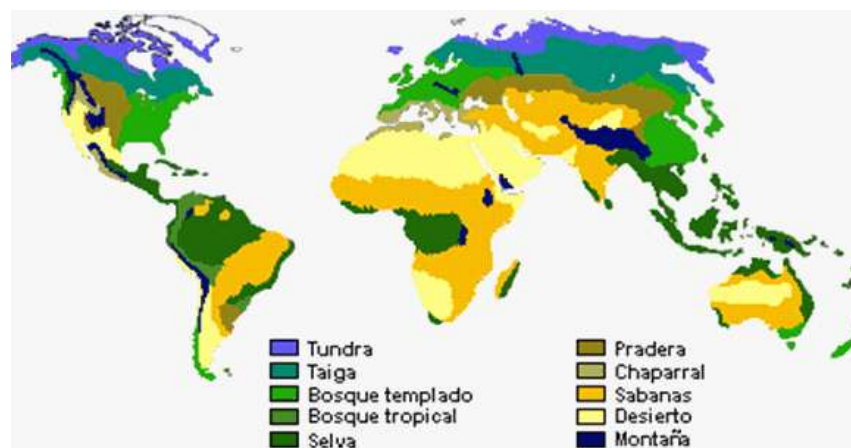
- a) Taman Nasional adalah kawasan pelestarian alam yang memiliki ekosistem asli, dikelola dengan zonasi, serta dimanfaatkan untuk tujuan penelitian, pendidikan, serta menunjang budidaya, pariwisata, dan rekreasi. Taman nasional memiliki kriteria ciri khas yang unik, yaitu memiliki kawasan yang luas serta dapat dikembangkan untuk tujuan lain dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan manfaat yang dapat dirasakan dari adanya taman nasional dapat menjaga keseimbangan kehidupan, baik biotik maupun abiotik di daratan maupun perairan. Contoh Taman Nasional Lorentz Papua, Taman Nasional Gunung Leuseur, Taman Nasional Gede Pangrango, Taman Nasional Bromo.
- b) Taman Hutan Raya adalah kawasan pelestarian alam untuk koleksi tumbuhan atau satwa yang alami atau bukan alami, jenis asli atau bukan asli. Kriteria wilayah yang ditetapkan sebagai kawasan hutan raya adalah kawasan yang memiliki ciri khas, baik asli maupun buatan, memiliki keindahan serta cukup luas untuk mengkoleksi tumbuhan dan satwa.
- c) Taman Wisata Alam adalah kawasan pelestarian alam yang ditetapkan untuk melindungi alam, tetapi dimanfaatkan untuk tujuan wisata. Kriteria suatu wilayah ditetapkan sebagai kawasan taman wisata alam antara lain kawasan yang memiliki daya tarik baik flora dan fauna atau ekosistem serta formasi geologi. Memiliki luas untuk menjamin kelestarian populasi dan daya tarik untuk pariwisata dan rekreasi alam.
- d) Kebun Raya dan Kebun Binatang merupakan kawasan untuk koleksi hidup yang berfungsi untuk melestarikan jenis flora dan fauna.

Berdasarkan UU No, 5 Tahun 1990 dan UU No.23 Tahun 1997, Indonesia melakukan dua metode konservasi, yaitu metode Insitu dan metode Eksitu. Metode insitu merupakan upaya untuk melestarikan keanekaragaman hayati yang dilaksanakan pada habitat asli individu tersebut baik flora maupun fauna. Metode ek situ adalah proses melindungi spesies, varietas atau ras yang terancam punah, tumbuhan atau hewan di luar habitat aslinya; misalnya dengan memindahkan sebagian populasi dari habitat yang terancam dan menempatkannya di lokasi baru, yang mungkin merupakan kawasan liar atau dalam perawatan manusia. Keanekaragaman hayati yang tersebar di seluruh Indonesia merupakan potensi bagi Negara. Setiap wilayah di kepulauan Indonesia memiliki jenis flora dan fauna yang khas seperti bunga Raflesia yang berada di Sumatra. Pemerintah berupaya menjaga kelestarian flora fauna dengan membangun sarana konservasi dan menetapkan pupsa dan satwa nasional. Pemerintah menetapkan komodo sebagai satwa nasional, ikan siluk merah sebagai satwa pesona dan elang Jawa sebagai satwa langka. Sedangkan tumbuhan yang ditetapkan sebagai pupsa bangsa adalah melati, anggrek bulan sebagai pupsa pesona dan Padma raksasa sebagai pupsa langka.

