

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS ICT TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA MATERI POKOK SISTEM REPRODUKSI KELAS XI DI SMA NEGERI 3 BANTUL TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

**Skripsi**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Pendidikan Biologi**



**diajukan oleh :**

**Muhammad Arynggatama  
07680014**

**kepada :**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2011**



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/1389 /2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Pelajaran 2010/2011

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Muhammad Arynggatama  
NIM : 07680014  
Telah dimunaqasyahkan pada : 8 Juli 2011  
Nilai Munaqasyah : A -  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Runtut Prih Utami, M.Pd  
NIP. 19830116 200801 2 013

Penguji I

Suparni, M.Pd  
NIP. 19710417 200801 2 007

Penguji II

Arifah Khusnuryani, M.Si  
NIP.19750515 200003 2 001

Yogyakarta, 20 Juli 2011

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi  
Dekan



Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D  
NIP. 19580919 198603 1 002



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi  
Lamp : 1 Bandel Naskah Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Arynggatama  
NIM : 07680014  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Pelajaran 2010/2011

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Tahun Ajaran 2010/2011.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 21 Juni 2011

Pembimbing

Runtut Prih Utami, M.Pd

NIP. 19830116 200801 2 013

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arynggatama  
NIM : 07680014  
Prodi : Pendidikan Biologi  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul: “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Pelajaran 2010/2011” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYA

Yogyakarta, 22 Juni 2011

Peneliti



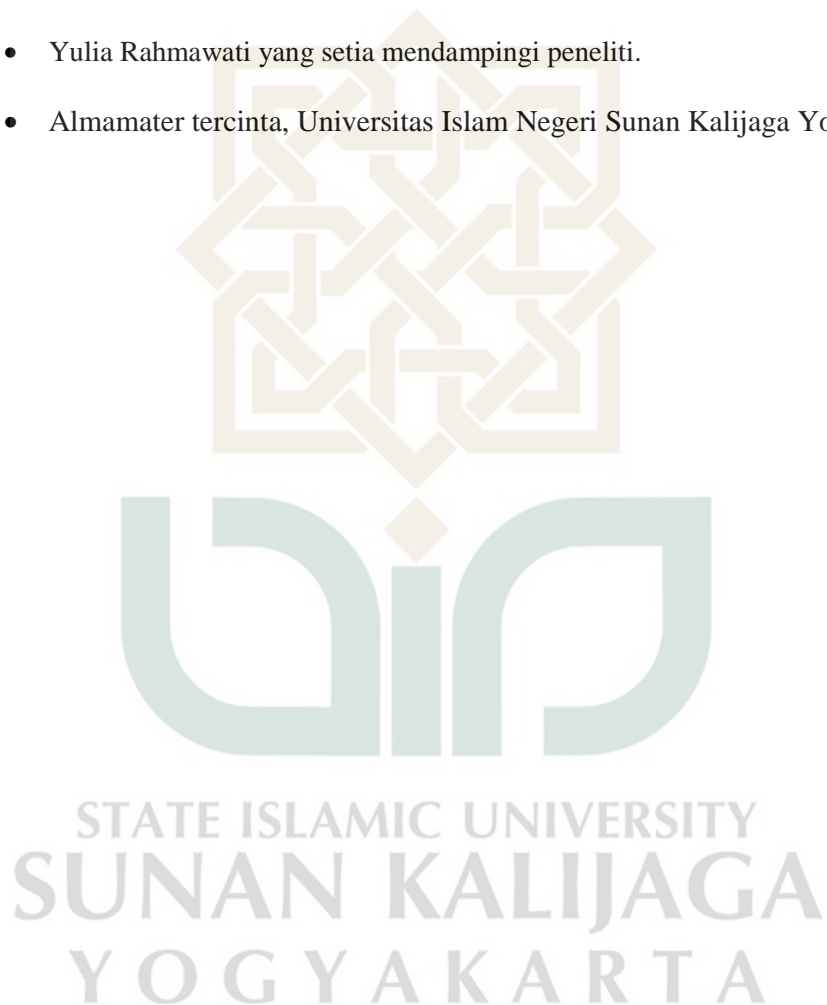
**Muhammad Arynggatama**

NIM. 07680014

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Setitik perjuangan dan goresan tinta ini peneliti persembahkan untuk:

