

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA PADA KELAS IX SMP MUHAMMAHDIYAH AIMAS
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



Oleh :

Derek kalilago

NIM. 148420519051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSATA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH
(UNIMUDA) SORONG
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA KELAS
IX SMP MUHAMMADIYAH AIMAS KABUPATEN SORONG**

NAMA : Derek kalilago

NIM : 148420519051

Telah disetujui tim pembimbing

Pada 04 September 2023

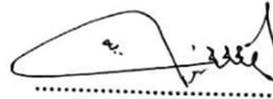
Pembimbing I

Jaharudin, M.Pd.
NIDN. 1402059001



Pembimbing II

Hidayatussakinah, M.Pd.
NIDN. 1423059301



LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA PADA KELAS IX SMP MUHAMMADIYAH AIMAS
KABUPATEN SORONG

NAMA : Derek Kalilago
NIM : 148420519051

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

Pada : Jum'at, 10 November 2023

Dekan Feksa,



Tim Penguji Skripsi

1. Ratna Prabawati, M.Pd.
NIDN. 1412129001

2. Sirojuddin, M.Pd.
NIDN. 1418068701

3. Jaharudin, M.Pd.
NIDN. 1402059001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diberikan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Sorong, 10 november 2023

Yang membuat pernyataan



Nama : Derek kalilago

Nim : 148420519051

MOTTO

Hidup ini untuk di nikmati bukan di buat rumit,

Bersyukulah dalam segala hal.

Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga,

Tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah

Dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.

(Filipi 4 : 6)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada.

- 1. Tuhan yang maha kuasa atas pennyertaan dan perlindungannya sehingga saya masih ada sebagaimana ada itu karena campur tangan Tuhan dalam kehidupan saya dan atas penyertaan Tuhan juga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.**
- 2. Terima kasih bapa Frans kalilago dan klarce saflembolo serta keluarga besar kalilago dan saflembolo yang mana selalu mendukung dan menompang dalam doa.**
- 3. Dosen dosen universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong Terimakasih atas motivasi dan ilmunya serta dukungan dalam penyusunan skripsi.**
- 4. Teman - teman Biologi maupun jurusan lain serta teman - teman yang berada di kampus maupun di luar kampus yang mana selalu saling mendukung bahkan saling memberikan semangat.**
- 5. Almamater kampus selalu menjadi identitas yang di kenang slama hidup saya.**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunian-Nya, yang berupa kesehatan dan perlindungan serta hikmah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar kongnitif siswa pada kelas IX SMP Muhammadiyah aimas kabupaten Sorong”

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan sumbangsih dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada mereka yang telah memberi banyak bantuan dalam penyusunan skripsi ini, yang terhormat:

- 1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.**
- 2. Sahidi, M.Pd., selaku Dekan Eksata Universitas Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.**
- 3. Ratna prabawati, M.pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi UNIMUDA Sorong**
- 4. Jaharudin M.pd, selaku dosen pembimbing I yang telah degan tulus membimbing dan memberikan dukungan moril hingga selesainya skripsi..**
- 5 Hidayatussakinah M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan moril hingga selesainya skripsi ini.**
- 5. Para Dosen Program Studi Pendidikan Biologi UNIMUDA Sorong yang telah membimbing dan mendidik.**

6. Teman-teman mahasiswa program studi Pendidikan Biologi , yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi kalangan akademis, khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Biologi, masyarakat pada umumnya dan bagi dunia ilmu Biologi.

Sorong, 9 november 2023

Penulis

Derek kalilgo

Nim 148420519051

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Taems Games Turnamen TGT, terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi metode yang di gunakan adalah metode kuasi eksperimen dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelas VIII3 dan kelas VIII2 Biologi sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Turnamen TGT dan kelas VIII2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode puzzle instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar soal tes hasil belajar sebanyak,25 soal berbentuk pilihan ganda dan setelah melalui proses uji validitas terhadap 25 soal yang valid dengan leabilitas 0,79 dan termasuk kategori tinggi atau dengan kata lain instrumen ini layak di gunakan dalam penelitian,teknik analisis data menggunakan metode statistik uji, "t" uji beda untuk menguji hipotesis pegertian di lakukan konsultasi pada tabel distribusi "t" pada taraf signifikasi 0,05%.

Abstrak

The purpose of this study was to determine the effect of cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) on student learning outcomes in subjects finqh in MTs Islamiyah Chester. The mothod used is a quasi-experimental method.in this study, the subjects were studenst of class VIII 2 and class VIII2 MTs Islamiyah Ciputat.class VIII3 as an experimental class using learning Model Teams Game Tournamen (TGT)and class VIII2 as the control class using the puzzle.The istrument used is the achievement test.Problem achievement test used by 40 multiple choice questios and after going through.the process of test validity,there are 25 questions are valid with the reliability of 0,79 and a high category or in other words, these instruments are fit for use in rasearch.Data were analyzed using Statistical methods "t" test (difference test),to test the hypothesis of the research carried out a consultation on the distribution table "t" at the significance level of 0,05%.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas X Smp Mohammadiyah Aimas

Kabupaten Sorong	34
Tabel 3.2 (Nonequivalent Control Group Design)	35
Tabel 3.3 Kriteria dan Skala Penilaian Penetapan KKM	31
Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar	37
Tabel 3.5 Kategori Nilai Uji N-Gain.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP rencana pelaksanaan pembelajaran	50
2. Silabus	55
3. Soal tes pilihan ganda	52
4. Lembar bimbingan	59
5. Dukumentasi penelitian	53
6. Permohonan izin penelitian.....	54

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
----------------------------	----------

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori	6
B Teori belajar	6
C. Hasil belajar	9
D. Pembelajaran	10
E. Model pembelajaran	11
F. Pegertian TGT	14
G. Langkah langkah pembelajaran TGT	17
H. Keugulan dan kelemahan strategi ekspositori	26
I. Kerangka pikir penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	49
B. Prosedur penelitian	49
C. Tempat dan waktu penelitian	49
D. Waktu	49

E. Variabel penelitian	50
F. Variabel independen	50
G. Variabel dependen	50
H. Devinisi oprasional	50
I. Hasil belajar	51
K Sampel.....	52
L. Insttument pegumpulan data.....	53
M.Teknik pengumpulan data	53
N.Teknik analisis data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	
A. Profil sekolah.....	33
B. Uji normalitas	40
C. Uji hipotesis.....	41
D. Pembahasan.	42
E. Gambar proses pembelajaran	44
F. Bukti ukuran hasil belajar.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	43
Saran.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bersumber pada Undang- Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan sesuatu usaha sadar serta terencana guna mewujudkan keadaan belajar serta proses apendidikan supaya siswa secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, karakter kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang diperlukannya, penduduk bangsa serta negeri.

Kebijakan penggunaan pembelajaran dasar yang diketahui dengan program harus belajar sebagai langkah penggunaan pembelajaran dasar merupakan sesuatu cara penerapan dengan mengganti prosedur nilai yang terdapat dalam masyarakat dimana target pembelajaran dari rekayasa sosial tersebut yakni terbentuknya pergantian pola pikir, sikap dan terjadinya aspirasi pembelajaran yang besar pada masyarakat. (Achru, A. 2019)

Kegiatan belajar mengajar ialah sesuatu interaksi guru serta siswa dalam sesuatu proses pembelajaran. Belajar juga ialah sesuatu proses ikatan dengan lingkungan sekitarnya guna memperoleh sesuatu pergantian pada dirinya, belajar selaku aktivitas mental yang terjalin saat interaksi aktif dengan area sekitarnya yang menciptakan perubahan pada pengetahuan, keahlian serta perilaku seseorang. (Aminah, S. 2018)

Mengajar merupakan suatu aktivitas dari seseorang yang mencoba untuk mendukung orang lain meraih kemajuan dalam bermacam aspek semaksimal mungkin dengan kemampuannya. Pemikiran ini didasari oleh suatu paradigma bahwa tingkatan keberhasilan mengajar tidak dilihat dari sebanyak apa ilmu yang

di informasikan guru pada siswa, melainkan sebesar apa guru berikan kesempatan pada siswa buat belajar serta mendapatkan seluruh suatu yang mau diketahuinya,

Bersumber pada observasi awal terhadap siswa di SMP Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong diperoleh hasil bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada kelas IX IPA SMP Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong pada pembelajaran biologi karena sebagian siswa menggagap pembelajaran biologi sebagai salah satu pembelajaran yang membosankan sehingga siswa kurang aktif didalam kelas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi. Selain itu permasalahan ini juga disebabkan karena kurang bervariasinya model dan tipe pembelajaran serta kurangnya sarana media pembelajaran disekolah. Sehingga banyak siswa yang merasa jenuh atau bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal indibuktikan dengan presentase siswa yang tidak lulus sebesar 65% dengan nilai dibawah KKM yaitu 75 data dasar nya bersumber pada hasil teliti pada saat saya magang di SMP Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong 2022 Agustus Dan Oktober dan hasil yang dapat di ketahui iyalah seperti keterangan di atas.

