

**PENGARUH PEMBERIAN *LEAFLET* PADA MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP
KOMPETENSI BELAJAR BIOLOGI
SISWA KELAS X MAN 3 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**OLEH
YULYA KURNIATI
1106270**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN SKRIPSI

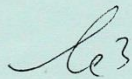
**Pengaruh Pemberian *Leaflet* Pada Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Team Game Tournament* terhadap Kompetensi Belajar Biologi
Siswa Kelas X MAN 3 Padang**

Nama : Yulya Kurniati
NIM : 1106270
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 10 Agustus 2015

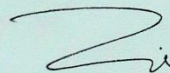
Disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. Anizam Zein, M.Si
NIP. 19520202 197903 1 004

Pembimbing II



Dezi Handayani, S.Si, M.Si
NIP. 19770126 200604 2 002

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Pemberian *Leaflet* Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas X MAN 3 Padang

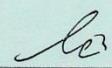
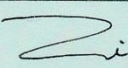

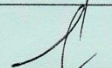
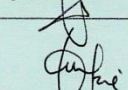
Nama : Yulya Kurniati
NIM/TM : 1106270/2011
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 10 Agustus 2015

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|---------------|----------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Drs. Anizam Zein, M.Si. | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Dezi Handayani, S.Si., M.Si. | 2.  |
| 3. Anggota | : Drs. Armen, S.U. | 3.  |
| 4. Anggota | : Dr. Zulyusri, M.P. | 4.  |
| 5. Anggota | : Muhyiatul Fadilah, S.Si, M.Pd. | 5.  |

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulya Kurniati

NIM/TM : 1106270/2011

Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : MIPA Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

Pengaruh Pemberian *Leaflet* Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas X MAN 3 Padang adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Biologi



Dr. Azwir Anhar, M.Si.
NIP. 19561231 198803 1 009

Saya yang menyatakan,



Yulya Kurniati
NIM. 1106270

ABSTRAK

Rendahnya kompetensi belajar biologi siswa disebabkan oleh pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif dan menarik bagi siswa. Hal tersebut dapat diatasi dengan pemberian *leaflet* sebelum penerapan pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *leaflet* dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kompetensi belajar biologi siswa kelas X MAN 3 Padang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan model *The Static Group Comparison*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 3 Padang kecuali X₅, yang terdaftar pada tahun pelajaran 2014/2015. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*, sehingga terpilih kelas X₁ sebagai kelas kontrol dan kelas X₂ sebagai kelas eksperimen. Instrumen penilaian ranah kognitif berupa tes hasil belajar (tes objektif) sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotor dilakukan dengan cara non tes yaitu mengisi lembar observasi. Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$.

Hasil uji hipotesis kedua kelas sampel pada kompetensi kognitif didapatkan $t_{hitung} (1,73) > t_{tabel} (1,67)$. Pada kompetensi afektif, uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} (2,10)$ lebih besar dari $t_{tabel} (1,67)$. Pada kompetensi psikomotor didapatkan $t_{hitung} = 6,75 > t_{tabel} = 1,67$. Dengan demikian, hipotesis diterima maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan yaitu pemberian *leaflet* dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap kompetensi belajar biologi siswa kelas X MAN 3 Padang tahun pelajaran 2014/2015.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah S.W.T., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Pemberian *Leaflet* pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas X MAN 3 Padang”. Penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Biologi FMIPA UNP.

Dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Anizam Zein, M.Si sebagai pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dezi Handayani, M.Si sebagai pembimbing II dan validator media cetak *leaflet* yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Armen, S.U, Ibu Dr. Zulyusri, M.P, dan Ibu Muhyiatul Fadilah, S.Si., M.Pd sebagai tim penguji.
4. Ibu Dra. H Yulmizar Hasan, M.S sebagai Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak dukungan dan nasehat serta semangat dalam pembuatan skripsi ini.

5. Bapak Dr. H. Azwir Anhar, M.Si., selaku Ketua Jurusan yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Anizam Zein, M.Si sebagai validator dari penilaian RPP, *leaflet*, lembar observasi afektif dan psikomotor, serta soal-soal yang diujicobakan.
7. Bapak dan ibu staf pengajar serta karyawan Jurusan Biologi yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Linda Elfita Roza S.Pd., selaku guru bidang studi Biologi Kelas X MAN 3 Padang sekaligus sebagai validator RPP, *leaflet*, lembar penilaian afektif dan psikomotor, serta soal-soal yang diujicobakan.
9. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Majelis Guru, dan staf Tata Usaha MAN 3 Padang.
10. Siswa kelas X₁ dan X₂ MAN 3 Padang.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

Semoga bantuan, bimbingan, dan arahan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala dari Allah S.W.T., Amin.

