

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES
TOURNAMENT*) DENGAN MEDIA TTS (*TEKA – TEKI
SILANG*) UNTUK PERBAIKAN PROSES
PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI
7 SURAKARTA**



Skripsi

Oleh:

TITIK DWI RAHAYU

NIM X 4304025

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

2008

ABSTRAK

TITIK Dwi Rahayu. PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN MEDIA TTS (*TEKA – TEKI SILANG*) UNTUK PERBAIKAN PROSES PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 SURAKARTA. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Oktober 2008.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta pada materi zat adiktif dan psikotropika menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media TTS (*Teka – Teki Silang*).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, analisis data dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2007/2008. Data diperoleh melalui pengamatan dengan menggunakan lembar observasi, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Validitas data menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media TTS (*Teka – Teki Silang*) dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta. Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran biologi siswa dari siklus 1 ke siklus II terdapat peningkatan jumlah siswa yang aktif yaitu 15,84%. Pada hasil belajar siswa untuk ranah kognitif, nilai siswa dari siklus 1 ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,34. Pada ranah afektif diperoleh peningkatan prosentase capaian dari siklus 1 ke siklus II sebesar 6,42%. Untuk persepsi siswa terhadap penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media TTS (*Teka – Teki Silang*) mendapat tanggapan positif dari siswa untuk siklus 1 sebesar 76,26% dan pada siklus II sebesar 82,44%. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media TTS (*Teka – Teki Silang*) dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian dari proses kehidupan bernegara, yang mana visi dari pendidikan nasional tersirat dalam sistem undang-undang pendidikan nasional untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeahlian, berdaya saing tinggi, maju, dan sejahtera dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang bertaqwa, menguasai teknologi, mempunyai etos kerja serta berdisiplin yang tinggi. Kunci sukses suatu bangsa adalah sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa terutama generasi mudanya. Salah satu upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan cara memperbaiki mutu pendidikan karena merupakan suatu dasar pembangun watak, mental dan spiritual manusia sehingga dapat dijadikan tolak ukur kualitas bangsa. Perbaikan mutu pendidikan di Indonesia selalu dilaksanakan dengan berbagai cara salah satunya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

Sekolah dan kelas adalah komunitas siswa yang merupakan suatu unit kecil dari masyarakat. Mereka sedang belajar mengenal dan menjelajahi khasanah pengetahuan. Melalui sekolah siswa diharapkan menjadi terpelajar, terampil, meningkat wawasan dan kemampuannya sehingga penuh percaya diri dan akhirnya bermuara pada peningkatan kualitas hidup. Pendidikan di sekolah tidak bisa lepas dari kegiatan belajar mengajar, yang meliputi seluruh aktivitas yang menyangkut pemberian materi pelajaran agar siswa memperoleh kecakapan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satu indikatornya adalah tinggi rendahnya hasil belajar yang diraih siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Tinggi rendahnya hasil belajar akan memberikan sumbangan dalam mencapai kesuksesan masa depan siswa.

Pendidikan sains (IPA) umumnya dan pendidikan biologi khususnya mempunyai potensi untuk memainkan peran strategi dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran sains bukan hanya menguasai kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip tetapi harus memahami fakta, konsep dan prinsip itu dipoleh. Pembelajaran sains sangat berkaitan dengan cara memperoleh konsep melalui berbagai penemuan dari kejadian alam. Abruscata, 2002 (dalam Purwoto, 2004: 2) berpendapat

bahwa *science is the body of knowledge people build when they use a group of processes to make discoveries about the natural world* (sains adalah induk ilmu pengetahuan yang dibangun oleh manusia saat menggunakan berbagai proses untuk menyelidiki dunia).

Guna memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak positif pada meningkatnya hasil belajar siswa dalam pendidikan sains (IPA) pada umumnya dan pendidikan biologi pada khususnya, maka perlu dikembangkannya suatu model pembelajaran kooperatif untuk mengaktifkan siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif akan didapatkan proses kebersamaan dalam pembelajaran, membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa, melatih hidup bersama serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dikarenakan adanya interaksi siswa didalam kelompok dan juga adanya interaksi dengan guru sebagai pengajar.