- Ayah dan Ibu yang senantiasa melimpahkan kasih sayang, do'a, dan pengorbanannya.
- Yulia Rahmawati yang setia mendampingi peneliti.
- Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



## MOTTO

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

*Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,  
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan  
Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan  
perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak  
diketahuinya." (Q.S. Al-'Alaq: 1-5)*

*"Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok harus lebih baik  
dari sekarang"*

*"Keikhlasan dan keuletan akan berbuah manis di kemudian hari"*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah* rabbil'alamin, puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan karunia dan nikmat kepada kita semua. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, suri tauladan umat manusia sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul: “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Pelajaran 2010/2011”.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana S-1 Pendidikan Biologi di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di Daerah Bantul dan dapat dijadikan sebagai suatu rujukan dalam melaksanakan pembelajaran biologi pada umumnya.

Skripsi ini tidak dapat disusun tanpa adanya kerja sama dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang turut memberikan bantuan dan partisipasinya dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi;
2. Bapak Jumadi dan Ibu Sri Partini Ernawati sebagai kedua orang tua peneliti, Adik Vellina Putri Handayani, dan keluarga besar yang telah memberikan kasih sayang, biaya, dan fasilitas bagi peneliti;

3. Bapak Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi;
4. Ibu Arifah Khusnuryani, M.Si, selaku Kaprodi Pendidikan Biologi;
5. Ibu Runtut Prih Utami, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan proposal skripsi, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan skripsi;
6. Ibu Siti Nurjanah, S.Pd, selaku Guru Pembimbing skripsi yang telah membarikan bimbingan kepada peneliti selama penelitan berlangsung;
7. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Biologi;
8. Bapak dan Ibu Guru SMA Negeri 3 Bantul;
9. Siswa-siswi SMA Negeri 3 Bantul, terutama kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 yang telah membantu terlaksananya penelitian;
10. Yulia Rahmawati yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti sehingga dapat menyusun skripsi ini;
11. Rekan–rekan Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan Tahun 2006, 2007, 2008, dan 2009, terutama bagi Pawit Riyadi, Agung Widodo, H.B.A. Jayawardana, M. Bagus Pamuji, Ferli Eko Kurniantoro, Henderi, Zuhair Abdullah, dan Anshori Ahmad;
12. Rekan-rekan BEM PS Pendidikan Biologi Periode 2007—2009 dan 2009—2011 yang telah memberikan banyak pengalaman kepada peneliti tentang cara berorganisasi;
13. Rekan-rekan Bio<sup>©</sup> FC yang telah memberikan motivasinya kepada peneliti;
14. Rekan-rekan Kyokushin Karate Dojo Bantul, terutama untuk Sinpe Gunawan Wibisono (Dan II) yang telah membentuk mental dan fisik peneliti;



15. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala keterbatasan, peneliti berharap Skripsi ini dapat memberikan manfaat, diridhoi dan diberi kemudahan oleh Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, 22 Juni 2011  
Peneliti