Meninjau permasalahan di atas, maka penting bagi seorang guru untuk menggunakan model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung lebih aktif di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini bisa memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena model ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yaitu dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada pebedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Penerapan model ini selain meningkatkan hasil belajar siswa

model ini juga dapat meningkatkan kerja sama antar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada Semester Genap (dan ganjil)

Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan penelitian Sundari (2017), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat perbedaan hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran ceramah Berlandaskan latar belakang tersebut maka peneliti mencoba mengambil sebuah penelitian dengan judul “ Pengharu Model Pembelajaran Team Game Turnament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Pembelahan Sel pada Kelas IX SMP Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil belajar kongnitif Biologi Siswa Pada Smp Muhammadiyah Aimas, tahun ajaran 2023 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams game Tournament (TGT).

C. Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui penelitian ini adalah untuk mengetahui Hasil belajar Biologi SMP Muhammadiyah Aimas tahun ajaran 2023 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakan penelitian ini dapat bermanfaat bagi. Siswa pada Penerapan pembelajaran Biologi dengan model cooperative learning tipe TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Semester Genap.

1. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT dan diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

2. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMP Muhammadiyah Aimas.

3. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Pemahaman peneliti tentang model cooperative learning tipe TGT juga semakin luas.2. Hasil belajar Biologi SMP Muhammadiyah Aimas tahun ajaran 2023 pada Semester Genap dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Mendefinisikan hasil belajar pada Semester Genap mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Berdasar pada definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dalam penelitian ini memfokuskan pada ranah kognitif yaitu pada kata kerja operasional menjelaskan dan menghitung. (Susanto, A. 2013)

2. Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh seorang guru. Istilah pembelajaran masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, kata pembelajaran lahir semenjak Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (2003:) yang menyatakan pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Kemendiknas, 2003:) Sutikno (2014:) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan

oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Artinya peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran.

menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat interaksi siswa dan guru, melibatkan unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Artinya proses pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh pendidik, namun juga interaksi siswa dan guru mempengaruhi proses belajar sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. pembelajaran diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata pembelajaran, yang artinya sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar. Berlandaskan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang dan diupayakan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan interaksi siswa dan guru yang tercipta menentukan kualitas pembelajaran sehingga siswa dapat menerima informasi dan pemahaman dengan mudah. Pembelajaran yang bermakna dapat tercipta melalui pendekatan, model, metode, maupun strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi , (Darmadi, H. 2017.)

3. Model Pembelajaran

Terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, kondusif, dan menyenangkan merupakan usaha guru dalam merancang, menerapkan, serta mengevaluasi model, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang direncanakan haruslah sistematis dan sesuai dengan kemampuan siswa. menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku- buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Artinya model pembelajaran yang digunakan guru mencakup seluruh gambaran komponen-komponen dalam proses belajar. model

pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. (Zulfira, V. 2019).

Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa, sehingga memudahkan guru dalam mentransfer ilmu dan mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran di sekolah dasar sangat beraneka ragam, artinya guru bebas memilih model pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk mencapai tujuan pendidikannya agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berlandaskan definisi model pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep atau pola pembelajaran yang disusun secara sistematis, didalamnya terdapat komponen-komponen yang mendukung proses pembelajaran seperti desain materi-materi instruksional, tujuan pembelajaran, dan memandu proses pembelajaran di ruang kelas sehingga dapat dicapai perubahan spesifik pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning. (Utami, D. 2018).

Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran Biologi Di SMP Muhammadiyah Aimas khususnya kelas X Ipa terlihat siswa kurang bekerja sama dalam memecahkan masalah dan cenderung individual sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai. Oleh karena itu, dengan menerapkan model cooperative learning diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial serta hasil belajar siswa.

4. Model Cooperative Learning

a. Pengertian Model Cooperative Learning

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kondisi sosial sehingga membelajarkan siswa untuk terampil hidup bersama dengan siswa lain yang berbeda. Cooperative learning mengilustrasikan gambaran dari kehidupan sehari-

hari, yang artinya kita tidak dapat hidup sendiri, dan membutuhkan orang lain. menyatakan bahwa cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

(cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 sampai 5 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Artinya sistem belajar dan bekerja dalam kelompok dapat menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran. mengemukakan bahwa cooperative learning (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar dalam kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok baik secara individu maupun secara kelompok. (Sundari, T, dkk. 2017)

berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Bekerja sama dalam kelompok merupakan poin penting dalam cooperative learning. mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). kesimpulan dari pendapat para ahli di atas, yang dimaksud dengan cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil yang saling bekerja sama sehingga melatih kemampuan individu serta sosial agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Cooperative learning merupakan miniatur dari kehidupan sehari-hari, dimana siswa saling bekerja sama antar teman, saling bertukar pendapat, dan saling menghargai sebuah perbedaan. (Utami, D. 2018)

Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) pengertian TGT merupakan salah satu tipe dari model cooperative learning. Secara umum TGT hampir sama dengan STAD, yang membedakannya yaitu jika STAD menggunakan kuis-kuis individu sedangkan TGT menggunakan game akademik yang berbentuk turnamen.

mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu model kooperatif fokus pada kemampuan siswa, siswa lebih menikmati suasana turnamen dan persaingan menjadi lebih fair. sama. (Muslim, A. H. 2020)

menyatakan bahwa model kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dengan pola permainan. TGT sesuai dengan hakikat siswa SD yang masih menyukai permainan sebagai pengalaman yang bermakna. Saco (dalam Rusman 2013:) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim kelompok masing-masing. Melalui uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa game turnamen sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik siswa meningkat melalui game akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok. TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung. (Hakim, L & Susilowati, S. M. E. 2020)

B. Komponen Penting dalam TGT

Aktivitas dalam TGT yaitu permainan dengan rancangan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok memungkinkan siswa belajar dengan rileks, selain itu juga dapat menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan yang sehat, serta melibatkan siswa secara aktif. Agar model TGT dapat berjalan sesuai tujuan, maka yang perlu diperhatikan adalah komponen- komponen dalam pelaksanaannya, yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pembelajaran. Siswa diharapkan memperhatikan materi yang disampaikan guru karena merupakan bahan untuk kerja sama kelompok pada saat game. Skor game individu menentukan skor kelompok. Penyajian pembelajaran bisa dengan pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin guru.