2. Persebaran flora dan fauna di dunia

Persebaran Flora dan Fauna di dunia dapat dilihat berdasarkan kategori berikut:

a. Bioma



Bioma merupakan bagian dari biosfer yang merupakan bentang lahan darat (landscape) yang mempunyai karakteristik khas berdasarkan keadaan iklimnya didominasi oleh flora dan fauna tertentu. Secara umum, bioma memiliki tiga subjek utama, yaitu produsen, konsumen, dan pengurai atau decomposer. Bioma yang terbentuk biasanya akan menyesuaikan sesuai letak geografis dan astronomis. Di samping itu, bioma juga ditentukan oleh struktur tumbuhan, seperti semak, pohon, dan rerumputan. Sehingga unsur vegetasinya lebih menonjol. Bioma dipermukaan bumi secara umum dapat dibedakan menjadi: hutan hujan tropis, hutan gugur, padang rumput (steppa), sabana, gurun, taiga, dan tundra.

1) Bioma Hutan Hujan Tropis

Hutan hujan tropis adalah bioma hutan yang selalu basah atau lembab, dan memiliki keanekaragaman vegetasi/tumbuhan yang sangat tinggi dan lebat. Bioma ini dapat ditemukan disekitar wilayah khatulistiwa (0° – 10° LU/LS). Ciri- ciri hutan hujan tropis di antaranya sebagai berikut.



- a. Memiliki curah hujan sangat tinggi dan merata sepanjang tahun, yaitu lebih dari 2.000 mm/tahun.
- b. Memiliki pohon-pohon utama yang mempunyai ketinggian antara 20–40 m.
- c. Cabang pohon berdaun lebat dan lebar, serta hijau sepanjang tahun.

- d. Mendapat sinar matahari yang cukup, tetapi sinar matahari tidak dapat menembus dasar hutan karena tertutup pepohonan yang lebat.
- e. Permukaan tanahnya lembab dan sering tergenang air.
- f. Suhu udara antara 25°- 26°C

2) Bioma Hutan Gugur



Bioma hutan gugur merupakan bioma yang vegetasinya didominasi oleh tumbuhan peluruh atau tumbuhan yang menggugurkan daunnya pada musim tertentu. Pada bioma ini mengalami empat musim, yaitu panas, gugur, dingin, dan semi. Ciri khas dari bioma hutan iklim sedang adalah warna daun yang berwarna oranye keemasan. Hal ini disebabkan karena pendeknya hari sehingga merangsang tanaman menarik klorofil dari daun sehingga diisi pigment lain. Ciri-ciri bioma hutan gugur, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memiliki curah hujan yang tinggi dan merata antara 750 – 1.000 mm/tahun.
- b. Suhu rata-rata mencapai $\pm 50^{\circ}\text{C}$.
- c. Vegetasi pada bioma ini pada umumnya memiliki daun yang lebar, tajuk yang rapat, hijau pada musim panas, dan menggugurkan daunnya pada musim dingin.
- d. Memiliki jenis tumbuhan yang relatif sedikit
- e. Musim panas yang hangat dan musim dingin yang tidak terlalu dingin.

- f. Terletak di daerah yang mengalami empat musim yakni musim panas, dingin, semi dan gugur.

