

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR BIOLOGI MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DAN PARTISIPASI SISWA KELAS X MAN YOGYAKARTA III TAHUN AJARAN 2010/2011

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Biologi**



Diajukan oleh:

**SURYATI
06680035**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Kepada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2011



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

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 : Suryati
NIM : 06680035
Judul Skripsi : "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Biologi Materi Keanekaragaman Hayati Dan Partisipasi Siswa Kelas X MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 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 Pendidikan Biologi.

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

Yogyakarta, 9 Juni 2011

Pembimbing

Yuni Wibowo, M.Pd

NIP. 19750605 200212 1 002



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/1251/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Prestasi Belajar Biologi Materi Keanekaragaman Hayati dan Partisipasi Siswa Kelas X MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2010/2011

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Suryati
NIM : 06680035
Telah dimunaqasyahkan pada : 23 Juni 2011
Nilai Munaqasyah : B+
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Yuni Wibowo, M.Pd
NIP. 19750605 200212 1 002

Penguji I

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

Penguji II

Siti Aisah, M.Si
NIP. 19740611 200801 2 009

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 5 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 PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suryati
NIM : 06680035
Prodi/Semester : Pendidikan Biologi/X
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul :

“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Biologi Materi Keanekaragaman Hayati Dan Partisipasi Siswa Kelas X MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2010/2011”

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Juni 2011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KAHMAD
YOGYAKARTA



Suryati

NIM. 06680035

MOTTO

*”Berbaktilah kepada Bapak dan Ibu dengan penuh kerendahan diri dan
Ucapkanlah: Wahai Tuhanku! Kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka
berdua telah mendidik aku waktu kecil.” (Q.S Al-Isro: 24)*

*Ibnu Umar ra. berkata Rosulullah saw. memegang pundakku lalu berkata, “Jadilah
engkau di dunia laksana orang asing atau orang yang menyeberangi jalan. Ibnu
Umar ra. berkata,”Bila engkau berada di suatu sore hari, maka jangan menunggu
datangnya pagi, dan jika engkau di pagi hari, maka jangan menunggu datangnya
sore. Manfaatkan waktu sehatmu sebelum sakitmu, dan waktu hidupmu sebelum
matimu.” (HR. Bukhari)*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta :

Bapak Sahudi dan Ibu Saliyah yang telah mendidik dengan sepenuh hati sehingga penulis tumbuh menjadi orang yang mandiri. Semoga Allah SWT berkenan mengampuni segala salah dan khilaf kedua orang tua tercinta dan memasukkan mereka ke dalam jannah-Nya kelak. Ya Allah berilah hamba kesempatan untuk membahagiakan mereka. Amin

2. Semua Keluarga Tersayang :

Kakak-kakak dan adik-adik di rumah, wa bil khusus M' Tri dan M' Tina, keikhlasan dan dukungan kalian merupakan suatu cambuk dalam membangkitkan semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

3. Almamater :

Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Terima kasih untuk petunjuk jalan hidup yang telah Engkau berikan. Allah tercinta yang senantiasa kurindu yang telah memberi rahmat dan hidayahNya sehingga skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Biologi Materi Keanekaragaman Hayati Dan Partisipasi Siswa Kelas X MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2010/2011*” dapat penulis selesaikan.

Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada uswatun khasanah, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan seluruh umat yang mencintainya.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Musa Asy'arie selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A., Ph. D. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Arifah Khusnuryani, M. Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Yuni Wibowo, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan serta motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Suharto selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta III yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

