

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KOMPETENSI
BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 5 PADANG

SKRIPSI

*Untuk Memenuhii salah satu persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

LETI FERNANDA
NIM. 1205611

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kompetensi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang**

Nama : Leti Fernanda

NIM/TM : 1205611/2012

Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

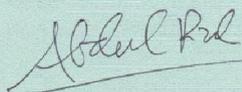
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 4 Februari 2016

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Abdul Razak, M.Si
NIP.19710322 199802 1 001



Muhyiatul Fadilah., S.Si. M. Pd
NIP. 19821225 200812 2 002

PENGESAHAN

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

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Kompetensi
Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang

Nama : Leti Fernanda

NIM/TM : 1205611/2012

Program Studi : Pendidikan Biologi

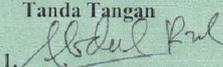
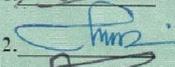
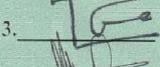
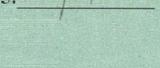
Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, 4 Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Abdul Razak, M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Syamsurizal, M.Biomed	2. 
3. Anggota	: Dr. Azwir Anhar, M.Si	3. 
4. Anggota	: Dra. Helendra, M.S	4. 
5. Anggota	: Dr. Dwi Hilda Putri, M.Biomed	5. 

ABSTRAK

Leti Fernanda : pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap kompetensibelajar biologi siswa kelas x sma negeri 5 padang

Rendahnya kompetensi belajar biologi disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya yaitu guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada setiap pertemuan, akibatnya siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan kurang persiapannya siswa untuk melaksanakan pembelajaran sehingga berdampak pada kompetensi belajar yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan memberikan inovasi berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *The Static Group Comparison Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Padang. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, diambil kelas X⁶ sebagai eksperimen dan kelas X⁵ sebagai kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes akhir untuk ranah kognitif, lembar pengamatan aktivitas belajar siswa untuk ranah afektif, dan lembar observasi untuk ranah psikomotor. Setelah didapatkan data dari ketiga ranah kompetensi belajar maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa, pada ranah kognitif diperoleh $t_{hitung} = 3,74$, dengan taraf nyata 0,05. Ranah afektif didapatkan nilai $t_{hitung} = 2,93$. Dan untuk psikomotor hasil uji t didapatkan $t_{hitung} = 2,20$ sedangkan nilai untuk $t_{tabel} = 2,00$. Dengan demikian didapatlah nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berpengaruh positif terhadap kompetensi belajar siswa

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Biologi FMIPA UNP.

Selama pelaksanaan penelitian penulis telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Razak, M.Si, sebagai Pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik
2. Ibu Muhyiatul Fadillah, S.Si, M.Pd., sebagai Pembimbing II sekaligus sosok ibu yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Azwir Anhar., M.Si, ibu Dra. Helendra, M.S, Bapak Dr. Syamsurizal, M.Biomed, ibu Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si, M.Biomed sebagai dosen penguji.

4. Bapak Drs. Anizam Zein, M.Si., Bapak Relsas Yogica, M.Pd.sebagai validator yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun untuk perbaikan skripsi ini.
5. Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan dan seluruh Dosen Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang.
6. Staf Tata Usaha dan Pustakawan Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang.
7. Kepala sekolah, Majelis guru, Karyawan/wati TU SMA Negeri 5 Padang.
8. Siswa-siswi kelas X SMA Negeri 5 Padang.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun jika ditemukan kekurangan dan kesalahan luput dari koreksi penulis, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk lebih sempurnanya isi skripsi ini. Atas kritik dan saran yang diberikan, penulis mengucapkan terimakasih. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 4 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KERANGKA TEORITIS.....	6
A. Kajian Teoritis.....	6
B. Kerangka Konseptual	12
C. Penelitian Relevan	11
D. Hipotesis.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	14
B. Waktu dan Tempat Penelitian	14
C. Definisi Operasional.....	15
D. Populasi dan sampel.....	15
E. Variabel dan Data.....	15

F. Prosedur Penelitian.....	17
G. Instrumen Penelitian.....	20
H. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Deskripsi Data.....	32
B. Pembahasan.....	37
BAB V PENUTUP.....	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
1. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester I Kelas X SMA N 5 Padang	2
2. Rancangan Penelitian	14
3. Nilai UTS dan Jumlah Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang	16
4. Pelaksanaan Penelitian	17
5. Kriteria Korelasi Koefisien Soal	24
6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	24
7. Instrumen Penilaian Afektif	26
8. Instrumen Psikomotor	28
9. Pedoman Penskoran Psikomotor	32
10. Nilai Rata-Rata Kognitif, Standar Deviasi dan Varians	33
11. Nilai Rata-Rata Afektif, Standar Deviasi dan Varians	33
12. Nilai Rata-Rata Psikomotor, Standar Deviasi dan Varians	34
13. Hasil Uji Normalitas Kognitif	34
14. Hasil Uji Normalitas Afektif	34
15. Hasil Uji Normalitas Psikomotor	35
16. Hasil Uji Homogenitas Kognitif	35
17. Hasil Uji Homogenitas Afektif	36
18. Hasil Uji Homogenitas Psikomotor	36
19. Hasil Uji Hipotesis Kognitif	36
20. Hasil Uji Hipotesis Afektif	36
21. Hasil Uji Hipotesis Psikomotor	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	46
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	67
3. Validasi RPP	83
4. Kisi-Kisi Soal Uji Coba kognitif	85
5. Tabulasi Validasi	111
6. Realibilitas	112
7. Soal Uji coba	114
8. Validasi Afektif	117
9. Instrumen Afektif	122
10. Rubrik Afektif	123
11. Validasi Psikomotor	124
12. Instrumen Psikomotor	126
13. Rubrik Psikomotor	127
14. Nilai Kognitif	128
15. Nilai Afektif	131
16. Nilai Psikomotor	132
17. Normalitas Kognitif.....	133
18. Homogenitas Kognitif.....	135
19. Hipotesis Kognitif	136
20. Normalitas Afektif	138
21. Homogenitas Afktif	140