3) Bioma Padang Rumput (Steppa)

Steppa atau padang rumput merupakan ekosistem yang didominasi oleh vegetasi berbagai jenis rumput dan tidak ada pohon dan semak-semak besar di wilayah itu. Kondisi tersebut dikarenakan area padang rumput yang luas, sehingga tumbuhan susah untuk mengambil dan mengelola air sehingga tanaman pohon menjadi sulit tumbuh maupun berkembang. Ekosistem padang rumput banyak di temui di daerah yang beriklim Tropis dan subTropis. Ciri-ciri bioma padang rumput (Steppa), di antaranya sebagai berikut :

- a. Merupakan padang rumput yang beriklim sedang
- b. Banyak terdapat di daerah Eropa timur, Amerika utara, Asia barat, dan Afrika
- c. Vegetasi rumput yang luas
- d. Suhu 19 derajat – 30 derajat saat musim panas, 12 derajat – 20 derajat saat musim dingin
- e. Curah hujan tidak teratur, antara 250 – 500 mm/tahun
- f. Adanya jenis rumput yang tingginya mencapai 3,5 m

4) Bioma Sabana

Bioma sabana adalah padang rumput yang diselingi oleh pepohonan atau semak-semak seperti palem dan akasia. Biasanya padang sabana tumbuh di antara wilayah tropis dan subtropis, atau tumbuh di wilayah yang memiliki curah hujan yang rendah. Sabana juga dikenal dengan nama padang rumput tropis. Kawasan ini memiliki iklim yang tidak terlalu kering untuk disebut sebagai gurun pasir. Selain itu, wilayah sabana juga tidak cukup basah untuk disebut sebagai hutan murni. Persebaran bioma sabana terdapat di Afrika, Amerika Selatan, Australia, dan Indonesia (Nusa Tenggara Timur). Ciri-ciri bioma sabana, di antaranya sebagai berikut.

- a. Terdapat di daerah khatulistiwa (iklim tropis)
- b. Memiliki suhu panas sepanjang tahun.
- c. Memiliki curah hujan yang sedang dan tidak teratur antara 100–150 mm/tahun
- d. Porositas (air yang meresap ke tanah) dan drainase (pengaliran) cukup baik.

5) Bioma Gurun

Bioma gurun merupakan ekosistem darat yang didominasi oleh flora dan fauna tertentu dan ditandai dengan lingkungan yang beriklim kering dengan curah hujan yang sangat sedikit sekali, curah hujan tahunannya kurang dari 250 mm/tahun. Ciri-ciri bioma gurun, di antaranya sebagai berikut.

- a. Memiliki curah hujan yang sangat rendah \pm 250 mm/tahun.
- b. Evaporasi (penguapan) tinggi dan lebih cepat daripada presipitasi (hujan).
- c. Memiliki perbedaan suhu udara yang sangat tinggi antara siang dan malam, sehingga suhu udara pada siang hari sangat panas (45°C) sedangkan pada malam hari sangat dingin (0°C).
- d. Tanah pasir sangat tandus karena tidak dapat menampung air.
- e. Kelembapan udara rendah.
- f. Tingkat deflasi (pengikisan tanah) tinggi.

6) Bioma Taiga

Taiga adalah suatu ekosistem yang berada di hutan yang didalamnya hanya terdapat satu spesies pohon yang sejenis. Spesies tersebut misalnya seperti pinus, konifer, cemara dan lainnya yang sejenis. Ciri-ciri bioma taiga, di antaranya sebagai berikut.

- a. Suhu pada bioma taiga mencapai 90°F atau lebih pada musim panas.
- b. Memiliki musim dingin yang berlangsung cukup panjang dan daerah ini sangat basah karena penguapannya rendah.

- c. Musim kemarau yang panas sangat singkat yakni berlangsung 1-3 bulan.
- d. Jenis tumbuhan sangat sedikit, umumnya hanya terdiri dari dua atau tiga jenis tumbuhan.