2) Pembentukan kelompok (tim)

Kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang berbentuk heterogen. Karena dalam satu kelompok bisa berbeda dari prestasi siswa, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman sejawat dan untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan pada saat game

3) Game

Game terdiri dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas oleh guru dan pelaksanaan kerja tim atau kelompok. Game tersebut dimainkan di atas meja, anggotanya merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok. Siswa mengambil kartu bernomor, kemudian harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang telah diambilnya. Kemudian pemain diperbolehkan menentang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Kompetisi yang dilakukan siswa berupa turnamen sehingga partisipasi anggota kelompok sangat dibutuhkan. menyatakan bahwa turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan penyajian kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen, tiga siswa yang memiliki prestasi tinggi akan ditempatkan di meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Gambar 2.1 Penempatan pada Meja. (Sundari, T, dkk. 2017)

5) Penghargaan kelompok (team recognize)

Setelah melakukan turnamen, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim mendapatkan sertifikat atau hadiah jika rata-rata skor mencapai kriteria yang telah ditentukan. menyatakan bahwa tim mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40.

aturan permainan dalam TGT yaitu pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomornya supaya para siswa tidak bisa tahu mana saja “atas” dan yang “bawah”. Mintalah salah satu siswa yang anda pilih untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja, Lalu mulailah permainan tersebut.

c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

Model pembelajaran dapat dikatakan baik dan sesuai jika guru dan siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan. menyatakan bahwa jadwal kegiatan TGT terdiri dari siklus reguler, diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Pengajaran, guru menyampaikan pelajaran.

- 2) Belajar tim, siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- 3) Turnamen, siswa bermain game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen terdiri dari tiga peserta.
- 4) Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. menjabarkan langkah-langkah dan aktivitas Cooperative learning tipe TGT adalah sebagai berikut.
 - 1) Pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik dan penghargaan tim.
 - 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Siswa akan bekerja sama dengan kelompok belajar, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
 - 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan 12 penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
 - 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberi hukuman. Berdasarkan uraian menurut para ahli di atas, peneliti mengadopsi dari kedua pendapat bahwa langkah-langkah pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.
 - 1) Guru membuat kelompok heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang.

- 2) Kemudian guru memberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
- 3) Siapkan meja turnamen sebanyak 5 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 orang siswa yang berkemampuan setara, dengan urutan meja I ditempati oleh siswa dengan level tinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke- IX ditempati oleh siswa pada Semester Genap yang memiliki level paling rendah. Penempatan tiap siswa yang duduk di meja ditentukan oleh guru.
- 4) Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, dengan aturan setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa diberikan sebutan (gelar) super teams, great teams, dan good teams.
- 5) Melaksanakan mumping pada turnamen kedua, ketiga, dan selanjutnya, yaitu dengan menggeser tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar yang diperoleh.
- 6) Setelah selesai guru menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan individual, kemudian guru memberikan penghargaan untuk kelompok.

d. Kelebihan dan Kekurangan TGT

TGT memiliki kelebihan dan kekurangan sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, karena tidak ada model pembelajaran yang sempurna, semua pasti ada kelebihan dan kekurangan tersendiri. Tidak ada model pembelajaran yang lebih unggul dari model pembelajaran lain, yang ada yaitu model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan tujuan yang akan dicapai. menguraikan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT sebagai berikut Kelebihan:

- 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman-teman yang secara signifikan lebih banyak daripada siswa yang ada pada kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik.
- 4) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.

Kekurangan:

- 1) Memerlukan waktu yang banyak
- 2) Sulitnya mengelompokkan kemampuan heterogen siswa dari segi akademis.
- 3) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT

Kelebihan:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

- 7) Kerja sama antarsiswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak kelebihan dan kekurangan model cooperative learning tipe TGT. Kelebihannya dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran dan kekurangannya tentu dapat diminimalisir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

6. Konsep Pembelajaran Ekspositori

a. Pengertian strategi pembelajaran ekspositori

Istilah ekspositori berasal dari konsep eksposisi yang berarti memberi penjelasan. Dalam konteks pembelajaran, eksposisi merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan dan informasi-informasi penting lainnya kepada para pembelajar. Jadi, strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seseorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. menanamkan strategi ini sebagai istilah strategi pembelajaran langsung (Direct Introduction) karena materi pembelajaran tersebut langsung disampaikan kepada siswa. (Simatupang, H. 2019)

Karakteristik strategi ekspositori yaitu:

1. Dilakukan dengan cara penyampaian materi pembelajaran secara verbal artinya bertutur secara lisan yang merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini.
2. Materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang
3. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi sendiri artinya setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahami yang benar yaitu mengingat kembali materi yang telah diuraikan. Strategi pembelajaran ekspositori dapat dikatakan efektif manakala:
 1. Guru yang menyampaikan bahan-bahan baru serta kaitannya dengan yang harus dipelajari siswa.
 2. Apabila guru menginginkan siswa mempunyai model intelektual tertentu misalnya agar siswa dapat mengingat bahan pelajaran dapat mengungkapkan bila diperlukan kembali.
 3. Jika ingin membangkitkan pengetahuan siswa tentang topic tertentu jadi materi pelajaran bersifat pancingan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
 4. Guru menginginkan untuk mendemonstrasikan suatu teknik atau prosedur tertentu untuk kegiatan praktik.
 5. Apabila seluruh siswa memiliki tingkat kesulitan yang sama sehingga guru perlu menjelaskannya untuk seluruh siswa.
 6. Jika lingkungan tidak mendukung untuk menggunakan strategi yang berpusat pada siswa misalnya tidak ada sarana dan prasarana yang dibutuhkan
 7. Jika guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

b. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran Ekspositori

1. Berorientasi pada tujuan Walaupun penyampaian materi pelajaran merupakan ciri utama dalam strategi pembelajaran ekspositori melalui metode ceramah, namun tidak berarti proses penyampaian materi tanpa tujuan pembelajaran. Sebelum strategi diterapkan oleh guru maka guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur. Seperti criteria pada umumnya tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur atau berorientasi pada kompetensi yang harus dicapai siswa. Strategi pembelajaran ekspositori tidak akan mungkin mengejar tujuan kemampuan berpikir tingkat tinggi misalnya kemampuan untuk menganalisis, mengintesis, mengevaluasi sesuatu namun tidak berarti tujuan kemampuan taraf rendah. Justru tujuan itulah yang harus dijadikan ukuran dalam menggunakan strategi ekspositori. Slavin (2015: 167)

2. Prinsip Komunikasi

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi yang merujuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang kepada seseorang atau sekelompok orang. Pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang diorganisir dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam proses komunikasi guru berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Dalam komunikasi selalu terjadi pemindahan pesan informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. System komunikasi dikatakan efektif jika pesan dapat ditangkap oleh penerima pesan secara utuh. Dan jika pesan tersebut tidak diterima dengan baik maka system komunikasi tersebut tidak efektif. Kesulitan menangkap pesan disebabkan oleh gangguan yang menghambat kelancaran komunikasi sehingga siswa tidak dapat menerima pesan yang ingin disampaikan. Strategi ekspositori menekankan pada proses penyampaian, maka prinsip komunikasi sangat penting untuk diperhatikan. (Darmadi, H. 2019)

3. Prinsip Kesiapan

Kesiapan merupakan salah satu hukum belajar. Inti dari hukum belajar adalah setiap individu akan merespon dengan cepat dari setiap stimulus manakala dalam dirinya sudah memiliki kesiapan dan tidak mungkin merespon jika tidak memiliki kesiapan. Agar siswa dapat menerima pesan informasi sebagai stimulus yang kita berikan, kita harus memposisikan mereka dalam keadaan siap baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran. Oleh karena itu sebelum menyampaikan informasi apakah dalam otak anak sudah tersedia file yang sesuai dengan jenis informasi yang akan kita sampaikan atau belum. Jika belum kita sediakan dahulu agar dapat menampung setiap informasi yang kita berikan

4. Prinsip Berkelanjutan

Proses pembelajaran ekspositori harus dapat mendorong siswa untuk mau mempelajari materi pelajaran lebih lanjut. Pembelajaran bukan berlangsung pada saat itu saja tetapi juga untuk waktu selanjutnya. Ekspositori berhasil jika melalui proses penyampaian dapat membawa siswa pada situasi ketidakseimbangan sehingga mendorong untuk mencari dan menemukan sendiri melalui proses belajar mandiri.

c. Prosedur Strategi Ekspositori

1. Rumuskan Tujuan yang Ingin Dicapai

Merumuskan tujuan yang ingin dicapai merupakan langkah pertama yang harus dipersiapkan guru. Tujuan yang ingin dicapai sebaiknya dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang spesifik dan berorientasi dari hasil belajar. Pembelajaran dengan cara ceramah menyebabkan guru terlena dengan pembahasan yang dilakukan sehingga materi pelajaran melebar, tidak focus pada permasalahan dengan rumusan tujuan yang jelas maka tujuan yang harus dicapai akan menjadi faktor yang mengikat bagi guru dalam menyampaikan bahan pelajaran.