Penulis telah berupaya maksimal untuk menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya, namun jika masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis harapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional	7
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	10
B. Kerangka Konseptual	14
C. Hipotesis	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	16
B. Populasi dan Sampel	17

C. Variabel dan Data	18
D. Teknik Pengumpulan Data	18
E. Prosedur Penelitian.....	19
F. Instrumen Penelitian.....	22
G. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil	34
B. Pembahasan.....	38
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata UAS Biologi Kelas X MAN 3 Padang Tahun Pelajaran 2014/2015	1
2. Rancangan Penelitian <i>The Static Group Comparison</i>	16
3. Nilai Rata-rata UAS Biologi Kelas X MAN 3 Padang	17
4. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Sampel	20
5. Lembar Pengamatan Kompetensi Afektif	26
6. Kriteria Analisis Afektif	27
7. Lembar Observasi Kompetensi Psikomotor	28
8. Kriteria Analisis Psikomotor	29
9. Hasil Tes Akhir Ranah Kognitif dari Kelas Sampel	34
10. Hasil Uji Normalitas Ranah Kognitif	35
11. Hasil Uji Homogenitas Ranah Kognitif	35
12. Hasil Uji Hipotesis Ranah Kognitif	35
13. Data Ranah Afektif dari Kelas Sampel	36
14. Hasil Uji Normalitas Ranah Afektif	36
15. Hasil Uji Homogenitas Ranah Afektif	36
16. Hasil Uji Hipotesis Ranah Afektif	37
17. Data Ranah Psikomotor dari Kelas Sampel	37
18. Hasil Uji Normalitas Ranah Psikomotor	38
19. Hasil Uji Homogenitas Ranah Psikomotor	38
20. Hasil Uji Hipotesis Ranah Psikomotor	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP.....	48
2. Surat Izin Penelitian dari KEMENAG Provinsi Sumatera Barat	49
3. Surat telah melakukan penelitian dari MAN 3 Padang	50
4. RPP Kelas Eksperimen	51
5. RPP Kelas Kontrol	75
6. Kisi-kisi Soal	98
7. Hasil Analisis Uji Coba Soal	130
8. Perhitungan Reabilitas Ujicoba Soal	132
9. Naskah Soal Ulangan Harian Ekosistem	133
10. Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen	141
11. Hasil Tes Akhir Kelas Kontrol	142
12. Analisis Uji Normalitas Kompetensi Kognitif Kelas Eksperimen	143
13. Analisis Uji Normalitas Kompetensi Kognitif Kelas Kontrol	144
14. Uji Normalitas Kompetensi Afektif Kelas Eksperimen	146
15. Uji Normalitas Kompetensi Afektif Kelas Kontrol	147
16. Uji Normalitas Kompetensi Psikomotor Kelas Eksperimen	149
17. Uji Normalitas Kompetensi Psikomotor Kelas Kontrol	150
18. Nilai Kritis Lilliefors	151
19. Uji Homogenitas Aspek Kognitif Kelas Sampel	152
20. Uji Homogenitas Aspek Afektif Kelas Sampel	153

21. Uji Homogenitas Aspek Psikomotor Kelas Sampel	154
22. Nilai Kritis Sebaran F	155
23. Uji Hipotesis Aspek Kognitif	156
24. Uji Hipotesis Aspek Afektif	157
25. Uji Hipotesis Aspek Psikomotor	158
26. Nilai Presentil untuk Distribusi T	159
27. Nilai <i>r product moment</i>	160
28. Dokumentasi Penelitian	161
29. Lembar Validasi	167
30. <i>Leaflet</i>	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Biologi adalah salah satu bagian dari ilmu sains yang memerlukan pemahaman terhadap fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang dipelajari secara sistematis. Penguasaan konsep, prinsip, dan prosedur pada mata pelajaran biologi perlu dilakukan dengan berbagai strategi pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada tanggal 26 Agustus – 1 Desember 2014 di MAN 3 Padang, terdapat masalah utama yaitu rendahnya kompetensi kognitif siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan data nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 72. Rincian mengenai capaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai rata-rata UAS Biologi kelas X MAN 3 Padang tahun pelajaran 2014/2015

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Nilai rata-rata
1	X 1	36	14	68
2	X 2	33	13	67
3	X 3	34	11	61
4	X 4	35	13	63

Sumber : Guru biologi kelas X MAN 3 Padang

Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan karena motivasi siswa kurang dan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Aunurrahman (2009:180) menyatakan “siswa-siswa yang tidak atau kurang memiliki motivasi, umumnya kurang mampu

bertahan untuk belajar lebih lama, dan kurang sungguh-sungguh di dalam mengerjakan tugas”.