LAMPIRAN 5 : HASIL BELAJAR SIKLUS I**HASIL BELAJAR SIKLUS I**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1	Alexa Putri Undriani	P	80	Tuntas
2	Alexa Revha Anggela	P	70	Tidak Tuntas
3	Alinia Arianis	P	90	Tuntas
4	Aulia Fardian	P	90	Tuntas
5	Dini Anggraini	P	78	Tidak Tuntas
6	Diva Oktia Putri	P	55	Tidak Tuntas
7	Donel Roaldi	L	80	Tuntas
8	Echal Europa	L	80	Tuntas
9	Fanesa	P	85	Tuntas
10	Fanisa Maharani	P	75	Tidak Tuntas
11	Farlan Ramadhan	L	90	Tuntas
12	Fauzana Tsany	P	80	Tuntas
13	Fitri Azahra	P	78	Tidak Tuntas
14	M. Abdul Razak	L	55	Tidak Tuntas
15	M. Arkhan Rodhiah	L	80	Tuntas
16	Muhammad Abhi Febrian	L	80	Tuntas
17	Muhammad Hamdi	L	85	Tuntas
18	Mutiara Meilanda	P	75	Tidak Tuntas
19	Nafisa Inti Hijriah	P	68	Tidak Tuntas
20	Naia Aurette Padsa	P	78	Tidak Tuntas
21	Natasya Okta Ramadhan	P	90	Tuntas
22	Nazila Salsabila	P	85	Tuntas
23	Novita Tria Putri	P	55	Tidak Tuntas

24	Radit Priska Anggara	L	80	Tuntas
25	Raja Safa Nofrima	L	60	Tidak Tuntas
26	Rihadatul Aisy	P	55	Tidak Tuntas
27	Ringga Despita Sari	P	75	Tidak Tuntas
28	Tasya Agustia Putri	P	80	Tuntas
29	Tiara Anisatul Jannah	P	88	Tuntas
30	Wingga Nayshila	P	70	Tidak Tuntas
31	Wulan Arsy Ramadani	P	86	Tuntas
32	Yanuar Fadillah	L	65	Tidak Tuntas
JUMLAH NILAI		2431		
RATA-RATA		73,67		

LAMPIRAN 6 : HASIL BELAJAR SIKLUS II**HASIL BELAJAR SIKLUS II**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1	Alexa Putri Undriani	P	100	Tuntas
2	Alexa Revha Anggela	P	85	Tuntas
3	Alinia Arianis	P	100	Tuntas
4	Aulia Fardian	P	90	Tuntas
5	Dini Anggraini	P	85	Tuntas
6	Diva Oktia Putri	P	75	Tidak Tuntas
7	Donel Roaldi	L	85	Tuntas
8	Echal Europa	L	90	Tuntas
9	Fanesa	P	95	Tuntas
10	Fanisa Maharani	P	85	Tuntas
11	Farlan Ramadhan	L	100	Tuntas
12	Fauzana Tsany	P	95	Tuntas
13	Fitri Azahra	P	90	Tuntas
14	M. Abdul Razak	L	70	Tidak Tuntas
15	M. Arkhan Rodhiah	L	85	Tuntas
16	Muhammad Abhi Febrian	L	90	Tuntas
17	Muhammad Hamdi	L	90	Tuntas
18	Mutiara Meilanda	P	90	Tuntas
19	Nafisa Inti Hijriah	P	80	Tuntas
20	Naia Aurette Padsa	P	95	Tuntas
21	Natasya Okta Ramadhan	P	100	Tuntas
22	Nazila Salsabila	P	95	Tuntas
23	Novita Tria Putri	P	85	Tuntas
24	Radit Priska Anggara	L	90	Tuntas

25	Raja Safa Nofrima	L	80	Tuntas
26	Rihadatul Aisy	P	75	Tidak Tuntas
27	Ringga Despita Sari	P	95	Tuntas
28	Tasya Agustia Putri	P	90	Tuntas
29	Tiara Anisatul Jannah	P	90	Tuntas
30	Wingga Nayshila	P	80	Tuntas
31	Wulan Arsy Ramadani	P	90	Tuntas
32	Yanuar Fadillah	L	70	Tidak Tuntas
JUMLAH NILAI		2815		
RATA-RATA		85,30		

