

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI DENGAN
PEMBELAJARAN KOOPERATIF METODE *TGT (Teams Games
Tournament)* MENGGUNAKAN RODA IMPIAN PADA
SISWA KELAS X 5 SMA AL-ISLAM I SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2007 / 2008**



SKRIPSI

Oleh:

LILIS NURYANTI

K. 4304037

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2009

ABSTRAK

Lilis Nuryanti. **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF METODE TGT (*Teams Games Tournament*) MENGGUNAKAN RODA IMPIAN PADA SISWA KELAS X 5 SMA AL-ISLAM I SURAKARTA TAHUN AJARAN 2007/2008.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas sebelas Maret Surakarta, Februari 2009.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi (ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik) melalui penerapan pembelajaran kooperatif metode TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan roda impian pada siswa kelas X 5 SMA Al-Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dimulai dengan identifikasi permasalahan yang ada di kelas, perencanaan tindakan berupa penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan metode TGT menggunakan roda impian, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas X 5 SMA Al-Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008. Data diperoleh melalui tes, penyebaran angket dan observasi. Sebagai data pendukung digunakan lembar observasi *performance* guru dan wawancara. Teknik analisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Validasi data dengan menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* menggunakan roda impian meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Peningkatan proses dan hasil belajar diukur dari evaluasi siklus I dan siklus II dengan rata-rata capaian kognitif pada siklus I sebesar 72,04% dan pada siklus II sebesar 89,84% (meningkat 17,8%). Capaian rata-rata ranah afektif pada siklus I 71,80% dan pada siklus II menjadi 77,13% (meningkat 5,33%). Ranah psikomotor (siswa yang rajin) pada siklus I 65% dan pada siklus II menjadi 80% (meningkat 15%). Sebagai data pendukung, capaian kepuasan siswa terhadap penggunaan metode TGT menggunakan roda impian pada siklus I 72,82% dan pada siklus II menjadi 77,56% serta *performance* guru pada siklus I 70,74 menjadi 81,68 pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan: penerapan pembelajaran kooperatif metode TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan roda impian dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X 5 SMA Al- Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan adalah masalah yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan baik kehidupan keluarga, masyarakat, maupun kehidupan bangsa dan negara. Masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah berhubungan dengan metode pengajaran dan sistem pendidikan atau sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran pada dasarnya merupakan cara-cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu tujuan-tujuan yang diharapkan tercapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. Di Indonesia sistem pembelajaran yang digunakan sebagian besar menggunakan sistem pengajaran klasikal yaitu sistem pengajaran yang bertumpu pada aktivitas guru dan siswa dituntut untuk berkonsentrasi penuh pada guru sehingga interaksi pada proses pembelajaran tersebut sangat kurang.

Interaksi antara siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar senantiasa terjadi pada proses pembelajaran. Guru sebaiknya tidak mendominasi kegiatan dalam hal interaksi edukatif tetapi menciptakan kondisi yang mendukung serta memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa agar siswa dapat meningkatkan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui kegiatan belajar. Upaya untuk meningkatkan kreativitas dan mengembangkan potensi tersebut dapat ditempuh dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan media yang tepat. Ketepatan metode akan mempengaruhi proses belajar mengajar. Keberhasilan program pengajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh guru (Gulo,2002: 9).

Hasil observasi proses pembelajaran biologi di SMA Al-Islam I Surakarta pada siswa kelas X khususnya X 5, saat ini masih ada siswa yang tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Nilai-nilai yang dicapai siswa rendah, (25% masih berada di bawah KKM), padahal nilai merupakan salah satu indikasi adanya keberhasilan proses belajar mengajar. Hasil belajar biologi sebagian siswa

masih berkisar pada nilai batas tuntas 60. Acuan nilai batas tuntas hanyalah batasan minimal yang berarti pencapaian terendah atau penguasaan terendah siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil bila mampu melampaui batas terendah secara signifikan.

Beberapa asumsi tentang kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran biologi di kelas X 5 adalah kurang tepatnya metode yang dipilih dan diterapkan oleh guru. Guru berorientasi menghabiskan materi karena materi yang sangat padat pada kurikulum, selain itu guru juga masih mendominasi kelas atau dengan kata lain pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) lebih sering dipakai daripada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Kesiapan belajar siswa rendah (15%), terlihat malas untuk membaca buku pelajaran (10%), kurang antusias ketika kegiatan belajar mengajar (10%), respon rendah terhadap pertanyaan dan penjelasan guru (10%), serta kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa kurang berpikir kritis, kreatif, dan aktif.

Solusi yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa adalah memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Inovasi proses pembelajaran salah satunya menerapkan belajar gotong-royong atau belajar kelompok yang disebut pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pada pembelajaran kooperatif didapatkan kebersamaan dalam pembelajaran. Menurut Slavin (2008: 103), pembelajaran kooperatif menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda untuk meningkatkan hubungan antar kelompok. Selain itu pembelajaran kooperatif mengkomunikasikan sikap semua untuk satu, satu untuk semua.