**Muhammad Arynggatama**  
**NIM. 07680014**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS ICT TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA MATERI POKOK SISTEM REPRODUKSI KELAS XI DI SMA NEGERI 3 BANTUL TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap hasil belajar biologi siswa pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011. (2) mengetahui minat belajar siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT berbasis ICT dalam pembelajaran biologi pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kolaboratif yang menggabungkan metode penelitian *Quasi Eksperiment* (Eksperimen semu) tipe *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* dan metode penelitian deskriptif. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas XI IPA SMA Negeri 3 Bantul dan diambil sampel 2 kelas secara random, yaitu kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol. Media berbasis ICT yang digunakan berupa *Power Point Presentation* (PPT). Pengumpulan data menggunakan soal pretest, posttest, dan angket minat siswa. Validasi instrumen yang digunakan yaitu validasi isi, logis, dan empiris. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t-test untuk data hasil belajar biologi siswa dan secara deskriptif untuk data minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar biologi pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, dibuktikan uji t-test dengan sig. (2-tailed) senilai  $0,001 < \text{taraf signifikansi } (0,01)$ . (2) minat belajar siswa terhadap metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT berbasis ICT memiliki tanggapan yang positif, ditunjukkan dengan rata-rata persentase minat belajar siswa sebesar 95,86%. Kesimpulan hasil analisis data menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT berbasis ICT berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi dan minat belajar siswa sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran biologi di sekolah.

Kata Kunci: Metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT), *Information and Communication Technology* (ICT), Media *Power Point Presentation* (PPT), Hasil Belajar Biologi, dan Minat Belajar Siswa.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	10
<b>II. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	13

B. Penelitian yang Relevan .....	50
C. Kerangka Berpikir .....	51
D. Hipotesis .....	52
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
B. Desain Penelitian.....	54
C. Populasi dan Sampel .....	56
D. Variabel Penelitian .....	56
E. Instrumen Penelitian.....	57
F. Validasi Instrumen .....	61
G. Teknik Analisis Data .....	66
H. Analisis Deskriptif.....	69
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>70</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	70
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	83
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Soal Pretest/Posttest pada Pokok Materi Sistem Reproduksi .....	59
Tabel 2.	Kisi-Kisi Analisis Minat Belajar Siswa terhadap Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbasis ICT.....	60
Tabel 3.	Ringkasan Hasil Analisis Validasi Soal .....	64
Tabel 4.	Ringkasan Hasil Analisis Reliabilitas Soal.....	66
Tabel 5.	Ringkasan Hasil Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
Tabel 6.	Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
Tabel 7.	Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74
Tabel 8.	Ringkasan Nilai Lembar Kerja Siswa (LKS).....	75
Tabel 9.	Ringkasan Nilai Perkembangan dan Perkembangan Kelompok.....	76
Tabel 10.	Ringkasan Hasil Analisis Minat Siswa terhadap Pembelajaran yang menggunakan Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbasis ICT.....	78
Tabel 11.	Ringkasan Hasil Uji Normalitas (Uji Prasyarat).....	80
Tabel 12.	Ringkasan Hasil Uji Homogenitas (Uji Prasyarat).....	81
Tabel 13.	Ringkasan Hasil Perhitungan t-test Kondisi Awal Siswa.....	82

Tabel 14. Ringkasan Hasil Perhitungan t-test Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa..... 82