2. Kuasai Materi dengan Baik

Penguasaan materi dengan baik merupakan syarat mutlak penggunaan strategi ekspositori. Penguasaan materi yang sempurna akan membuat

kepercayaan diri guru meningkat sehingga guru akan mudah mengelola kelas, ia akan bebas bergerak, berani menatap siswa, tidak takut dengan perilaku siswa yang mengganggu jalannya proses belajar mengajar. Agar guru dapat menguasai materi pelajaran maka yang dilakukan yaitu: pelajari sumber belajar yang muktahir persiapkan masalah-masalah yang mungkin muncul dengan cara menganalisis materi pelajaran dengan detail buat garis besar materi yang disampaikan untuk memandu dalam penyajian

3. Kenali Medan dan Berbagai Hal yang dapat Mempengaruhi Proses Penyampaian Mengenali lapangan atau medan merupakan hal penting dalam persiapan. Pengenalan medan yang baik memungkinkan guru untuk mnegantisipasi kemungkinan yang mengganggu penyajian materi pelajaran. Hal-hal yang berhubungan dengan medan yang harus dikenali yaitu: latar belakang audiens/ siswa yang akan menerima materi misalnya kemampuan dasar, pengalaman belajar sesuai dengan materi, minat dan gaya belajar siswa. Kondisi ruangan baik ruangan baik luasnya atau besarnya ruangan, pencahayaan, posisi tempat duduk, kelengkapan ruangan. Pemahaman kondisi ruangan diperlukan untuk mengatur tempat duduk dan menempatkan media yang digunakan

d. Langkah -Langkah dalam Penerapan Ekspositori

1. Persiapan (Preparation)

Dalam strattegi ekspositori langkah persiapan sangat penting, keberhasilan pembelajaran sangat tergantung dari langkah persiapan. Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan persiapan yaitu:

- a. Mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif
- b. Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar
- c. Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa
- d. Menciptakan suasana dan iklim pembelajaran yang terbuka

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan yaitu:

- a. Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negative
Memberikan sugesti yang positif akan dapat membangkitkan kekuatan pada siswa untuk menembus rintangan dalam belajar. Sebaliknya sugesti yang negative dapat mematikan semangat belajar
- b. Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai
Mengemukakan tujuan sangat penting artinya dalam setiap proses belajar mengajar. Dengan mengemukakan tujuan, siswa akan paham dengan apa yang harus mereka kuasai serta mau dibawa kemana mereka. Dengan demikian tujuan merupakan pengikat baik bagi guru maupun siswa
- c. Bukakan file dalam otak siswa

Seperti halnya sebuah computer, data akan tersimpan jika sudah tersedia filenya. Begitu juga otak manusia, materi pelajaran akan ditangkap dan disimpan dalam memori jika sudah tersedia file yang sesuai. Sebelum kita menyampaikan materi pelajaran sebaiknya terlebih dahulu kita harus membuka file dalam otak siswa agar materi bisa cepat ditangkap.

2. Penyajian (Presentation)

Langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang dilakukan. Dalam penyajian, bagaimana agar materi yang kita sampaikan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian yaitu:

- a. Penggunaan bahasa

Penggunaan bahasa merupakan aspek yang sangat berpengaruh untuk keberhasilan presentasi. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan Bahasa bahasa yang dipakai harus dipahami dan komunikatif agar mudah dipahami dalam penggunaan bahasa harus memperhatikan tingkat perkembangan siswa.

b. Intonasi suara

Intonasi suara adalah pengaturan suara agar sesuai dengan pesan yang disampaikan. Guru yang baik akan memahami kapan ia harus meninggikan dan melemahkan suara. Pengaturan suara akan membuat perhatian siswa terkontrol.

c. Menjaga kontak mata dengan siswa

Dalam proses penyajian materi pelajaran, kontak mata merupakan hal penting untuk membuat siswa tetap memperhatikan pelajaran. Melalui kontak mata, siswa bukan hanya merasa dihargai tetapi juga seakan-akan diajak terlibat dalam proses penyajian. Pandanglah siswa secara bergiliran, jangan biarkan pandangan tertuju pada hal-hal di luar materi.

d. Menggunakan joke-joke yang menyegarkan

Menggunakan joke adalah kemampuan guru untuk menjaga kelas agar tetap hidup dan segar melalui penggunaan kalimat atau bahasa yang lucu. Guru dapat memunculkan joke bila dirasakan siswa sudah kehilangan konsentrasi yang bisa dilihat dari cara mereka duduk tidak tenang, cara mereka memandang atau gejala-gejala perilaku tertentu misalnya memainkan alat tulis atau mengetuk-ngetuk meja.

3. Korelasi (Corelation)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitan dengan struktur pengetahuan yang dimiliki. Langkah korelasi dilakukan untuk memberi makna terhadap materi pelajaran. Sering terjadi dalam suatu pembelajaran dari guru dimana ia tidak dapat menangkap makna materi yang ia ajarkan.

4. Menyimpulkan (Generalitation)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan dalam strategi pembelajaran strategi ekspositori yaitu mengambil inti sari dari proses penyajian. Menyimpulkan berarti memberikan keyakinan kepada siswa tentang kebenaran suatu paparan sehingga siswa tidak ragu. Menyimpulkan bisa dilakukan dengan cara:

- a. Mengulang kembali inti materi menjadi pokok persoalan
 - b. Cara memberikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disajikan
 - c. cara mapping melalui pemetaan keterkaitan antar materi pokok- pokok materi
5. Mengaplikasikan (Application)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini sangat penting sebab melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran. Teknik yang digunakan adalah: dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

- e. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Ekspositori
 1. Keunggulan:
 - Guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pelajaran dengan demikian ia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan Merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki belajar sangat terbatas Bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

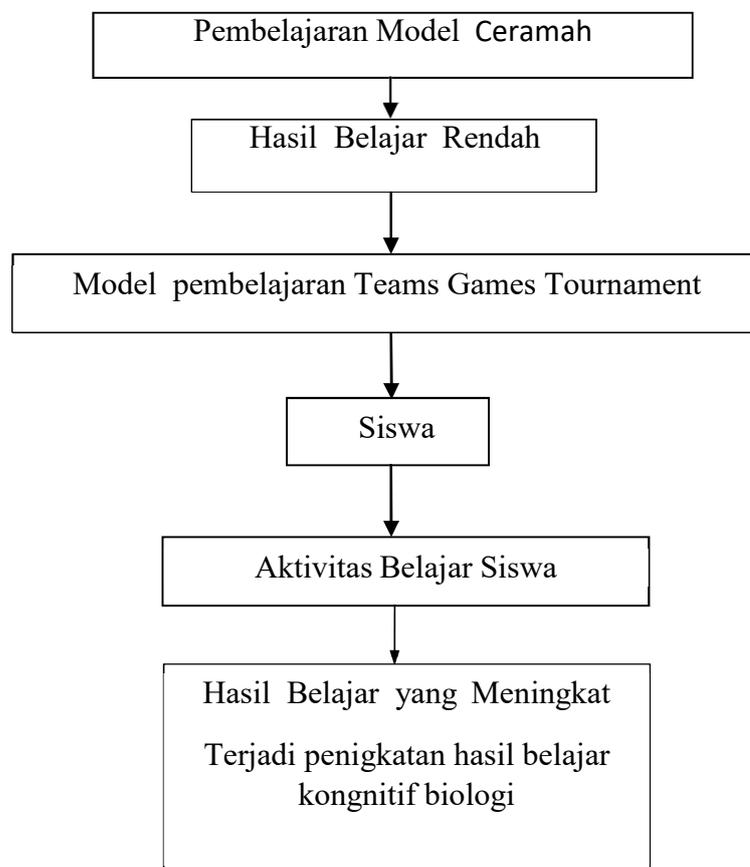
2. Kelemahan hanya bisa digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik. Tidak bisa melayani perbedaan individu baik perbedaan kemampuan, pengetahuan, minat bakat serta perbedaan gaya belajar. Sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis keberhasilan strategi ini tergantung dengan guru
 - Gaya komunikasi yang satu arah menyebabkan kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran terbatas dan juga bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa terbatas dengan apa yang diberikan oleh guru.
1. Penelitian yang dilakukan dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika . Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mencapai 53,83% (cukup aktif) dan 66,72% (aktif). Terjadi peningkatan sebesar 12,89% dari siklus 1 ke siklus 2. Kemudian pada siklus 3 rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 81,33% (sangat aktif), terjadi peningkatan sebesar 14,61% dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus 2.