22. Hipotesis Afektif	140
23. Normalitas Psikomotor	141
24. Homogenitas Psikomotor	144
25. Hipotesis Psikomotor	131
26. Surat Izin Penelitian	146
27. Surat telah melakukan Penelitian	147
28. Dokumentasi Penelitian	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses yang terjadi pada seseorang menuju perubahan yang dipengaruhi oleh lingkungannya, pengaplikasian dari belajar sendiri adanya pembelajaran. Perubahan ini meliputi aspek tingkah laku, pengetahuan, keterampilan dan lainnya. Syamsurizal (2008: 128) juga menyatakan tujuan dari proses pembelajaran yaitu mengembangkan kemampuan yang menyangkut penguasaan bahan atau materi ajar, kemampuan keterampilan dan juga mengembangkan nilai dan sikap positif.

Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian aktivitas guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif yang nantinya akan berdampak terhadap kompetensi belajar siswa. Menurut Blom dalam Anas (2005:49) bahwa taksonomi tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis ranah yang ada pada peserta didik, yaitu ranah kognitif (proses berfikir), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak yang berhubungan dengan perhatian. Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan, emosi. Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*).

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 5 Padang pada tanggal 5 - 12 April 2015. Diketahui bahwa dalam proses

pembelajaran biologi siswa kelas X SMA Negeri 5 Padang, aktivitas dalam pembelajaran yang masih berpusat pada siswa. Siswa banyak berperan sebagai pendengar ceramah guru. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran tidaklah salah, namun penggunaan metode yang lebih bervariasi akan lebih dapat merangsang aktivitas siswa, sehingga siswa lebih banyak berperan dalam pembelajaran.

Selain itu, siswa kurang percaya diri untuk berargumentasi dalam proses pembelajaran, salah satu faktor penyebabnya karena siswa belum terbiasa untuk berargumentasi. Fakta lain yang didapat dari observasi ialah, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi-materi yang memerlukan pengelompokkan-pengelompokkan serta konsep-konsep. Hal ini menjadi salah satu faktor yang berdampak terhadap kompetensi belajar siswa, seperti yang ditampilkan pada Tabel 1. Jika dibandingkan dengan KKM 80, tidak satupun kelas X yang dapat mencapai KKM

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester ganjil Kelas X SMA Negeri 5 Padang tahun pelajaran 2015/2016.

No.	Kelas	Nilai Ujian Tengah Semester
1.	X.1	57
2.	X.2	40
3.	X.3	68
4.	X.4	62
5.	X. 5	48
6.	X.6	50
7.	X.7	43
8.	X.8	53
9	X.9	50

(Sumber : Guru biologi SMA Negeri Padang)

Dari gambaran permasalahan tersebut, penulis memandang perlu mengadakan suatu inovasi dalam pembelajaran Biologi di SMA Negeri 5 Padang.

Inovasi berupa model pembelajaran kooperatif. Penggunaan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga siswa dapat menjadi pusat pembelajaran (*student centered*), selain itu siswa diharapkan lebih bertanggung jawab terhadap diri sendiri ataupun teman dalam memahami materi pelajaran. Model pembelajaran kooperatif yang menjadi pilihan penulis ialah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT ini dinilai dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar.

Suasana belajar yang berkelompok dan menekankan tanggung jawab setiap anggota kelompok terhadap kesuksesan kelompoknya diharapkan mampu meningkatkan kepedulian siswa dalam belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memiliki sintak berupa turnamen yang dapat merangsang semangat siswa dan berlomba-lomba untuk mendapat nilai tertinggi secara berkelompok. Pernyataan penulis diatas seiring dengan Rusman (2007) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif TGT ini tidak hanya meningkatkan aktivitas siswa, namun juga dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa karena terdapat sintak belajar tim, yang dapat meningkatkan kerjasama, tanggung jawab siswa terhadap kelompok yang berkaitan dengan ranah afektif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang dapat terlihat pada ranah kognitif. Seiring pernyataan tersebut Fitriyanti (2011) menyatakan bahwa model pembelajaran

TGT ini membuat siswa aktif, mengurangi kejenuhan siswa sehingga berpengaruh terhadap kompetensi belajar siswa

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini disesuaikan dengan pemilihan materi yang diseleraskan dengan kesulitan siswa. Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Padang dengan jumlah responden enam orang perwakilan masing-masing kelas (mewakili 20% jumlah populasi) didapatkan bahwa sebanyak 60% siswa merasa kesulitan dalam mengorganisasikan materi biologi terutama Fungi, karena materi ini merupakan materi yang terkait konsep dan pengklasifikasian fungi yang cukup beraneka ragam.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis telah melakukan penelitian mengenai “ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Kompetensi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran
2. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan guru
3. Kesulitan siswa dalam memahami materi biologi yang bersifat konsep.
4. Belum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut “Proses pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang diutarakan, maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: “ Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) pada materi Fungi dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kompetensi belajar biologi siswa kelas X SMAN 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru untuk dapat model pembelajaran kooperatif agar dapat memacu kreatifitas, aktifitas serta motivasi siswa untuk belajar yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa
2. Sebagai dasar untuk masukan bagi calon peneliti selanjutnya