LAMPIRAN 7 : LEMBAR OBSERVER SIKLUS I

LEMBAR OBSERVER

PADA SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Suliki

Mata Pelajaran : Geografi

Nama Guru yang diamati : Petra Handayani

No	Kegiatan	Catatan
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a) Guru kurang maksimal menjelaskan tentang strategi pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> b) Siswa masih bingung mengenai strategi pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran c) Siswa masih sibuk bercerita dengan teman sewaktu guru menjelaskan di depan kelas
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a) Guru belum maksimal melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran <i>Temas Games Tournament (TGT)</i> karena siswa masih banyak yang diam b) Siswa belum paham tentang strategi pembelajaran c) Siswa masih banyak yang bingung strategi pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa masih malu-malu untuk menanyakan hal yang belum dimengerti ketika guru meminta pendapat di akhir kegiatan pembelajaran b) Refleksi pada saat penutupan pembelajaran masih belum maksimal dilakukan c) Pada saat proses pembelajaran akan ditutup masih terdapat siswa yang bermain-main

Suliki, November 2022

Yang Menyatakan Observer,

Rahmayoni, S.Pd

NIP.19840624 2009032 007

LEMBAR OBSERVER
PADA SIKLUS I PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Suliki

Mata Pelajaran : Geografi

Nama Guru yang diamati : Petra Handayani

No	Kegiatan	Catatan
1	Pendahuluan	a) Guru kurang maksimal menjelaskan tentang strategi pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> b) Siswa masih bingung mengenai strategi pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran c) Siswa masih sibuk bercerita dengan teman sewaktu guru menjelaskan di depan kelas
2	Kegiatan Inti	a) Guru belum maksimal melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran <i>Temas Games Tournament (TGT)</i> karena siswa masih banyak yang diam b) Siswa belum paham tentang strategi pembelajaran c) Siswa masih banyak yang bingung strategi pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>
3	Penutup	a) Siswa masih malu-malu untuk menanyakan hal yang belum dimengerti ketika guru meminta pendapat di akhir kegiatan pembelajaran b) Refleksi pada saat penutupan pembelajaran masih belum maksimal dilakukan c) Pada saat proses pembelajaran akan ditutup masih terdapat siswa yang bermain-main

Suliki, November 2022

Yang Menyatakan Observer,

Rahmayoni, S.Pd

NIP.19840624 2009032 007

LAMPIRAN 8 : LEMBAR OBSERVER SIKLUS II**LEMBAR OBSERVER****PADA SIKLUS II PERTEMUAN I**

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Suliki

Mata Pelajaran : Geografi

Nama Guru yang diamati : Petra Handayani

No	Kegiatan	Catatan
1	Pendahuluan	a) Guru sudah cukup baik menjelaskan tentang strategi pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> b) Siswa sangat serius melaksanakan do'a sebelum pembelajaran dimulai c) Siswa antusias untuk memulai pembelajaran
2	Kegiatan Inti	a) Guru sudah maksimal melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran <i>Temas Games Tournament (TGT)</i> yaitu guru tidak lagi mendominasi waktu pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh guru yang sudah terbiasa menggunakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> b) Siswa sudah mulai paham tentang strategi pembelajaran c) Siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan santai
3	Penutup	a) Siswa sudah mulai aktif untuk menyampaikan pendapat pada pertemuan ini b) Siswa antusias bertanya pada saat refleksi dilaksanakan pada pertemuan ini c) Siswa serius melaksanakan do'a sebelum menutup pembelajaran