6. Ibu Siti Nurrohmah, S. Pd., M.A. selaku Guru Pembimbing, terima kasih atas sumbangan ilmu yang telah diberikan dan atas bimbingannya sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan lancar.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pelayanan yang baik.
8. Bapak dan Ibuku tercinta (Sahudi & Saliyah) atas pengorbanannya selama ini, kakak (M'Tri dan M'Tina) yang selalu memberikan bantuan dan dorongannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bapak M.Thoha, M. Si dan ibu Zahro Farida, S. Pd , selaku orang tua wali penulis selama menempuh pendidikan S1 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
10. Sahabat sekaligus saudari, Erna Maiyanti Warnis. Terima kasih atas bantuannya dan afwan atas segala khilaf dan salah.
11. Saudari Haniatussarifah beserta crew 'Aisyah (Melly, Uut, Mb Inong dan Mb Enik), terima kasih atas segala bantuan dan pengorbanan antunna, semoga Allah memberikan pahala yang terbaik. Afwan jiddan telah banyak merepotkan.
12. Sahabat-sahabat Pendidikan Biologi '06, terima kasih atas dukungan dan dorongannya selama ini, semoga ukhuwah ini selalu terjaga.
13. Teman seperjuangan di LDK SUKA, yang telah memberikan begitu banyak ilmu & pengalaman (m' Nur, d' Enggar, d' Naili, dll).
14. Teman-teman BEM PS P.Biologi periode 2009/2011 : Nuha, Yulia, Navis, Fajar, dll Semoga kebersamaan kita di BEM tercinta tidak sia-sia.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan jasa baik yang diberikan mendapatkan balasan dan menjadi amalan yang diridhoi oleh Allah SWT. Amiin. Selanjutnya, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi segenap pembaca.

Yogyakarta, 9 Juni 2011

Suryati
06680035



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAKSI	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Dasar Teori	13

1. Belajar dan Pembelajaran	13
2. Pembelajaran Biologi	17
3. <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	19
4. Prsetasi Belajar.....	25
5. Partisipasi dalam Pembelajaran.....	27
6. Keanekaragaman Hayati.....	28
B. Kerangka Berfikir	48
C. Penelitian yang Relevan.....	49
D. Hipotesis	51
BAB III. METODE PENELITIAN	52
A. Waktu dan Tempat Penelitian	52
B. Populasi dan Sampel.....	52
C. Desain Penelitian	53
D. Variabel Penelitian.....	53
E. Instrumen Penelitian.....	54
F. Validasi Instrumen	55
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	62
2. Pengujian Hipotesis	73
B. Pembahasan	80
1. Hasil Belajar Siswa.....	81
2. Partisipasi Siswa.....	83

BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	53
Tabel 3.2	Kisi-kisi Partisipasi	54
Tabel 3.3	Analisis Reliabilitas Butir Soal.....	57
Tabel 4.1	Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
Tabel 4.2	Rekap Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X D Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-2).....	66
Tabel 4.3	Rekap Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X D Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-3).....	68
Tabel 4.4	Rekap Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X C Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-2).....	70
Tabel 4.5	Rekap Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X C Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-3).....	71
Tabel 4.6	Output Homogenitas Variansi dan Uji T <i>Pretest</i>	74
Tabel 4.7	Ringkasan Pengujian Normalitas Data <i>Pretest</i>	75
Tabel 4.8	Ringkasan Pengujian Normalitas Data <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.9	Output Homogenitas Variansi dan Uji T <i>Posttest</i>	77
Tabel 4.10	Rekap Skor Partisipasi Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	78
Tabel 4.11	Output Analisis Kolmogorov-Smirnov Z Partisipasi Siswa...	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Keanekaragaman Gen pada Ayam.....	30
Gambar 2.2	Keanekaragaman Gen pada Mangga.....	31
Gambar 2.3	Keanekaragaman Jenis pada Kacang-kacangan	32
Gambar 2.4	Keanekaragaman Jenis pada Hewan	32
Gambar 2.5	Pembagian Wilayah Menurut Garis Weber dan Wallace.....	37
Gambar 2.6	Bioma Tundra	40
Gambar 2.7	Bioma Taiga	41
Gambar 2.8	Hutan Hujan Tropik	42
Gambar 2.9	Bioma Padang Rumput	43
Gambar 2.10	Bioma Padang Pasir.	44
Gambar 2.11	Bioma Air Laut.	45
Gambar 4.1	Histogram <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Gambar 4.2	Histogram Peningkatan Prestasi Siswa.	65
Gambar 4.3	Histogram Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X D Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-2)	67
Gambar 4.4	Histogram Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X D Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-3).	69
Gambar 4.5	Histogram Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X C Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-2).	71
Gambar 4.6	Histogram Frekuensi Partisipasi Siswa Kelas X C Pada Saat <i>Game</i> dan <i>Tournament</i> (Pertemuan ke-3).	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus pembelajaran.....	90
Lampiran 2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran X C	99
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran X D	112
Lampiran 4.	Kisi-kisi Soal Uji Coba	121
Lampiran 5.	Instrumen Tes Uji Coba.....	122
Lampiran 6.	Rekap Output Validitas Butir Soal.....	132
Lampiran 7.	Kisi-kisi Instrumen Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	133
Lampiran 8.	Instrumen Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	134
Lampiran 9.	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	140
Lampiran 10.	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	141
Lampiran 11.	Kisi-Kisi Lembar Observasi	142
Lampiran 12.	Lembar Observasi Partisipasi Siswa	143
Lampiran 13.	Rekapitulasi Skor Partisipasi Siswa Kelas Kontrol	144
Lampiran 14.	Rekapitulasi Skor Partisipasi Siswa Kelas Eksperimen.	146
Lampiran 15.	Lembar Kerja Siswa (LKS)	148
Lampiran 16.	Aturan Permainan TGT	157
Lampiran 17.	Desain Ruangan Saat <i>Game</i>	159
Lampiran 18.	Soal-soal <i>Game</i>	160
Lampiran 19.	Kunci Jawaban Soal-soal <i>Game</i>	165
Lampiran 20.	Rekapitulasi Skor Kelompok saat <i>Tournament</i>	168
Lampiran 21.	Output Uji Statistik.....	170
Lampiran 22.	Surat Ijin Penelitian	175

Lampiran 23. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	177
Lampiran 24. Dokumentasi (Foto-foto) Kegiatan Penelitian.....	178
Lampiran 25. Daftar Riwayat Hidup	180



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR BIOLOGI MATERI KENEKARAGAMAN HAYATI DAN PARTISIPASI SISWA KELAS X MAN YOGYAKARTA III TAHUN AJARAN 2010/2011

Suryati
NIM: 06680035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar biologi siswa (2) mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap partisipasi siswa kelas X MAN Yogyakarta III.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *non-randomized control group pretest posttest design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, kelas X C sebagai kelas kontrol dan kelas X D sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 65 siswa yang diambil dari populasi yang berjumlah 213 siswa. Variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk kelas eksperimen, metode ceramah dan diskusi untuk kelas kontrol. Variabel terikat yaitu prestasi belajar dan partisipasi siswa. Data prestasi belajar diperoleh dengan menggunakan instrumen soal tes (*pretest* dan *posttest*) sedangkan pengambilan data partisipasi siswa menggunakan lembar observasi. Data penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS 16,0 for Windows. Uji t bebas (*independent samples test*) digunakan untuk menguji data prestasi belajar dan uji Kolmogorov-Smirnov Z untuk menguji data partisipasi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan dilihat dari selisih *pretest* dengan *posttest* yaitu 25,47. Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan t hitung sebesar 6,370 dan *p value*= 0,000 ($p < 0,01$) yang berarti bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut mengindikasikan adanya pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap prestasi belajar. Pengujian data partisipasi siswa menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Z menunjukkan *p value*= 0,000 ($p < 0,01$) yang berarti terdapat perbedaan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut mengindikasikan adanya pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap partisipasi siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa : (1) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar biologi (2) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap partisipasi siswa.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe TGT, prestasi belajar, partisipasi siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikelola dengan baik. Hal tersebut dapat tercapai apabila peserta didik dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Dengan pendidikan akan tercipta generasi penerus bangsa yang memiliki daya intelektual tinggi, cerdas dan mampu memajukan negara.

Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut berasal dari dalam dan luar siswa.¹ Siswa, guru, pihak sekolah, orang tua dan pihak-pihak lain 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.

Tujuan dari penyelenggaraan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pernyataan ini tertuang dalam Pembukaan UUD 1945. Pendidikan yang dimaksud tidak hanya bertujuan untuk membekali siswa dengan ilmu pengetahuan saja tetapi juga mencakup semua aspek dalam pendidikan yaitu : *kognitif, afektif dan psikomotor*. Ketiga aspek inilah yang penting dalam

¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005) hal.39

proses pendidikan. Jika aspek psikomotoriknya tercapai dengan baik maka kedua aspek lainnya (*kognitif dan afektif*) akan baik pula, karena secara otomatis kedua aspek tersebut berfungsi sebagai penggerakannya.²

Dunia pendidikan saat ini, mengalami krisis yang cukup serius. Krisis ini tidak hanya disebabkan oleh anggaran pemerintah yang rendah untuk membiayai kebutuhan vital dunia pendidikan tetapi juga lemahnya tenaga ahli, visi secara politik pendidikan nasional yang tidak jelas. Dalam berbagai forum seminar muncul kritik, konsep pendidikan telah tereduksi menjadi pengajaran, dan pengajaran menyempit menjadi kegiatan di kelas. Sementara yang berlangsung di kelas tak lebih dari kegiatan guru mengajar siswa dengan target kurikulum sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*).³ Pada pembelajaran *teacher centered*, guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek. Hal ini membuat siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru.

Masalah lain dalam bidang pendidikan, yaitu siswa kurang mendapat kesempatan dalam mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis, serta siswa kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual.⁴ Hal ini memberikan dampak yang kurang baik. Secara umum, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada

²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan; Suatu Pendekatan Baru* (Bandung : Rosdakarya, 1995) hal.89.

³Mel Silberman, *Active Learning 101 strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Insan Madani, 2005)

⁴Sudrajat, *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi; Pembaharuan Pendidikan dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003*. (Bandung: Cipta Cikas Grafika), hlm.12

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.⁵ Oleh sebab itulah siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya prestasi dan partisipasi siswa.

Apabila dicermati, permasalahan yang muncul bukan hanya masalah proses pembelajaran tetapi banyak masalah yang lain. Permasalahan-permasalahan tersebut harus segera diminimalisir untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain harus ada pembaharuan dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu disoroti yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas model dan metode pembelajaran.⁶

Fenomena inilah yang mendorong para pakar ilmu pendidikan berlomba-lomba untuk mengembangkan dan memunculkan model pembelajaran baru. Pembelajaran yang dimunculkan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran ini akan membantu siswa dalam proses pembelajaran karena siswa berperan aktif sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, organisator dan evaluator.

Sampai saat ini, sudah banyak model pembelajaran baru. Mulai dari model pembelajaran aktif (*Active Learning*) sampai model pembelajaran

⁵Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal 1.

⁶Nurhadi dan Senduk, Agus Gerrad. *Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang: UM, 2003)

kelompok (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran tersebut dimunculkan dan dikembangkan oleh para pakar pendidikan dengan harapan dapat mengurangi atau mengatasi permasalahan yang muncul di dunia pendidikan khususnya berkaitan dengan proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini memiliki lima komponen utama yaitu penyampaian materi/penyajian kelas, kerja kelompok (*team*), permainan (*game*), perlombaan/pertandingan (*tournament*) dan pemberian hadiah atau penghargaan kelompok (*Team Recognize*). Dengan kelima komponen itulah, model pembelajaran ini mampu meningkatkan prestasi, partisipasi, kerja tim, dan lain-lain. Slavin (2009) mengatakan bahwa TGT merupakan teknik terbaik yang digunakan dalam kelas. TGT memberikan kesempatan pada guru untuk menggunakan kompetisi yang konstruktif/positif.⁷