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Skema Pertandingan atau Turnamen TGT.....	18
Gambar 2.	Organ Reproduksi Laki-laki.....	38
Gambar 3.	Organ Reproduksi Wanita.....	38
Gambar 4.	Proses Pembentukan Sperma (Spermatogenesis).....	43
Gambar 5.	Proses Pembentukan Ovum (Oogenesis).....	43
Gambar 6.	Desain Penelitian Kuantitatif ( <i>Quasy Eksperimen Tipe Randomized Pretest-Posttest Control Group Design</i> ).....	55
Gambar 7.	Grafik Perbandingan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	72
Gambar 8.	Grafik Distribusi Frekuensi Nilai Pretest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73
Gambar 9.	Grafik Distribusi Frekuensi Nilai Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	75
Gambar 10.	Grafik Perbandingan Nilai Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
Gambar 11.	Grafik Skor Kelompok dan Penghargaan Kelompok.....	77
Gambar 12.	Diagram Pie Perbandingan Rata-rata Minat Belajar Siswa penggunaan Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbasis ICT .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Jadwal Penelitian .....	99
Lampiran 2.	Silabus.....	100
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol .....	102
Lampiran 4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen...	123
Lampiran 5.	Peraturan Permainan/Turnamen TGT.....	151
Lampiran 6.	Lembar Kerja Siswa (LKS).....	152
Lampiran 7.	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	155
Lampiran 8.	Media <i>Power Point Presentation</i> (PPT) .....	158
Lampiran 9.	Kisi-kisi Soal Pretest/Posttest.....	168
Lampiran 10.	Soal Pretest/Posttest.....	169
Lampiran 11.	Kunci Jawaban Soal Pretest/Posttest .....	172
Lampiran 12.	Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa .....	173
Lampiran 13.	Angket Minat Belajar Siswa .....	174
Lampiran 14.	Data Induk Penelitian Kelas Kontrol .....	176
Lampiran 15.	Data Induk Penelitian Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 16.	Tabulasi Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	178
Lampiran 17.	Tabulasi Hasil Posttest Kelas Kontrol .....	180
Lampiran 18.	Tabulasi Hasil Pretest Kelas Eksperimen .....	182
Lampiran 19.	Tabulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	184
Lampiran 20.	Hasil Perkembangan Kelompok dan Penghargaan Kelompok ...	186
Lampiran 21.	Hasil Persentase Angket Minat Belajar Siswa .....	187
Lampiran 22.	Tabulasi Penilaian Angket Minat Belajar Siswa .....	188



Lampiran 23. Validitas Butir Soal.....	190
Lampiran 24. Reliabilitas Butir Soal.....	196
Lampiran 25. Tabulasi Ujicoba Butir Soal.....	197
Lampiran 26. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	199
Lampiran 27. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol ....	200
Lampiran 28. Uji Normalitas (Uji <i>Chi Square</i> ) Pretest dan Posttest.....	201
Lampiran 29. Uji Homogenitas (Uji Bartlett).....	203
Lampiran 30. Uji Hipotesis (Uji t-test).....	204
Lampiran 31. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing .....	206
Lampiran 32. Surat Keterangan Tema Skripsi/Tugas Akhir .....	207
Lampiran 33. Surat Bukti Seminar Proposal .....	208
Lampiran 34. Surat Izin Penelitian dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Gubernur D.I. Yogyakarta.....	209
Lampiran 35. Surat Izin Penelitian dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk SMA Negeri 3 Bantul.....	210
Lampiran 36. Surat Izin Penelitian dari Gubernur D.I. Yogyakarta .....	211
Lampiran 37. Surat Izin Penelitian dari Bappeda Bantul .....	212
Lampiran 38. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Negeri 3 Bantul .....	213
Lampiran 39. Foto Penelitian.....	214
Lampiran 40. Curriculum Vitae .....	218

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menurut Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) (2003: 22) merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab kualitas pendidikan turut mempengaruhi kualitas peserta didik. Kualitas pendidikan salah satunya dapat ditingkatkan melalui inovasi pembelajaran, seperti media dan metode pembelajaran. Pendidikan yang baik diharapkan menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya yaitu Sumber Daya Manusia (SDM). Guru sebagai SDM merupakan faktor utama penentu keberhasilan pendidikan di sekolah. Selain itu, proses pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan, serta peranan lembaga-lembaga

pendidikan juga memberikan dampak yang besar bagi keberlangsungan pendidikan.

Guru menurut Wina (2007: 3) memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar namun tidak sebagai satu-satunya sumber informasi, untuk itu mutu pendidikan di suatu sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki seorang guru untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh informasi secara mandiri dan mendalam. Wina (2007: 3) menjelaskan bahwa pada kenyataannya, sebagian besar penyelenggaraan pendidikan saat ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini memberikan dampak yang kurang baik. Secara umum, anak didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu, untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa cenderung hanya memperoleh informasi dari guru semata tanpa ada respon untuk mengolah informasi tersebut sebagai pengetahuan baru yang pada akhirnya dapat berpengaruh pada hasil belajar dan minat siswa (Wina, 2007: 3—4).