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 7 Surakarta berdasarkan pengamatan di kelas, khususnya kelas VIII dan dari wawancara dengan guru biologi didapatkan berbagai permasalahan dalam pembelajaran sains (IPA) pada umumnya dan pembelajaran biologi pada khususnya yang meliputi: 1) siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, dimana hanya 30% siswa yang berani bertanya pada guru; 2) motivasi belajar siswa yang kurang, ditandai dengan masih ada siswa yang datang terlambat saat pembelajaran, siswa bersikap pasif dalam proses belajar mengajar, siswa terlihat tidak bersemangat dalam belajar, sebagian kecil siswa (1–3 siswa) yang mempelajari materi pelajaran sebelum proses belajar mengajar dimulai dan siswa lebih senang jika pelajaran sains (IPA) pada umumnya dan pelajaran biologi pada khususnya kosong; 3) program tuntas yang diharapkan oleh guru masih belum tercapai, ditandai dengan hasil belajar siswa banyak yang mendapatkan nilai dibawah batas tuntas yang telah ditentukan yaitu 65 dan 20% siswa yang mengerjakan tugas sampai selesai; 4) minat baca siswa yang tergolong rendah karena materi biologi tertuang dalam wacana yang relatif panjang dan banyak hafalannya; 5) banyak siswa yang kurang bisa mengikuti pembelajaran saat guru menyuruh untuk menyimak buku pegangan, dikarenakan jumlah siswa yang memiliki buku pegangan hanya 13 anak dan sumber belajar siswa terbatas pada buku ajar guru. Hasil wawancara dapat dilihat di Lampiran 62.

Hasil pengamatan di kelas dan wawancara dengan guru dan siswa, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi diantaranya perlu adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan berinteraksi saat proses pembelajaran,

menumbuhkan motivasi belajar siswa dan minat baca siswa, siswa perlu dirangsang untuk aktif bertanya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif.

Keseluruhan penjabaran di atas melahirkan gagasan dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik atau pendekatan model pembelajaran kooperatif khususnya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) untuk mengaktifkan dan memotivasi siswa saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) mengajak siswa untuk berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dari kelompok. Adanya permainan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar biologi, serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerja sama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar sambil bermain tidaklah selalu berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penyajian materi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya mampu memberi kontribusi pada peningkatan motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi.

Materi zat adiktif dan psikotropika merupakan materi biologi yang disampaikan pada kelas VIII SMP semester II, yang cara penyampaiannya membutuhkan peran siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Partisipasi siswa tersebut terlihat dalam kegiatan melakukan kerja dalam kelompok dan peran serta dalam kegiatan pemecahan masalah dalam kelompok. Kegiatan ini menuntut siswa mempunyai bekal materi yang diperoleh dari membaca dan mencari sumber belajar, sehingga dengan memilih metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) materi ini dapat diterima dengan baik oleh siswa. Metode ini dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar serta keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal dalam mempelajari materi zat adiktif dan psikotropika.

Penulis berharap dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) untuk pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar biologi siswa dapat meningkat. Sehubungan dengan maksud tersebut maka penulis menetapkan judul penelitian ” **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA *TEKA – TEKI SILANG* (TTS) UNTUK PERBAIKAN PROSES PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 SURAKARTA ”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran di SMP Negeri 7 Surakarta sebagai berikut :