Suliki, November 2022

Yang Menyatakan Observer,

Rahmayoni, S.Pd

NIP.19840624 2009032 007

LEMBAR OBSERVER
PADA SIKLUS II PERTEMUAN II

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Suliki

Mata Pelajaran : Geografi

Nama Guru yang diamati : Petra Handayani

No	Kegiatan	Catatan
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa sudah sangat terbiasa dengan strategi pembelajaran yang digunakan, sehingga antusias untuk memulai pembelajaran b) Siswa sangat serius melaksanakan do'a sebelum pembelajaran dimulai c) Siswa fokus mengikuti pembelajaran
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa tidak takut memberikan pendapatnya tentang materi ajar yang sedang dibahas b) Siswa berani menanggapi pertanyaan temannya dari kelompok lain c) Siswa sangat antusias dan bersemangat saat pembelajaran dimulai d) Siswa sudah mampu menguasai konsep materi sehingga meningkatkan motivasi belajar
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a) Siswa mendengarkan dengan serius refleksi pembelajaran pada hari itu b) Guru memberikan apresiasi berupa kado kepada kelompok yang menang dalam tournament pembelajaran c) Siswa serius melaksanakan do'a sebelum menutup pembelajaran d) Siswa dengan sopan mengucapkan terimakasih salam kepada guru

Suliki, November 2022

Yang Menyatakan Observer,

Rahmayoni, S.Pd

NIP.19840624 2009032 007

LAMPIRAN 9 : SURAT BERSEDIA MENJADI OBSERVER

SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENJADI OBSERVER

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rahmayoni, S.Pd
 Tempat/Tgl. Lahir : Tabek Panjang/24 Juni 1984
 NIP : 19840624 200903 2 007
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Guru Mata Pelajaran : Geografi
 Unit Kerja : SMA Negeri 1 Suliki

Bersedia menjadi kolaborator dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Kelas Xi F 7 Sma Negeri 1 Kecamatan Suliki”**

Yang diteliti oleh,

Nama : Petra Handayani
 Tempat/Tgl.Lahir : Ampang Gadang/27 Juli 2001
 Jenis kelamin : Perempuan
 Guru Mata Pelajaran : Geografi
 Unit Kerja : SMA Negeri 1 Suliki