Model-model pembelajaran baru tersebut, kini mulai diterapkan disekolah-sekolah. Di kota Yogyakarta, penerapan model pembelajaran baru telah sampai pada sekolah-sekolah menengah (SMA/MAN). Seperti halnya penerapan model pembelajaran baru di MAN Yogyakarta III khususnya pada mata pelajaran biologi. Metode ceramah, tanya jawab, diskusi, praktikum, pemberian tugas, kerja kelompok dan model pembelajaran lain sudah diujicobakan namun belum memberikan perubahan yang signifikan terhadap partisipasi dan prestasi belajar siswa. Dari hasil observasi dan wawancara

⁷Robert E. Slavin, *Cooperative Learning:Teori, Riset dan Praktik*,(Nusamedia, 2009), hal.167

dengan guru kelas menunjukkan bahwa nilai ulangan harian siswa ada yang belum memenuhi KKM (6,8).

Belum tercapainya standar kognitif siswa secara menyeluruh disebabkan kurangnya kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian dan partisipasi siswa. Hal ini terlihat ketika dilakukan observasi di kelas selama proses pembelajaran berlangsung, dimana masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu dari hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa sebagian besar kurang bersemangat mengikuti pelajaran.

Dengan alasan itulah penulis terdorong untuk melakukan penelitian di MAN Yogyakarta III. Penulis memandang perlu adanya model pembelajaran yang mampu memikat perhatian/partisipasi siswa, menumbuhkan sikap kerja tim, dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif, bekerja secara tim/kelompok, mengandung unsur permainan dan persaingan sehat.

Materi yang akan dibahas dalam pembelajaran yaitu materi tentang keanekaragaman hayati. Mengingat saat ini kegiatan atau aktivitas manusia banyak merugikan dan menurunkan keanekaragaman hayati. Kegiatan itu dapat berupa perusakan habitat, penggunaan pestisida, pencemaran, dan lain-lain. Sebagai contoh, Australia selama 20 tahun telah kehilangan 41 jenis

mamalia, 18 jenis burung, 200 jenis invertebrata, dan 209 jenis tumbuhan.⁸ Dengan materi ini, diharapkan mampu menumbuhkan sikap untuk melestarikan dan meningkatkan keanekaragaman hayati. Materi keanekaragaman hayati terdiri dari beberapa sub pokok bahasan. Dengan penyampaian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, materi keanekaragaman hayati lebih mudah dipahami siswa karena berbagai komponen yang ada di dalamnya (kerja tim, permainan, perlombaan dan penghargaan). Pembelajaran dengan kerja tim akan menumbuhkan sikap kepedulian terhadap anggota kelompok, kekompakkan, dan tanggung jawab. Dengan adanya *game* atau permainan dapat menarik perhatian siswa, mengurangi kejenuhan dalam belajar, mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat mengikuti pelajaran. Begitupun dengan komponen-komponen lainnya, akan memberikan pengaruh positif yang berbeda.

Dengan berbagai komponen dan kelebihan itulah model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan dalam penelitian ini. Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Biologi Materi Keanekaragaman Hayati dan Partisipasi Siswa Kelas X MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2010/2011.” Aplikasi model pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan mampu memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar, partisipasi dan bekerja secara kelompok dalam pembelajaran biologi.

⁸ Istamar Syamsuri, *Biologi Untuk SMA Kelas X Semester 2*, (Jakarta : Erlangga, 2007), hal.21

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Masih ada pembelajaran yang bersifat *teacher centered* yang kurang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir.
2. Belum tercapainya standar kognitif siswa secara menyeluruh.
3. Perlunya model pembelajaran baru yang mampu memikat perhatian dan meningkatkan prestasi siswa serta menumbuhkan semangat kerja tim.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan prestasi dan partisipasi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup permasalahan pada penelitian cukup luas, maka perlu diberikan batasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan sistematis. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen dan metode ceramah dan diskusi untuk kelas kontrol, ditinjau pengaruhnya terhadap prestasi belajar biologi dan partisipasi siswa.
2. Penelitian difokuskan pada pelajaran biologi khususnya pada bab keanekaragaman hayati.