Sedangkan menurut Nurhadi (2004: 112) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan sebagai latihan hidup di masyarakat.

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah metode *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian yang telah ada menunjukkan bahwa metode pembelajaran *TGT* memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode yang lainnya karena mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran seperti komik, VCD, teka-teki silang, roda impian dan kartu bridge. Kelebihan *TGT* yang lain dapat meningkatkan rasa percaya diri, kekompakan hubungan antar anggota kelompok, waktu kegiatan belajar mengajar lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal.

Pelaksanaan *TGT* dibagi menjadi empat tahap pembelajaran yaitu presentasi kelas (penyampaian materi), belajar tim, turnamen atau pertandingan, dan penghargaan tim. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah roda impian (*Wheel of Fortune*). Roda impian merupakan sarana permainan berupa suatu roda bernomor yang dimainkan dengan cara diputar. Selain roda bernomor diperlukan juga satu set kartu pertanyaan dan satu set kartu jawaban.

Pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan roda impian dimungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar biologi khususnya pada materi pencemaran lingkungan dan upaya mengatasinya. Berdasarkan uraian diatas diadakan penelitian dengan judul : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF METODE *TGT (Teams Games Tournament)* MENGGUNAKAN RODA IMPIAN PADA SISWA KELAS X 5 SMA AL – ISLAM I SURAKARTA TAHUN AJARAN 2007/2008.**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang aktif dan kurang berperan serta dalam pembelajaran.
2. Kerjasama siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih rendah.
3. Penerapan metode yang kurang tepat dapat mempengaruhi pencapaian proses belajar mengajar sehingga hasil belajar rendah.

C. Pembatasan Masalah

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X 5 SMA Al-Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

2. Obyek penelitian

a. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *TGT* (*Teams Games Tournament*). Metode *TGT* merupakan metode pembelajaran kelompok yang melibatkan siswa belajar dan bermain (*games*) dengan teman dalam satu kelompok dan kelompok lainnya. Metode *TGT* terdiri dari empat tahapan yaitu presentasi kelas, belajar kelompok (diskusi), permainan dan turnamen, serta penghargaan tim.

b. Media

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah roda impian. Roda impian merupakan sarana permainan yang berupa roda terbuat dari kayu dan didalamnya terdapat nomor-nomor yang berisi pertanyaan.

c. Hasil belajar

Hasil belajar pada penelitian ini mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif (aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), ranah afektif (aspek penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan

pembentukan pola hidup), dan ranah psikomotorik (dibatasi pada aspek kesiapan dan menyesuaikan) setelah selesai pengajaran satu materi pokok.

d. Materi

Materi pokok yang digunakan adalah Pencemaran Lingkungan dan Upaya Mengatasinya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah pembelajaran kooperatif metode *TGT (Teams Games Tournament)* dengan menggunakan roda impian dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X 5 SMA Al-Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas X 5 SMA Al-Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008 melalui pembelajaran kooperatif metode *TGT (Teams Games Tournament)* dengan menggunakan roda impian.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Memecahkan masalah yang diteliti.
2. Dapat memberikan sumbangan bagi guru khususnya dalam memilih metode pembelajaran yang tepat.
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memudahkan dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan metode yang sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bahan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi.

A. SIMPULAN

Berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan roda impian pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan roda impian dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

B. IMPLIKASI

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian tindakan kelas di SMA Al-Islam I Surakarta dan dapat dijadikan upaya bersama antara sekolah, guru dan peneliti yang lain untuk meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat diterapkan pada proses pembelajaran materi pencemaran lingkungan dan upaya mengatasinya, yaitu bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan roda impian dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik

C. SARAN

1. Sekolah

- a. Perlu adanya pemanfaatan segala media dan fasilitas secara optimal sehingga dapat lebih maksimal dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.
- b. Sekolah perlu membuka diri dengan berbagai lembaga pendidikan maupun instansi lain untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Guru

- a. Guru hendaknya mengkaji lebih dalam permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran di kelas.
- b. Guru hendaknya mampu memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga nilai yang dicapai akan lebih optimal.

3. Siswa

- a. Hendaknya siswa dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang menggunakan media roda impian dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
- b. Hendaknya siswa yang mempunyai kemampuan lebih dari siswa lain sebaiknya mengkomunikasikan, bertukar pendapat, dan menularkan pengetahuan serta pemahaman yang dimiliki kepada siswa lain.

4. Peneliti

- a. Hendaknya peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis sedapat mungkin terlebih dahulu menganalisis kembali perangkat pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti ini untuk disesuaikan penerapannya, terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat penelitian tersebut dilakukan.
- b. Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkap dan dikembangkan dari variabel-variabel yang telah disebutkan di depan melalui penambahan siklus guna peningkatan yang lebih baik.
- c. Hendaknya peneliti lain dapat mengembangkan instrumen-instrumen yang jauh lebih baik dalam mengungkapkan aspek-aspek lainnya.