Hasil belajar siswa rendah juga disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang tidak variatif. Pernyataan tersebut didukung berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang siswa yang dilakukan pada tanggal 17 Februari 2015, persentase 75% menunjukkan bahwa penggunaan model-model pembelajaran yang konvensional juga membuat beberapa siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Metode konvensional pada dasarnya tidak dapat dikatakan suatu metode yang salah. Metode tersebut memiliki kelebihan antara lain dapat menyampaikan informasi secara tepat, dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran. Namun metode ini memiliki kelemahan, yaitu beberapa siswa dengan gaya belajar visual menjadi rugi karena kurang bisa menerima penjelasan guru tanpa didukung keterangan tertulis dan gambar.

Solusi untuk mengatasi masalah-masalah di atas adalah dengan membuat pembaharuan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk bisa mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat. Rusman (2010:78) mengungkapkan bahwa penggunaan metode dan model pembelajaran untuk menjembatani kebutuhan siswa dan menghindari terjadinya kejenuhan yang dialami siswa. Siswa dapat menikmati pembelajaran menyenangkan jika lingkungan fisiknya kondusif untuk belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok dan menuntut keaktifan siswa. Menurut Trianto (2009:58) “Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya”. Kegiatan bekerjasama antar siswa dapat terbentuk keterampilan memecahkan masalah. Interaksi selama menerapkan model belajar kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan memberikan stimulus untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah tipe *Team Game Tournament*.

Berdasarkan observasi penulis selama kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di MAN 3 Padang pada tanggal 26 Agustus – 1 Desember 2014, beberapa siswa ada yang tertidur, mengobrol, saling berkirip pesan, atau bahkan tidak masuk kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus menciptakan suatu permainan karena kegiatan ini dapat memperbesar kesuksesan proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan tanggal 17 Februari 2015, semua siswa mengaku sangat tertantang apabila dalam pembelajaran biologi diadakan pertandingan antar kelompok. Pertandingan antar kelompok akan memunculkan persaingan dimana semua

siswa akan berusaha mendapatkan nilai terbaik. Menurut Sanjaya (2006:11) “persaingan yang sehat dapat memberikan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa”. Persaingan antar kelompok dalam kegiatan turnamen dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Lufri (2007:121) mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Pada saat turnamen, wakil dari kelompok akan memilih kartu pertanyaan. Wakil tersebut akan menjawab pertanyaan, dan jawabannya akan menentukan skor kelompok. Pertanyaan diberikan mengenai materi yang telah didiskusikan terlebih dahulu, sehingga dari turnamen tersebut terlihat keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang diberikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensi akademik dan bekerja kooperatif. Berdasarkan hasil penelitian Gusnidar (2012:37) terdapat kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu waktu yang dibutuhkan untuk berdiskusi dan menjawab soal LKS cukup lama. Untuk meningkatkan pemahaman selama berdiskusi, kesiapan, dan keefektifan belajar maka dapat diberikan media ajar cetak berupa *leaflet*.

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang bisa dilipat. Menurut Simamora (2008:71) “*Leaflet* biasanya berukuran A4 yang dilipat tiga. Media ini berisi gagasan mengenai pokok persoalan secara langsung dan memaparkan secara ringkas dan lugas. *Leaflet* yang banyak ditemui sangat efektif untuk menyampaikan pesan yang singkat dan padat”. Peneliti

berasumsi, jika *leaflet* diberikan di awal pembelajaran, maka minat dan motivasi siswa akan bertambah saat belajar.