Pembelajaran yang bersifat *teacher centered* akan berpengaruh kurang baik pada *output* yang dihasilkan. Anak hanya cenderung menghafal informasi tanpa mampu menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Pada abad 21 ini, praktik-praktik pembelajaran dan pendidikan tersebut di sekolah-

sekolah perlu diperbaharui. Peranan dunia pendidikan dalam mempersiapkan anak didik agar optimal dalam kehidupan bermasyarakat, maka strategi, proses, media, dan metode pembelajaran perlu terus diperbaharui. Upaya pembaharuan proses tersebut, terletak pada tanggung jawab guru, bagaimana pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh anak didik secara benar. Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan sampai sejauh guru dapat menggunakan metode pembelajaran dengan baik. Guru juga dapat menggunakan media pembelajaran agar tampilannya lebih menarik perhatian siswa.

Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang ada untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Biologi sangat banyak. Tiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda, tidak semua metode pembelajaran dapat digunakan guru untuk semua materi biologi. Menentukan metode pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan oleh guru, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pokok bahasan yang disampaikan oleh guru.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi kepentingan untuk mengkolaborasikan pengembangan diri di dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Depdiknas (2006: 44) mengemukakan bahwa ide penting dalam pembelajaran kooperatif adalah membelajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa,

karena pada dunia kerja sebagian besar dilakukan secara kelompok. Metode *Cooperative Learning* salah satunya yaitu *Team Games Tournament* (TGT), di mana siswa dituntut aktif dalam kelompoknya untuk memperoleh suatu pemahaman atas konsep yang diberikan dan kemudian diadakan suatu kompetisi agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik bagi siswa. Metode pembelajaran ini memiliki lima komponen utama dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi/penyajian kelas, kerja kelompok, game, turnamen, dan pemberian hadiah atau penghargaan. Dengan kelima komponen itulah, metode ini mampu meningkatkan prestasi, partisipasi, kerja tim, dan lain-lain.

Robert E. Slavin (2009: 167) menyebutkan bahwa TGT merupakan teknik terbaik yang digunakan dalam kelas. TGT memberikan kesempatan pada guru untuk menggunakan kompetisi yang konstruktif/positif. Metode pembelajaran akan sangat efektif dan menyenangkan apabila berbasis Teknologi Informasi atau yang sering kita sebut *Information and Communication Technology* (ICT) seperti PPT (*Power Point Presentation*), dengan menggunakan PPT guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. PPT menurut Risdiana (2011) merupakan tampilan program *Microsoft* yang telah dirancang untuk menampilkan suatu bentuk informasi atau data (presentasi). Apabila metode pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) diterapkan dengan menggunakan media berbasis *Information and Communication Technology*

(ICT), seperti PPT maka dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (<http://www.slideshare.net/>).

Pembelajaran yang menarik dan efektif menjadi suatu tuntutan pendidik guna menghasilkan pemahaman yang optimal bagi peserta didiknya. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 4 hingga 16 April 2011 di SMA Negeri 3 Bantul yang bersumber dari Ibu Nurjanah, S.Pd, salah satu guru di SMA Negeri 3 Bantul diketahui bahwa pembelajaran di SMA Negeri 3 Bantul masih bersifat *teacher centered* dan terdapat beberapa kendala dalam hal pengelolaan metode pembelajaran serta teknologi informasi yang ada dan beberapa guru belum mengetahui beberapa metode dan media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Pada materi Sistem Reproduksi, walaupun menurut beberapa siswa materinya menarik namun dalam segi penyampaiannya kurang menarik minat belajar siswa sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Sistem Reproduksi merupakan salah satu materi pembelajaran Biologi kelas XII IPA SMA. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 4 hingga 16 April 2011 di SMA Negeri 3 Bantul yang bersumber dari Ibu Nurjanah, S.Pd diketahui bahwa Materi Sistem Reproduksi di SMA Negeri 3 Bantul dirasa kurang mencapai hasil yang baik oleh guru meskipun saat pembelajaran sudah disampaikan dengan cukup jelas karena materi yang cukup banyak sehingga siswa merasa bosan. Selain itu siswa juga merasa materi pembelajaran ini cukup sulit pada Submateri Pembentukan Sel Reproduksi (Gametogenesis) karena merupakan submateri yang abstrak