3. Prestasi belajar sesuai dengan ranah kognitif menurut taksonomi Bloom, dibatasi pada ranah C₁ sampai dengan C₄.
4. Penelitian dilaksanakan di MAN Yogyakarta III kelas X semester genap tahun ajaran 2010/2011.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap prestasi belajar biologi pada materi keanekaragaman hayati siswa kelas X MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2010/2011?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap partisipasi belajar biologi pada materi keanekaragaman hayati siswa kelas X MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2010/2011?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap prestasi belajar biologi pada materi keanekaragaman hayati siswa kelas X MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2010/2011.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap partisipasi belajar biologi pada materi

keanekaragaman hayati siswa kelas X MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2010/2011.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditinjau dari dua aspek, yaitu :

1. Keilmuan
 - a. Memberikan sumbangan keilmuan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan prestasi belajar dan partisipasi siswa.
 - b. Memberikan informasi yang bermanfaat untuk mengembangkan metode baru dalam pembelajaran biologi.
2. Aplikatif
 - a. Guru
 - 1) Guru memiliki alternatif pembelajaran biologi yang terpusat pada siswa.
 - 2) Mendorong guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
 - 3) Memberikan pertimbangan dalam penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi.
 - b. Peneliti
 - 1) Mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran di kelas.

- 2) Mengetahui seberapa besar tanggapan siswa terhadap penggunaan metode tersebut.
 - 3) Mendapatkan banyak pengalaman dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat dijadikan sebagai bekal menjadi pendidik.
- c. Siswa
- 1) Dapat berperan aktif dalam pembelajaran.
 - 2) Meningkatnya semangat kerja kelompok dalam belajar.
 - 3) Dapat meningkatkan kepercayaan kepada diri sendiri dan orang lain.
 - 4) Dengan pembelajaran tersebut, siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan nilai sesuai KKM atau pun lebih dari itu.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah utama yang digunakan sebagai judul penelitian. Adapun definisi operasional yang dimaksud adalah :

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Pembelajaran kelompok atau *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif karena dilaksanakan secara *team* atau kelompok. *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan

karena mengandung unsur permainan (*game*) dan kompetisi kelompok. Secara umum TGT memiliki empat komponen dalam pelaksanaannya yaitu penyajian kelas, kerja kelompok (*team*), permainan (*game*), turnamen (*turnament*) dan penghargaan tim (*team recognize*). Model pembelajaran ini dikembangkan untuk menguatkan pengetahuan dan melibatkan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.⁹ Dengan aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru tidak lagi sebagai satu-satunya pusat informasi dan subyek pembelajaran tetapi siswa dilibatkan penuh didalamnya.

2. Prestasi Belajar Biologi

Prestasi belajar dalam hal ini adalah kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran biologi. Menurut taksonomi Bloom (Anderson & David R Krathwohl, 2001), ranah kognitif meliputi enam tingkatan yaitu *ingatan/memory* (C₁), *pemahaman* (C₂), *penerapan* (C₃), *analisis* (C₄), *penilaian/evaluasi* (C₅) dan *kreasi* (C₆). Semakin tinggi tingkatannya, semakin tinggi dan kompleks pula penguasaan terhadap materi. Pada penelitian ini, ranah kognitif yang termuat dalam evaluasi belajar dibatasi dari C₁ sampai dengan C₄ setelah diadakan berbagai pertimbangan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan lembar soal *pretest* dan *posttest*.

⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*, (Nusamedia, 2009) hal.167

3. Partisipasi Siswa

Partisipasi adalah suatu keterlibatan siswa dalam kelompok belajar untuk memecahkan masalah atau dalam melaksanakan tugas yang telah ditentukan.¹⁰ Partisipasi yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu memiliki minat terhadap kegiatan pembelajaran, mempunyai rasa ingin tahu yang luas dan mendalam serta mengerjakan tugas yang diberikan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi siswa yaitu dengan menggunakan lembar observasi.¹¹

4. Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati disebut juga “Biodiversitas”. Keanekaragaman atau keberagaman dari makhluk hidup dapat terjadi karena akibat adanya perbedaan warna, ukuran, bentuk, jumlah, tekstur, penampilan dan sifat-sifat lainnya. Sedangkan keanekaragaman dari makhluk hidup dapat terlihat dengan adanya persamaan ciri antara makhluk hidup. Dalam penelitian ini pembahasan materi keanekaragaman hayati meliputi tingkat keanekaragaman hayati, keanekaragaman hayati di Indonesia, keanekaragaman hayati dunia, manfaat keanekaragaman hayati, dampak kegiatan manusia terhadap keanekaragaman hayati, dan konservasi keanekaragaman hayati.

¹⁰ M Basirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran agama Islam*, (Ciputat press: Jakarta, 2002), hal.36

¹¹ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung : Rosda, 2004), hlm. 156.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar biologi materi Keanekaragaman Hayati siswa kelas X MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2010-2011.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berpengaruh positif terhadap partisipasi belajar biologi materi Keanekaragaman Hayati siswa kelas X MAN Yogyakarta III tahun ajaran 2010-2011.

B. Saran

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini, maka peneliti menyarankan supaya:

1. Guru pengampu mata pelajaran biologi di sekolah dapat menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada materi keanekaragaman hayati sebagai salah satu inovasi pembelajaran *student centered*, sehingga siswa dilibatkan penuh dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa, dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* siswa hendaknya menyiapkan diri dan berpartisipasi penuh dalam pembelajaran karena metode tersebut merupakan salah satu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).
3. Peneliti lain, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Arifin. 2003. *Memahami Paradigm Baru Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang Sisdiknas*. Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag.
- Arie Asnaldi. 2008. Jurnal: *Teori-teori Belajar* (<http://asnaldi.multiplay.com>) diakses tanggal 4 Januari 2010.
- Binyamin Suryo. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Dedi M. Rochman. 2005. *Intisari Biologi SMA Kelas X, XI, dan XII*. Bandung : Pustaka Setia.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hartono. 2009. *SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Heru Harnadi. 2009. *Model Team Game Tournament (TGT)*. (<http://heruharnadi.0fees.net>) diakses tanggal 4 Januari 2010
- Istamar Syamsuri. 2007. *Biologi Untuk SMA Kelas X Semester 2*. Jakarta : Erlangga.
- Mel Silberman, *Active Learning 101 strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Insan Madani, 2005)
- Muhammad Joko Susilo. 2003. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Muhibbin Syah. 1995. *Psikologi Pendidikan; Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- M Basirudin Usman. 2002. *Metodologi Pembelajaran agama Islam*. Ciputat Perss: Jakarta.
- Mulyasa. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung : Rosda.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

- Nurhadi dan Senduk, Agus Gerrad. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM.
- Pupuh Faturrohman. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: ---.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Robert E. Slavin. 2009. *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*. Nusamedia
- Siti Djuwariyah. 2007. *Jurnal : Penerapan metode Belajar Aktif Sebagai Upaya Membantu Meningkatkan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas 6*. Dinas Pendidikan Kota Probolinggo SDN Tisnonegaran 2
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudrajat. 2003. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi; Pembaharuan Pendidikan dalam Undang-undang Sisdiknas..* Bandung: Cipta Cikas Grafika.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Susilo. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tengku Zahara Jafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Balitbang Depdiknas
- Thursan Hakim. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Tim Penyusun. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.