Leaflet, sebagai bahan ajar pelengkap, dalam penyajiannya berupa deskripsi mengenai pengetahuan, pesan, informasi, dan ilustrasi. Ilustrasi dapat berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses yang terkait dengan pokok bahasan tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan utama pemberian *leaflet* yaitu memberikan pendalaman dan pengayaan bagi siswa. Menurut Sugiarto (2010: 1) “*Leaflet* juga memiliki manfaat untuk dijadikan referensi dan bahan diskusi pada proses pembelajaran”.

Materi yang diujikan pada penelitian ini adalah Ekosistem. Peneliti berasumsi jika pada materi tersebut diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka pada saat diskusi kelompok siswa dapat saling bekerja sama membangun pemahaman. Materi tersebut memuat konteks mengajarkan kemampuan bekerja ilmiah, berpikir kritis, dan dengan bekerja sama siswa dapat memberikan solusi terhadap beberapa permasalahan. Selain itu, *leaflet* akan memudahkan penyampaian materi dan memberikan informasi relevan dengan kehidupan sehingga siswa dapat langsung mengaplikasikan apa yang dipelajari di sekolah dalam kegiatan sehari-hari.

Pemberian *leaflet* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum pernah dilaksanakan di MAN 3 Padang. Oleh sebab itu, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kompetensi belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Leaflet* pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Team Game Tournament terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas X MAN 3 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang termotivasi dalam belajar biologi.
2. Model pembelajaran kurang bervariasi dan masih belum melibatkan semua siswa untuk aktif.
3. Rendahnya kompetensi kognitif siswa
4. Pemberian *leaflet* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum pernah diterapkan oleh guru biologi di MAN 3 Padang.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka dari identifikasi masalah di atas peneliti membatasi ruang lingkup masalah pada poin ke-empat, yaitu pemberian media *leaflet* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum diketahui pengaruhnya terhadap kompetensi belajar biologi siswa kelas X MAN 3 Padang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pemberian *leaflet* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap kompetensi belajar biologi siswa kelas X MAN 3 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *leaflet* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kompetensi belajar biologi siswa kelas X di MAN 3 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru untuk dapat menggunakan media *leaflet* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, untuk memancing ketertarikan siswa, dan memotivasi belajar siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk melakukan penelitian.
3. Bagi peneliti, sebagai tambahan khazanah ilmu.

G. Defenisi Operasional

Agar tidak terdapat kesalahpahaman antara penulis dengan pembaca, maka penulis memberikan beberapa penjelasan dari beberapa istilah dalam penelitian ini.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi belajar siswa. Model pembelajaran ini dimulai dengan tahapan presentasi guru, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dimana siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Tahapan selanjutnya diadakan turnamen dengan membentuk kelompok baru. Pembentukan ini dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa yang berkemampuan sama.

Aturan penilaian pada saat turnamen adalah dengan memberikan bonus poin, yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota pada setiap meja turnamen diberi bonus 20 poin, setiap skor tertinggi yang kedua pada meja turnamen menerima bonus 17 poin, setiap skor tertinggi yang ketiga pada setiap meja turnamen menerima bonus 14 poin, dan skor terendah pada meja turnamen menerima 10 bonus poin. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok.

2. *Leaflet* adalah media ajar cetak yang digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa tentang materi biologi. *Leaflet* ini berukuran 21 x 30 cm (A4) dan dicetak timbal balik. *Leaflet* dapat dilipat, mudah dibawa dan dibaca kapan saja, diharapkan dapat memaksimalkan pemahaman siswa mengenai materi biologi sehingga waktu belajar lebih efektif.
3. Kompetensi belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini kompetensi belajar siswa dapat dilihat dari kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.
 - a. Kompetensi kognitif merupakan kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dalam pemecahan suatu masalah. Kompetensi ini diukur melalui tes tulis menggunakan soal objektif.
 - b. Kompetensi afektif berkaitan dengan emosi perasaan serta bentuk penerimaan terhadap sesuatu. Kemampuan ini dinilai menggunakan instrumen penilaian sikap. Aspek yang dinilai pada kompetensi afektif adalah mau menerima, mau menanggapi, dan karakterisasi.

- c. Kompetensi psikomotor berkaitan dengan kecakapan dan kreativitas siswa. Kemampuan ini dinilai menggunakan lembar penilaian pengamatan praktikum. Pada kegiatan praktikum, aspek yang dinilai adalah kelengkapan alat dan bahan, keselamatan kerja, hasil pengamatan, pembahasan, kesimpulan, dan daftar pustaka.