sehingga memerlukan metode pembelajaran dan media yang cukup baik untuk memahami materi-materi yang abstrak tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut maka untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar yang diharapkan, upaya atau usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan cara memperhatikan siswa, menguasai materi pelajaran, memilih media dan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode yang tepat proses belajar mengajar dapat memperoleh hasil yang memuaskan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, selain itu baik siswa maupun guru harus memiliki sikap kemampuan dan keterampilan yang mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas maka diangkat judul penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Pelajaran 2010/2011”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Pembelajaran di SMA Negeri 3 Bantul masih bersifat *teacher centered*, yang kurang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

2. Tidak semua metode pembelajaran dapat digunakan guru untuk semua materi biologi maka perlu adanya metode pembelajaran yang tepat pada materi biologi tertentu.
3. Pembelajaran di SMA Negeri 3 Bantul cenderung membosankan dan tidak efektif maka diperlukan metode pembelajaran baru dan media pembelajaran berbasis ICT yang mampu memikat minat dan meningkatkan hasil belajar siswa serta menumbuhkan semangat kerja tim.
4. Materi biologi dianggap siswa di SMA Negeri 3 Bantul sulit sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang baik.

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Oleh karena itu, penulis memfokuskan kepada pembahasan atas masalah-masalah pokok yang dibatasi dalam konteks permasalahan yang terdiri dari:

1. Pembelajaran di SMA Negeri 3 Bantul yang bersifat *teacher centered* sehingga membuat siswa sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk aktif memperoleh pengetahuan dan memiliki unsur kompetensi. Sehingga untuk menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti membatasi metode pembelajaran pada metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT.



2. Metode pembelajaran dirasa kurang efektif dan kurang menarik tanpa adanya media yang mendukung. Media berbasis ICT, seperti PPT dapat dipilih sebagai pendukung metode pembelajaran yang ada karena dapat dijadikan media yang dapat mempermudah penyampaian materi dan dapat menarik perhatian siswa.
3. Materi Sistem Reproduksi di SMA Negeri 3 Bantul dirasa kurang mencapai hasil yang baik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian ilmiah. Perumusan masalah berguna untuk mengatasi kerancuan dalam pelaksanaan penelitian. Berdasarkan masalah yang dijadikan fokus penelitian, masalah pokok penelitian tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011?
2. Bagaimana minat belajar siswa terhadap penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT terhadap pembelajaran biologi pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT terhadap hasil belajar biologi siswa pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011.
2. Mengetahui minat belajar siswa terhadap penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT dalam pembelajaran biologi pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, calon guru, siswa, dan peneliti:

1. Bagi guru, dapat memberi alternatif untuk mencoba metode pembelajaran.
2. Bagi calon guru, dapat memberi wawasan akan metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada sekolah.
3. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam hasil belajar dan minat belajar siswa dalam kerja kelompok dan kompetisi yang menyenangkan.
4. Bagi peneliti, dapat melatih menerapkan suatu metode dan media pembelajaran ICT yang berbasis pada kooperatif dan kompetisi.

## G. Definisi Operasional

### 1. Metode *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kelompok atau *Cooperative Learning* menurut Robert E. Slavin (1995: 56) adalah metode yang menuntut siswa berperan aktif karena dilaksanakan secara team atau kelompok. Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu Tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Secara umum TGT memiliki lima komponen dalam pelaksanaannya yaitu penyajian kelas, kerja kelompok (*team*), permainan (*game*), turnamen (*turnament*) dan penghargaan tim (*team recognize*).