C. Kerangka Penelitian

Pembelajaran Biologi dilakukan dengan pembelajaran cerama dan tanya jawab. Pembelajaran Biologi tersebut bersifat membosankan, tidak menarik dan menyebabkan siswa mengantuk, tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran pada Semester Genap. Siswa malas bertanya, malas mengerjakan tugas dan malas mendengarkan penjelasan guru.

Selama proses pembelajaran siswa lebih banyak pasif. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran Biologi. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada Semester Genap. Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan keaktifan siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar Biologi. Pembelajaran Biologi dapat dilakukan dengan menerapkan model model pembelajaran kooperatif seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Proses ini lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, saling mengajari pasangan kelompok, mendiskusikan materi dengan pasangan kelompok, dan berlatih mengerjakan soal. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Semester Genap.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



Adapun kerangka pikir untuk penelitian ini sebagai berikut: Hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian disimpulkan dalam kerangka pikir. menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting.

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah model cooperative learning. Cooperative learning juga menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir siswa, kemampuan individu serta sosial siswa, menumbuhkan sifat saling menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan pertemanan yang positif, serta menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tipe dari model cooperative learning salah satunya yaitu TGT. TGT adalah salah satu tipe model cooperative learning yang mengemas pembelajaran lebih menarik, karena disajikan dalam bentuk permainan dan mudah diterapkan. TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, bertanggung jawab dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui game akademik. Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memperjelas bahwa model cooperative learning tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hubungan antarvariabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut. Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan :

X = Model cooperative learning tipe TGT

Y = Hasil belajar Biologi

= Garis Pengaruh

Berdasarkan gambar di atas, mengenai kerangka pikir

dapat dideskripsikan bahwa model cooperative learning tipe TGT (X) yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena siswa dapat belajar

lebih rileks dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang seperti itu memberikan pengaruh yang signifikan dan positif dalam peningkatan hasil belajar siswa (Y).

D. Hipotesis Penelitian

Jawaban sementara yang disajikan peneliti dirumuskan dalam hipotesis penelitian. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah “hasil belajar Biologi siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Aimas pembelajaran tipe TGT lebih tinggi dari pembelajaran eks H_0 = Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa materi sistem materi pembelahan sel pada Kelas IX SMP Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. H_1 = Ada pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembelahan Sel kelas IX SMP Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimental). Dimana eksperimen semu merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengungkap hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi tidak memilih kedua kelompok secara acak

Metode eksperimen merupakan metode kuantitatif, terutama jika peneliti ingin melakukan eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel bebas ,perlakuan,perlakuan tertentu terhadap variabel terikat/outcome, output dalam kondisi terkendali

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran Semester Genap 2022/2023 di SMP Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini jumlah Siswa Smp Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong, berjumlah 306 Siswa pada jumlah keseluruhan Kelas dari VII Dan VIII Dan Kelas IX Pada Smp Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong, tahun ajaran 2022/2023. Oleh sebab itu maka kelas yang di ambil adalah kelas IX dengan jumlah siswa 30 siswa dalam satu kelas yang di teliti.

2. Sampel.

Sampel pada penelitian ini adalah bagi yang terdapat pada populasi dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik populasi sampel adalah penelitian langsung menunjukan sebagai sampel karena sesuai dengan karakteristik penelitian, dengan jumlah 30 Siswa Kelas Ix Smp Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Time Game Tournamen (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang terdapat unsur game didalamnya sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif didalam kelas.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah yang ditulis dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes akhir terkait materi pelajaran tertentu.

E. Prosedur penelitian

Adapun prosedur dalam penelitian ini yaitu:

a. Persiapan

1. Permohonan izin kepada pihak sekolah SMP Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong untuk melakukan observasi
2. Menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pada mater pembelajaran dan instrumen-instrumen yang akan digunakan selama proses penelitian

3. Menyusun persiapan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi sistem Pembelahan sel pada Semester Genap.

F. Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap tahun ajaran 2022/2023 di SMP Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong kelas IX IPA pada materi Sistem Pembelahan sel. Kegiatan belajar untuk kedua kelas sampel, yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas IX IPA 1 selaku kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional pada kelas IX IPA 2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, 4 kali untuk pertemuan proses pembelajaran dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan 1 kali pertemuan di gunakan untuk Pretest sebagai tolak ukur hasil belajar siswa sebelum di beri perlakuan atau dengan kata lain sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen, 1 kali digunakan untuk posttest sebagai tolak ukur hasil belajar siswa Semester Genap setelah diberikan perlakuan kelas Experimen :

1	x	Pretest
4	x	Mengajar Tgt
1	x	Postes
6	x	Pertemuan

Kelas Kontrol :

1	x	Pretest
4	x	Mengajar Tgt
1	x	Pretest
6	x	Pertemuan

G. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu:

1. Evaluasi pembelajaran pada penelitian ini dilakukan pada saat akhir pembelajaran setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dilakukan post-test menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal.
2. Setelah data hasil evaluasi pembelajaran diperoleh, selanjutnya melakukan analisis data.
3. Menyusun laporan hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar biologi siswa. Tes dilakukan melalui pemberian pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal, masing-masing soal terdiri dari lima opsi jawaban yaitu a, b, c, d, dan e sesuai dengan materi sistem pembelahan sel.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan di kelas, dan yang menjadi objek yaitu semua proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang mencakup kegiatan guru dan kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan terdiri dari berbagai aspek.

J. Tes

Tes merupakan satu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif dengan cara yang cepat. Data dikumpulkan melalui pemberian tes yang disediakan akan diberikan kepada siswa sebanyak 30 butir soal *pretest* pada awal pertemuan dan 30 butir soal *posttest* pada akhir pertemuan. Adapun jenis tes objektif yang digunakan adalah jenis tes pilihan ganda jenis biasa dengan jumlah soal sebanyak 30 butir soal yang terdiri dari 5 opsi jawaban yaitu: a, b, c, d, dan e.

K. Dokumentasi

Dokumentasi atau alat pengumpulan data tertulis dan tercetak tentang fakta-fakta yang dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian dokumentasi ini akan menjadi sangat kuat kedudukannya.

L. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial yaitu:

M. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisa suatu statistik hasil penelitian. Teknik analisis deskriptif yang digunakan adalah penyajian data berupa *modus*, *median*, *mean* (rata-rata) dan standar deviasi.