1. Kurang aktifnya siswa saat pembelajaran yang nampak dari masih banyak siswa yang tidak berani bertanya dan berinteraksi dengan guru saat pembelajaran.
2. Motivasi belajar siswa yang masih rendah
3. Minat baca siswa yang relatif masih rendah karena materi biologi yang tertuang dalam wacana yang relatif panjang dan banyak hafalannya.
4. Rendahnya keaktifan siswa saat pembelajaran, motivasi belajar siswa dan minat baca siswa mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dan tidak memungkinkan semua masalah yang ada untuk diteliti, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 7 Surakarta kelas VIII-D semester genap tahun pelajaran 2007 / 2008.
2. Objek penelitian adalah sebagai berikut :
 - a. Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) untuk menumbuhkan keaktifan, motivasi dan minat baca siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Materi yang digunakan adalah materi zat adiktif dan psikotropika.
 - c. Perbaikan proses pembelajaran siswa yang diukur berdasarkan hasil pengamatan kegiatan belajar siswa di kelas melalui lembar observasi kegiatan belajar mengajar, peningkatan hasil penilaian ranah afektif melalui angket afektif dan hasil tes kognitif pada siklus I dan siklus II untuk materi zat adiktif dan psikotropika. Respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) yang digunakan dapat diketahui melalui angket kepuasan terhadap metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu apakah penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka-Teki Silang* (TTS) dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang dikemukakan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS).

F. Manfaat Penelitian

Pembelajaran dengan menggunakan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi sekolah sebagai bahan masukan untuk mengembangkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) untuk pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.
2. Bagi guru sebagai sumbangan untuk memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran biologi khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 7 Surakarta.
3. Bagi siswa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) mampu menumbuhkan keaktifan & interaksi saat pembelajaran, motivasi belajar dan minat baca siswa sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar biologi siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.

4. Bagi pembaca sebagai informasi mengenai implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Teka – Teki Silang* (TTS) sehingga mampu menambah khasanah pengetahuannya.
5. Bagi peneliti lain yang melakukan penelitian lanjutan dan ada kaitannya dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARA

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *TGT* dengan media *TTS* dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar biologi siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil pengamatan proses kegiatan pembelajaran siswa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan jumlah siswa yang aktif yaitu 15,83%. Hasil penilaian kognitif siswa untuk penguasaan materi zat adiktif dan psikotropika pada siklus I sebesar 77,61% dan pada siklus II sebesar 83,08%. Ranah afektif rata-rata meningkat sebesar 6,42% dari siklus 1 sebesar 73,61% dan siklus II sebesar 80,03%. Persepsi siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *TGT* dengan media *TTS* mendapat tanggapan positif pada siklus 1 sebesar 76,26% dan pada siklus II sebesar 82,44%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *TGT* dengan media *TTS* dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta.

B. IMPLIKASI

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian tindakan kelas di SMP Negeri 7 Surakarta dan dapat dijadikan upaya bersama antara sekolah, guru dan peneliti yang lain untuk memperbaiki proses pembelajaran secara menyeluruh.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat diterapkan pada proses pembelajaran materi zat aditif dan psikotropika, yaitu bahwa penerapan metode *TGT* dengan media *TTS* dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi pada materi zat aditif dan psikotropika.

C. SARAN

1. Kepada Sekolah.

- a. Perlu adanya pemanfaatan media dan fasilitas secara optimal sehingga keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah dapat didukung secara maksimal.
- b. Perlu ada bimbingan dan binaan kepada guru agar keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas tercapai.
- c. Sekolah perlu membuka diri dengan lembaga pendidikan maupun instansi lain untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Kepada Guru Pengajar.

- a. Guru hendaknya mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.
- b. Guru hendaknya mampu mengkaji permasalahan yang timbul saat proses pembelajaran di kelas sehingga kualitas pembelajaran di kelas dapat tercapai dan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Kepada Peneliti.

- a. Bagi peneliti lain dapat menerapkan penelitian yang sejenis dengan penyempurnaan dalam berbagai hal untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan optimal.
- b. Peneliti dapat mengadakan penelitian tindakan kelas yang lain untuk materi, kelas dan permasalahan yang lainnya guna melakukan perbaikan pada proses pembelajaran di kelas.