### 2. *Information and Comunication Technology* (ICT) dalam Bentuk *Power Point Presentation* (PPT)

*Information and Comunication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komnikasi menurut Sri Anitah (2009: 2) merupakan suatu teknologi dalam pengolahan data-data menjadi suatu informasi yang kemudian dapat dikomunikasikan ke orang lain.

Pada penelitian ini media ICT hanya menggunakan media *Power Point Presentation* (PPT) saja. PPT yang disusun merupakan tampilan program *Microsoft* yang telah dirancang oleh peneliti untuk menampilkan suatu bentuk informasi atau data (presentasi) terkait materi Sistem Reproduksi.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam dalam hal ini adalah kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Biologi. Menurut taksonomi Bloom dalam Nana Sudjana (2001: 32), ranah kognitif meliputi enam tingkatan yaitu ingatan/*memory* (C<sub>1</sub>), pemahaman (C<sub>2</sub>), penerapan (C<sub>3</sub>), analisis (C<sub>4</sub>), penilaian/evaluasi (C<sub>5</sub>) dan kreasi (C<sub>6</sub>). Semakin tinggi tingkatannya, semakin tinggi dan kompleks pula penguasaan terhadap materi.

Penelitian ini membatasi ranah kognitif yang termuat dalam evaluasi belajar hanya pada C<sub>1</sub> sampai dengan C<sub>5</sub> karena sesuai tingkat kemampuan siswa dan indikator pencapaian Materi Sistem Reproduksi sehingga C<sub>6</sub> tidak dimasukkan ke dalam evaluasi. Adapun instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda berjumlah 25 butir soal.

### 4. Minat Belajar

Minat belajar siswa menurut I. L. Pasaribu (1983: 52) adalah suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan pembelajaran yang menariknya. Penelitian ini menggunakan angket (Selviana Jufri, 2008 : 28), sebagai instrumen pengambilan data minat belajar biologi siswa. Penelitian ini menggunakan minat belajar biologi siswa sebagai pendamping variabel terikat, yaitu hasil belajar biologi siswa.

### 5. Materi Sistem Reproduksi

Reproduksi menurut Kadaryanto (2006 : 20) adalah kemampuan makhluk hidup untuk menghasilkan keturunan yang baru. Untuk dapat

mengetahui reproduksi pada manusia, kita harus mengetahui terlebih dahulu organ-organ reproduksi yang terlibat serta proses yang berlangsung di dalamnya. Materi Sistem Reproduksi dibatasi hanya pada Sistem Reproduksi Manusia.

Materi Sistem Reproduksi Manusia terdiri dari beberapa pokok bahasan meliputi struktur dan fungsi organ reproduksi, proses pembentukan sel reproduksi (gametogenesis), ovulasi, menstruasi, fertilisasi, gestasi, persalinan, ASI, dan kelainan sistem reproduksi. Dengan demikian materi ini sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan (metode belajar *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*).



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 SMA Negeri 3 Bantul tahun pelajaran 2010/2011 tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-test, dengan sig. (2-tailed) senilai  $0,001 < \alpha < 0,05$  taraf signifikansi (0,01), sehingga  $H_0$  ditolak.
2. Minat belajar siswa terhadap penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT memiliki tanggapan yang positif pada pembelajaran biologi pada pokok materi Sistem Reproduksi pada kelas XI IPA semester genap di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Ajaran 2010/2011. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata presentase minat siswa sebesar  $95,86\% > 70\%$  dan rata-rata siswa yang menjawab positif sebanyak 28 siswa dari 29 siswa.