Tabel 3.3 Kriteria dan Skala Penilaian Penetapan KKM

Nilai	Kriteria
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Mohammadiyah Aimas Kabupaten Sorong pada tahun 2023)

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar

Rentang Skor	Kategori
93-100	Baik Sekali
84-92	Baik
75-83	Cukup
0-74	Kurang

Q. Uji Normalitas (N-Gain)

Sumber: (SMP Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong 2023)

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran setiap tes diberikan pada awal dan akhir pertemuan, dan kenaikan siswa dalam pemahaman ditandai oleh gain. Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui aktivitas peningkatan. Hasil dari N-Gain ini dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan. Adapun kategori nilai Uji N-Gain yaitu sebagai berikut:\

Nilai N-Gain	Kategori
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0.3$	Rendah

Tabel 3.5 Kategori Nilai Uji N-Gain

Sumber: (Smp Mohammadiyah Aimas Kabupaten Sorong

R. Inferensial

Analisis inferensial adalah teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik ini juga merupakan cara menganalisis data dan pengambilan.

1. Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari responden berdistribusi normal atau tidak.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas disebut juga sebagai uji kesamaan varians. Untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas yang diteliti berasal dari populasi homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Test of Homogeneity of Variances versi 25.0*. Adapun analisis Data Dekskritif taraf Sig $\alpha = 0,05$. Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data tidak homogen dan jika nilai Sig. $> 0,05$ maka data homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk menjawab hipotesis yang ada. Untuk mengetahui uji hipotesis data menggunakan Data Dekskritif 25.0 dengan uji *Independent Sample T-Test*. Tingkat signifikan yaitu 0,05. Jika nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis diterima, dan jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka hipotesis ditola. Dari hasil pretest pada kelas eksperimen siswa XI IPA 1 dan kelas kontrol siswa XI IPA 2 yang telah dilakukan di SMA Negeri 7 Selayar pada mata pelajaran biologi dapat dilihat pada table 4.1 berikut:

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. PROFIL SEKOLAH

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IX Smp Muhammadiyah Aimas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas IX . A . dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IX 2 B. dengan jumlah 32 Siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen memberi perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan pada kelas control dengan perlakuan model konvensional. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian studi akhir.

Tabel 4.1
Keadaan SMP Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong.

No	Kelas	Jumlah Ruang Belajar	Jenis Klamin		Jumlah
			Laki Laki	Perempuan	
1	VII	2	30	30	60
2	VIII	2	33	40	73
3	IX	1	30	32	62
Jumlah		5	93	102	195

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata siswa pada SMP Muhammadiyah Aimas, dari kelas VII dan kelas VIII dan IX dapat diketahui

jumlah siswa laki laki berjumlah 93 dan siswa perempuan berjumlah 102 siswa dan jumlah keseluruhan siswa pada SMP Muhammadiyah Aimas berjumlah 182.

Tabel 4.1 Analisis Statistik Deskriptif *Pretest* Hasil Belajar Biologi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Ukuran Sampel	25	25
Skor Terendah	40	37
Skor Tertinggi	67	67
Skor Rata-rata (mean)	50,64	51,00
Standar Deviasi	6,806	8,124

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, maka dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol di Smp Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong rata-rata diperoleh dengan skor 50,64 dengan standar deviasi 6,806. Sedangkan hasil pada kelas eksperimen yang diperoleh nilai rata-rata dengan skor 51,00 dengan standar deviasi 8,124. Apabila skor test hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam empat kategori maka diperoleh distribusi dan persentase seperti pada tabel 4.2 berikut :

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan
persentase Skor Pretest Hasilbelajar Biologi Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol.**

Interval	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Ekspserimen	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
93-100	Sangat Baik	0	0	0	0
84-92	Baik	0	0	0	0
75-83	Cukup	0	0	0	0
0-74	Kurang	25	100	25	100
Jumlah		25	100	25	100

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Dilihat dari tabel 4.2 maka dapat dikatakan 25 orang pada kelas kontrol terdapat seluruh siswa yang nilainya berada pada kategori kurang dengan persentase 100%. Begitupun pada kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa dari 25 orang siswa nilainya berada pada kategori kurang dengan persentase 100%. Adapun hasil belajar siswa setelah perlakuan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan *Pretest* Hasil Belajar Biologi Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Nilai	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
0-74	Tidak Tuntas	25	100	25	100
75-100	Tuntas	0	100	0	100

Jumlah	25	100	25	100
---------------	-----------	------------	-----------	------------

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa frekuensi dan persentase ketuntasan pada kelas control terdapat seluruh siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 100% sama halnya pada kelas eksperimen terdapat seluruh siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 100%.

Tabel 4.4 Analisis Statistik Deskriptif *Posttest* Hasil Belajar Biologi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Ukuran Sampel	25	25
Skor Terendah	63	77
Skor Tertinggi	90	97
Rentang Skor	27	30
Skor Rata-rata (Mean)	78,84	85,76
Standar Deviasi	7,352	5,525

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Dilihat dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol di Smp Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional untuk nilai *posttest* menunjukkan nilai rata-rata dengan skor 78,84 dan standar deviasi 7,352. Sedangkan pada kelas eksperimen yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk nilai *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 85,76 dan standar deviasi 5,525. Jika skor

tes hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam empat kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase seperti pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Posttest* Hasil Belajar Biologi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
93-100	Sangat Baik	0	0	3	12
84-92	Baik	4	16	11	44
75-83	Cukup	14	56	11	44
0-74	Kurang	7	28	0	0
Jumlah		25	100	25	100

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Dilihat dari tabel 4.5 dapat dikatakan bahwa dari 20 orang siswa pada kelas tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik, 4 orang siswa dengan persentase 16% yang termasuk dalam kategori baik, 14 orang siswa dengan persentase 56% yang termasuk dalam kategori cukup dan 7 siswa dengan persentase 28% yang termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan pada kelas eksperimen yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat 5 Orang Siswa dengan persentase 12% yang termasuk dalam kategori sangat baik, 11 Orang Siswa dengan persentase 44% yang termasuk dalam kategori baik, 11 Orang Siswa dengan persentase 44% yang termasuk dalam kategori cukup dan tidak terdapat Siswa yang termasuk dalam kategori kurang. Selanjutnya hasil belajar

Biologi siswa setelah perlakuan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan *Posttest* Hasil Belajar Biologi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
0-74	Tidak Tuntas	7	28	0	0
75-100	Tuntas	18	72	25	100
Jumlah		25	100	25	100

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar biologi siswa pada kelas kontrol yang melakukan proses pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dari 25 orang siswa, terdapat 7 Orang Siswa yang nilainya berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 28% dan terdapat 18 Orang Siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 72%. Sedangkan hasil belajar Biologi Siswa pada kelas eksperimen yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dari 25 Orang Siswa, seluruh siswa berada pada kategori tuntas dengan persentase 100% dan tidak ada siswa yang berada pada kategori tidak tuntas.

B. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan agar mengetahui apakah rata-rata dari hasil belajar Siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Kategori pengujian dari uji normalitas adalah nilai yang signifikan lebih besar dari 0,05. Pengujian data 25.0 dengan analisis *Shapiro Wilk*. Apabila nilai sig lebih besar dari nilai α yaitu 0,05 maka nilai tersebut dinyatakan normal. Sebaliknya apabila nilai sig lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05, maka nilai tersebut dinyatakan tidak normal. Untuk data kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut

Tabel 4.7 Hasil Uji Analisis Normalitas

Data	Sig	Taraf Sig (α)
<i>Pretest</i> Kontrol	0,381	> 0,05
<i>Posttest</i> Kontrol	0,076	
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,099	
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,126	

Sumber data smp SMP Muhammadiyah Aimas

Berdasarkan tabel diatas dilihat dari tabel uji normalitas diatas menunjukkan bahwa pada pretest dan posttest baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari 0,05 jadi dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

C. Uji Hipotesis

Dari uji sebelumnya diperoleh kedua data sample berdistribusi normal dan homogeny pada kelas yang diajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Uji hipotesis ini ditujukan untuk menjawab hipotesis yang ada. Pada uji hipotesis digunakan aplikasi *IBM SPSS versi 25.0* dengan uji *Independent Sample T-Test*. Tingkat signifikan yaitu 0,05. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima, dan jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Tabel 4.8 Berikut:

Statistik	Sig (2-tailed)
<i>Independent Sample t-test</i>	0,000
	0,000

Sumber data smp Muhammadiyah Aimas

Berdasarkan tabel diatas dari data uji hipotesis sebelumnya maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan kurang dari nilai α yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji tersebut membuktikan bahwa hipotesis diterima dengan demikian maka dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar biologi siswa Kelas IX Pada Smp Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong.

D. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di Smp Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong. dengan menggunakan dua sample yaitu kelas IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar biologi pada materi sistem peredaran darah kelas XI IPA Smp Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong. Penelitian ini dilakukan dalam 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45.

Adapun jumlah sampel yang diambil yaitu 25 siswa pada kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa pada kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* sedangkan pada kelas kontrol melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional. Yang masing-masing diberikan soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 30 soal dalam bentuk pilihan ganda. Dimana untuk soal *pretest* dibagikan sebelum diberikan perlakuan dengan kata lain sebelum diterapkan model *Teams Games Tournament (TGT)*, dan pada kelas kontrol *pretest* dibagikan sebelum dilakukan pembelajaran.

Menurut Kiranawati (2007) pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Hasil Pembelajaran Siswa diberikan materi terlebih dahulu kemudian dilakukan pre-test selama 50 menit. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum mahasiswa diberi materi dengan metode TGT. Karena dalam penelitian ini tidak digunakan kelas control sebagai pembandingan, namun peneliti ingin menguji keefektifan penerapan model pembelajaran TGT tersebut, dengan membandingkan nilai pre-test dengan nilai post-test serta dengan mengamati proses

(Nidawati, 2013) Berpendapat bahwa Pembelajaran TGT merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ketiga ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu. Sebagai landasan penguraian mengenai apa

yang dimaksud dengan belajar terlebih dahulu akan dikemukakan definisi belajar baik menurut pandangan psikologi maupun dalam pandangan agama. Dalam perspektif psikologi, belajar adalah merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Sementara pengertian belajar dalam perspektif agama yaitu Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim dan muslimah dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat hidupnya meningkat. Mbelajaran selama di kelas. Siklus I ini meliputi tahap refleksi awal, perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi dan refleksi akhir. Hasil Dan Pembahasan

Hasil Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa aspek pengetahuan. Dalam penelitian ini digunakan tes pengetahuan yang diberikan setiap akhir siklus.

1. Hasil Pra Tindakan Sebelum dilakukan tindakan, peneliti memberikan pretes berupa soal pilihan ganda, isian, dan uraian. Dari hasil pretes diketahui ketuntasan klasikal siswa hanya 18,75% dengan rata-rata kelas 51,125.

2. Hasil Tindakan Siklus I Setelah melakukan kegiatan pra tindakan, peneliti mengkaji jawaban siswa dan silabus lalu berdasarkan silabus peneliti membuat rencana pembelajaran. Pembelajaran didesain dengan menggunakan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan cara sengked dan metode bernyanyi. Instrumen yang digunakan sebagai alat evaluasi adalah soal tes aspek pengetahuan.

(Luhsasi, 2017) Berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif TGT yang dimodifikasi atau diberi tambahan tampak lebih efektif dibandingkan TGT murni. Hal ini diakibatkan karena tambahan variasi membuat TGT lebih sesuai dengan

kondisi yang dihadapi. Sehingga tidak hanya metode saja yang perlu ditekankan, tetapi tambahannya, misalnya berupa media.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif Team Games Tournament bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada guru yang menghadapi masalah-masalah tersebut dapat mengimplementasikan pembelajaran TGT. Selain itu, disarankan kepada peneliti lain untuk melakukan generalisasi terhadap pembelajaran TGT dari perspektif yang lain, ataupun melakukan generalisasi berbasis variable dampak.

(Mulyadi 2013 menyatakan TGT tanpa didukung media gambar. Karena, dengan media gambar siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan mampu aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Hal ini sesuai dengan "Saat siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi baik dengan gambargambar tersebut, maupun dengan sesamanya, membuat hubungan diantara paradoks dan membangun gagasan-gagasan baru

hasil analisa dan ujihipotesis sebagaimana dikemukakan pada bab IV, dapat disimpulkan hasil temuan penelitian sebagai berikut : 1) Penggunaan model TGT didukung media gambar berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mendeskripsikan daur hidup hewan, dengan ketuntasan klasikal 95 %. Dari uraian di atas membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT didukung media gambar mendapatkan hasil sangat baik. Pembelajaran sangat menarik dan siswa lebih semangat dalam belajar

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil belajar Biologi Siswa pada materi system peredaran darah dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games tournament (TGT) pada siswa kelas VII Dan VIII Dan Kelas IX Pada Smp Muhammadiyah Aimas Kaupaten Sorong, memiliki nilai rata-rata 85,76 dan ketuntasan KKM mencapai 100%.

B. SARAN

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar dari peserta didik, dikemukakan beberapa saran yaitu:
2. Kepada guru pada bidang studi biologi agar menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam melakukan proses pembelajaran Biologi sehingga hasil belajar Biologi Siswa bias meningkat
3. Diharapkan kepada peneliti agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan hasil penelitiannya untuk dapat diterima di masyarakat
4. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang serupa agar lebih memperdalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) agar hasil yang didapatkan lebih efektif dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. 2019.** Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*. Vol III (2). ISSN: 2549-0478
- Aminah, S. 2018.** Efektivitas Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Journal Indragiri*. Vol. 1 (4). ISSN : 2549-0478
- Berutu, M. H. A.& Tambunan, I. M. 2018.** Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*. Vol 1 No. 2. ISSN: 2621-3702
- Budi, A. 2018.** Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Yogyakarta
- Darmadi, H. 2017.** *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Darmadi, H. 2019 .** *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi . AnImage*
- Hakim, L & Susilowati, S. M. E. 2020.** Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi LDS Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Mikroorganisme di *Vainhnavi Secondary School* Nepal. *Jurnal Phenomenon*. Vol 10 (2). ISSN: 2088- 7868
- Isjoni. 2013 .** *Pembelajaran Kooperatif, Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik .* Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Muslim, A. H. 2020.** *Penerapan Model Cooperative Tipe TGT Berbasis Atong*. Purwokerto Selatan, Jawa Tengah: CV Pena Persada
- Oktavia, A. S. 2020.** *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Rosyid, M. ZI, dkk. 2019.**

Prestasi Belajar. Malang: CV. Literasi Nusantara Abad.

Simatupang, H. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Abad ke-21*. Surabaya: CV Cipta Media Edukasi

Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sundari, T, dkk. 2017. Pengaruh Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga Fisika terhadap Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa SMPN 10 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol 1 (1).

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Uno, W. A. 2021. *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Gotontalo : CV. Cahaya Arsh Publisher dan Printing

Utami, D. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*. Vol 3 (2). ISSN: 2548-5563

Zulfira, V. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol 5 No. 3. ISSN: 2460-2612

M. Quraisy Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, (Bandung: Mizan, 1992), hal. 383

Astuti Wijayanti. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Pijar MIPA*, XI(1), 15–16. Retrieved from <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/viewFile/3/3>

Musyafa, W. N. M., & Djatmiko, R. D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan the Influence of Cooperative Learning Model of *Teams Games*. *Prodi Pendidikan Teknik MesinFakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(5), 371–378.

Astuti, T dan Nani Aprilia. 2014. Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII A SMP Muhammadiyah Bantul Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jupemasi-Pbio* 1 (1): 64.