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

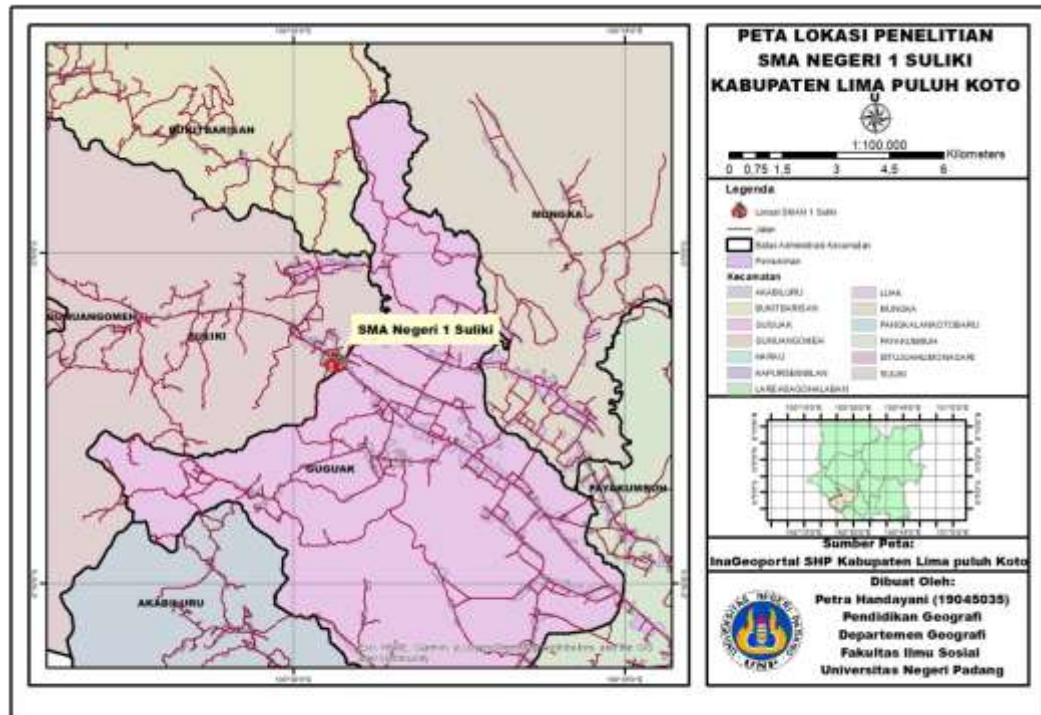
Suliki,

Yang menyatakan Observer

Rahmayoni, S.Pd

NIP.19840624 2009032 007

LAMPIRAN 10 : PETA LOKASI PENELITIAN



LAMPIRAN 11 : SURAT IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL

Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang Telp. (0751) 7055644, 445118 Fcs (0751) 7055644, 7055628
website : www.fis.unp.ac.id e-mail : info@fis.unp.ac.id



Nomor : 4356E/UN35.6/LT/2022 12 Oktober 2022
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sumatera Barat
di
Padang

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan penulisan Skripsi mahasiswa Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang tersebut di bawah ini :

No	Nama	BP/NIM	Prodi	Jenjang Program
1	Petra Handayani	2019 / 19045035	Pendidikan Geografi	S1

kami mohon bantuan Saudara memberi izin kepada mahasiswa tersebut di atas, untuk melakukan Penelitian di SMAN 1 KECAMATAN SULIKI mulai tanggal 19 Oktober 2022 s/d 19 November 2022.

'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA DAN DUNIA KELAS XI F7 SMA NEGERI 1 KECAMATAN SULIKI'

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I

Dr. Zaki Alhadi, S. IP, MA
NIP. 198406062008121003



Validitas data pada surat ini bisa di cek menggunakan Qr Code yang tersedia.

LAMPIRAN 12 : SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

	PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 1 KECAMATAN SULIKI AKREDITASI "A"	
	NPS : 10301181 Email : sman1suliki@gmail.com Jl. Tan Malaka Limbanang Kec. Suliki Kab. Lima Puluh Kota Prov. Sumatera Barat Telp. 0752-97128	NSS : 301130803001 Website : www.sman1suliki.scb.go.id
<hr/>		
Nomor	: 420/1113.a/SMA.01.Sli/X/2022	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
		Kepada Yth. : Wakil Dekan I FIS, Universitas Negeri Padang di Padang
Dengan hormat, dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa di bawah ini :		
Nama	: PETRA HANDAYANI	
NIM	: 19045035	
Program Studi	: Pendidikan Geografi	
Jenjang	: Strata I (S1)	
Judul Penelitian	: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Kelas XI F.7 di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.	
Tempat penelitian	: SMA Negeri 1 Suliki	
Waktu	: 19 Oktober 2022 s.d 19 November 2022	
untuk melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi.		
Demikianlah surat izin ini kami berikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
		Limbanang, 24 Oktober 2022 Kepala,  Drs. ERISWANDI, M.Pd NIP. 19680814 199512 1 003

LAMPIRAN 13 : SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 KECAMATAN SULIKI

AKREDITASI "A"



NPS : 10301181 NSS : 301130803001
Email : smansuliki@gmail.com Website : <http://smansulikiibg.scb.id>
Jl. Tan Malaka Limbanang Kec. Suliki Kab. Lima Puluh Kota – Sumatera Barat Telp. 0752-97128

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420.02/1199/SMA.01.Sli/XI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. ERISWANDI, M.Pd
NIP : 19680814 199512 1 003
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I / IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : **PETRA HANDAYANI**
NIM : 19045035
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jadwal : 19 Oktober 2022 s.d 19 November 2022
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Kelas XI F.7 di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki.

Benar telah selesai melaksanakan penelitian pada SMA Negeri 1 Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat

Demikianlah surat ini kami berikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lima Puluh Kota, 16 November 2022
Kepala Sekolah
Drs. ERISWANDI, M.Pd
NIP: 19680814 199512 1 003