## B. Saran

Saran yang diajukan oleh peneliti, antara lain sebagai berikut:

1. Guru diharapkan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran.
2. Guru disarankan menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT pada pembelajaran biologi pada materi Sistem Reproduksi.
3. Calon guru dapat mengembangkan dan menerapkan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT ini apabila sudah mengajar.
4. Penggunaan metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ICT harus direncanakan secara matang karena akan membutuhkan waktu yang cukup lama.
5. Penelitian ini mengkombinasikan antara metode *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) dengan media ICT. Kepada peneliti lain diharapkan mengkombinasikannya dengan metode atau media lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Sardiman M. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Ana, Rosita. 2009. “*Organ Reproduksi Wanita*”.  
<http://images.google.co.id/images?gbv=2&hl=id&q=organ-reproduksi-wanita>, diakses pada tanggal 14 Januari 2010.
- Andi, Riyanto. 2009. “*Organ Reproduksi Laki-laki*”.  
<http://images.google.co.id/images? =biology>, diakses pada tanggal 14 Januari 2010.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Anonim. 2009. “*Oogenesis*”. <http://www.authorstream.com>, diakses pada tanggal 14 Januari 2010.
- Ardana, Wayan. 1987. *Statistik Deskriptif dalam Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. Malang: Pasca-Sarjana IKIP.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Balitbang Depdiknas. 2006. “*Standard Isi untuk Satuan Pendidikan dan Menengah*”., Jakarta: Depdiknas.
- BSNP. 2006. “*Standard Isi untuk Satuan Pendidikan dan Menengah*”. Jakarta: BSNP.
- Campbell, Neil A, dkk. 2004. *Biologi Edisi kelima jilid III*. Jakarta: Erlangga.
- Daradjat, Zakiah dkk. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Depdiknas. 2003. *“Strategi pembelajaran Pendidikan Nasional”*. Jakarta: Depdiknas.
- Diastuti, Renni. 2009. *Biologi 2: untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Duriyah, Hadiroh M. 2008. *“Efektifitas Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat dan Prestasi Siswa dalam Mata Pelajaran Kimia Kelas X Semester 2 di SMA Kolombo TA 2008/2009”*, Yogyakarta: UIN.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta : Andi.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsit.
- Harnadi, Heru. 2009. *“Metode Team Games Tournament (TGT)”*. <http://heruharnadi.0fees.net>. diakses tanggal 7 Januari 2010.
- Jufri, Selviana. 2008. *“Efektifitas Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat dan Prestasi Siswa dalam Mata Pelajaran Kimia Kelas X Semester 2 di MAN Wonokromo Bantul TA 2008/2009”*. Yogyakarta: UIN.
- Kadaryanto. 2006. *Biologi 2*. Yudhistira: Jakarta.
- Khoirul, 2006. *“Teknologi Informasi”*. <http://www.scrib.com>, diakses pada tanggal 24 Januari 2011.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperatif Learning (Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyadi, Memet. 2010. *“Spermatogenesis”*. <http://memetmulyadi.com/2010/03/10/spermatogenesis>., diakses pada tanggal 14 Januari 2010.

- Mulyanto, Agus. 2006. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Muslimin, Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNNESA University Press.
- Pasaribu, I.L dan Simanjuntak. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Poerwadarminta, W. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Risdiana. 2008. "Microsoft Power Point".  
<http://www.slideshare.net/Risdiana/microsoft-power-point-1074317>. diakses pada tanggal 24 Januari 2011.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning;Teori, Riset dan Praktik; Cetakan I*. Jakarta: Nusamedia.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Cooperative Learning;Teori, Riset dan Praktik; Cetakan IV*. Jakarta: Nusamedia.
- Sudjana, Nana. 2001 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan Praktik dan Operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

- Sumanto, Wasty. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Suryabrata, Sumadi. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Syah, Muhaimin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Tim Penyusun. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- \_\_\_\_\_. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Titik, Setyaningsih. 2006. *Efektivitas Metode Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sragen Tahun Ajaran 2006/2007*. Semarang: UMS.
- Usman, Husaini. 2006. *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winkell, W.S. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.