Lampiran

1. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMP Muhammadiyah Aimas
Semester : Genap
Tema : Fuksi organ pada mahluk hidup
Mata Pelajaran : IPA
Alokasi Waktu : 2x45 Menit

Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

A. KOMPENTENSI DASAR

Mengidentifikasi fungsi organ pada mahluk hidup

INDIKATOR	Dimensi pengetahuan	DIMENSI PROSES KONGNITIF					
		Mengingat	Memahami	Menerima	analisis	evalias i	kreatifitas
3.3.1 Mengidentifikasi	Faktual						

PEMERINTAH KABUPATEN AIMAS

NAMA ISTANSI / SEKOLAH

Alamat instansi sekolah

1. Dima
2. AAN
3. ADIC
4. EKO
5. Leba

Mata pelajaran : IPA

materi. fungsi organ pada makhluk hidup

Kelas

9 A

Pilih salah satu jawaban yang paling benar

- 1). Organ yang berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh adalah . . .
 - a. paru-paru
 - b. hati
 - c. ginjal
 - d. jantung
 - e. usus
- 2). Organ tubuh manusia yang berfungsi sebagai penawar racun yang masuk kedalam tubuh bersama-sama makanan adalah . . .
 - a. hati
 - b. paru-paru
 - c. kulit
 - d. ginjal
 - e. jantung
- 3). organ tubuh manusia yang berfungsi sebagai indra peraba adalah.....
 - a. mata
 - b. telingan
 - c. kulit
 - d. kaki
 - e. hidung
- 4). organ tubuh manusia yang berfungsi sebagai alat penglihatan
 - a. Tangan

- b. Kaki
- c. Mata
- d. Telingan
- e. Mulut

- 5). organ tubuh manusia yang berfungsi sebagai alat menelan
- a. Lambung
 - b. Usus
 - c. Ginjal
 - d. Mulut
 - e. Hati
6. Proses menghirup udara dan mengeluarkan udara dinamakan ...
- a. Reproduksi
 - b. Adaptasi
 - c. pernafas
 - d. Ekskres
 - e. semua sama
7. Paus dan lumba-lumba sering muncul di permukaan air yaitu untuk ...
- a. Berkembang biak
 - b. Mencari pasangan
 - c. Mencari makanan
 - d. Menghirup udara
 - e. bersenang senang
8. Salah satu organ pernafasan manusia yang letaknya berada dalam rongga dada yaitu ...
- a. Paru-paru
 - b. Hidung
 - c. Mulut
 - d. Kerongkongan
 - e. teligan
9. Proses menghirup oksigen dan mengeluarkan karbondioksida pada manusia disebut ...
- a. Pembuangan
 - b. Pencernaan
 - c. Peredaran daran

2. Dokumentasi Penelitian





FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariyat Pantai, Aimas, Sorong, Papua Barat

Nomor : 289/SRT/1.3.AU/DKN/FEKSA/2023
Lamp. :
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Sorong, 04 Agustus 2023

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Aimas
Di
Kabupaten Sorong

Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Derek Kalilago
NIM : 148420519051
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Penelitian : " Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas IX SMP Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong"

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin (adapun sistem penelitian rencananya dilakukan secara *online/door to door maupun offline*). Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 8 - 28 Agustus 2023. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,

Sahidi, M.Pd.
NIDN. 1425088701

Tembusan disampaikan Kepada:

1. Ketua Program Studi;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;
4. Peringgal;

**SILABUS BIOLOGI
KELAS GAJIL/GENAP**

Nama Sekolah : SMP Muhammadiyah Aimas
Mata Pelajaran : IPA
Kelas : IX
Tahun Pelajaran : 2023/2024

Kompetensi Inti

- KI 1 Menghayati ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
 KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, IPA, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Sumber	Materi	Kegiatan	Istrumen	Lokasi	Penilaian
Dasar belajar	Pembelajaran	Pembelajaran	penelitian	waktu	karakter
Mengenden Media leptop	Manfaat dan fungsi organ	Guru membuka	Menerapkan fungsi TGT	Aimas kabupaten	Jujur tanggung
tfikasi buku guru	fungsi organ kelas degan	Langka	kelebihan	soromg	jawab
fungsi organ Biologi,	salam,	langka TGT	dan	5 ment	
pada makluk kreatif,		Gu megecek	kekurangan		
hidup, belajar					
Membedakan		kehadira	TGT		
Membedakan		siswa,			
Fungsi fungsi					

Organ pada Makhluk hidup		Guru menyampaikan Kandungan materi Pembelajaran, Guru membentuk kelompok tim, Guru Mengajar tim Siswa kerja lembar kegiatan, Guru menyampaikan game yang akan di mainkan siswa			
-----------------------------	--	---	--	--	--

B Tujuan pembelajaran

- 1, melalui kegiatan diskusi siswa dapat mengidentifikasi fungsi organ pada makhluk hidup
 - 2, Melalui kegiatan diskusi siswa dapat menguraikan fungsi organ pada makhluk hidup
- A, materi ajar
- A, Pendekatan, belended
- B, Model Pbl
- C, Strategi taya jawa

Lembar Bimbingan



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)
 Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01. Mata Panti, Atmas, Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA
 NIM
 PROGRAM STUDI
 DOSEN PEMBIMBING I
 Judul Skripsi

DA. R. L. A. M. A. R. I. O
 1912230000000
 ABJAKAWA ILMU KELOMPOK
 J. D. H. R. O. D. N. A. M. A. M.
 Dosen Pembimbing I
 Judul Skripsi: Analisis Efektivitas Penerapan Kurikulum Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri 11 Suka Mulia Kecamatan Atmas Kabupaten Sorong)



Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Keterangan Revisi	Paraf Dosen Pembimbing
01-2-2023	Judul		
08-3-2023	Judul		
16-3-2023	BAIS III	Salah per penelitian	
12-5-2023	BAB III	Salah per penelitian penelitian	
15-5-2023	bab III	Kegunaan penelitian	
06-7-2023	ACC		

Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Rencana Tindak Lanjut	Paraf Dosen Pembimbing
19-9-2023	Hasil penelitian dan pembahasan		
20-9-2023	Hasil belajar dan peningkatan komunitas		
10/10-2023	kesimpulan		
12/10-2023	pembahasan		
12/10-2023	Acc		

Catatan:

1. Lembar bimbingan ini wajib dibawa dan diisi pada setiap konsultasi dengan dosen pembimbing
2. Diharapkan konsultasi dengan dosen pembimbing dilakukan minimal 12 kali selama Skripsi
3. Lembar bimbingan ini wajib dilampirkan pada halaman terakhir naskah skripsi

Sorong.....2023
Dosen Pembimbing I,


.....
NIDN. 1402059001



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI



NAMA : Daryat Kallagie
 NIM : K18120519051
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Biologi
 DOSEN PEMBIMBING II : Hidayatussakiah, M. Pd.
 Judul Skripsi : Pengaruh model pembelajaran realistik terhadap hasil belajar kognitif siswa pada kelas IX SMP Muhammadiyah di Kecamatan Aimas kabupaten Sorong

Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Rencana Tindak Lanjut	Paraf Dosen Pembimbing
12-5-2023	Judul		
14-5-2023	Materi Latar belakang		
16-5-2023	penetapan pembelajaran kognitif		
16-5-2023	ACE Tahap penelitian		
17-6-2023	Tahap Analisis data		
18-6-2023	Daftar pustaka		
19-6-2023	ACE		

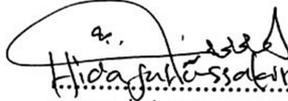
Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Rencana Tindak Lanjut	Paraf Dosen Pembimbing
19-9-2023	Hasil Penelitian		
20-9-2023	Rumahnya		
10-10-2023	Kesempuluan		
12-10-2023	cek lembar skripsi		
13-10-2023	Acc		

Catatan:

1. Lembar bimbingan ini wajib dibawa dan diisi pada setiap konsultasi dengan dosen pembimbing
2. Diharapkan konsultasi dengan dosen pembimbing dilakukan minimal 12 kali selama Skripsi
3. Lembar bimbingan ini wajib dilampirkan pada halaman terakhir naskah skripsi

Sorong,.....

Dosen Pembimbing II,


Hidayatullah-Saleh 17.10.
NIDN. 1423059301

