

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN BANTUAN BERMAIN PERAN TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS VIII DI MTs AN-NUR PALANGARAYA**

**SKRIPSI**



**OLEH:  
MAR'ATUS SOLIHAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKARAYA  
2017 M/1439 H**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN BANTUAN BERMAIN PERAN TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS VIII DI MTs AN-NUR PALANGARAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh

**MAR'ATUS SOLIHAH**  
**NIM. 1301140351**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKARAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
2017 M/1439 H**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**JUDUL** : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN BANTUAN BERMAIN PERAN TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS VIII DI MTs AN-NUR PALANGKA RAYA.**

**NAMA** : **MAR'ATUS SOLIHAH**  
**NIM** : **1301140351**  
**JURUSAN** : **PENDIDIKAN MIPA**  
**PROGRAM STUDI** : **PENDIDIKAN BIOLOGI**  
**JENJANG** : **STRATA SATU (S-1)**

Palangka Raya, Oktober 2017

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

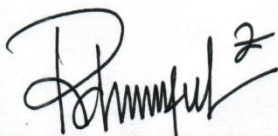
  
**Gito Supriadi, M.Pd**  
NIP. 19721123 200003 1 002


  
**Ridha Nirmalasari, M.Kes**  
NIP. 19860521 201503 2 001

Mengetahui,

Wakil Dekan  
Bidang Akademik,

Ketua Jurusan  
Pendidikan MIPA,

  
**Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**  
NIP. 19671003 199303 2 001

  
**Sri Fatmawati, M.Pd**  
NIP. 19841111 201101 2 012

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi** Palangka Raya, Oktober 2017  
**Saudari Mar'atus Solihah**

Kepada  
Yth. **Ketua Panitia Ujian Skripsi**  
**IAIN Palangka Raya**  
di -  
Palangka Raya

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara:

**NAMA : MAR'ATUS SOLIHAH**

**NIM : 1301140351**

**JUDUL : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN BERMAIN  
PERAN TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK  
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS VIII  
DI MTs AN-NUR PALANGKA RAYA.**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**GITO SUPRIADI, M.Pd**  
NIP. 19721123 200003 1 002

  
**RIDHA NIRMALASARI, M.Kes**  
NIP. 19860521 201503 2 001

## PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di MTs An-Nur Palangka Raya.

Nama : Mar'atus Solihah

Nim : 1301140351

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan MIPA

Program Studi : Tadris Biologi

Telah diujikan dalam Sidang/ Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 12 Safar 1439 H/ 01 November 2017 M

### TIM PENGUJI :

1. **Drs. Fahmi, M.Pd**  
Ketua Sidang / Anggota
2. **Prof. Dr. Supramono, M.Pd**  
Anggota
3. **Gito Supriadi, M.Pd**  
Anggota
4. **Ridha Nirmalasari, M.Kes**  
Sekretaris / Anggota

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Palangka Raya

Drs. Fahmi, M. Pd.  
NIP. 19610520 199903 1 003



## PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mar'atus Solihah

NIM : 1301140351

Jurusan/Prodi : Pendidikan MIPA/ Tadris (Pendidikan) Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di MTs An-Nur Palangka Raya”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, Oktober 2017  
Yang Membuat Pernyataan,



Mar'atus Solihah  
NIM. 1301140351

## MOTTO

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

“FASTABIQUL KHAIRAT”

“Berlomba-lomba dalam kebaikan (Al-Baqarah: 148)”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَأَرْعَبْ ﴿٨﴾

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah sungguh-sungguh (urusan) yang lain.”*

(Q.S. Al Insyirah : 5-7)

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sang sampul hijau. Tugas akhir yang wajib diselesaikan. Untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan. Dalam proses pengerjaan, cukup menguras waktu dan pikiran. Siang kesana kemari mencari masukan, Malam begadang mengerjakan. Jemari yang tak henti menggoreskan, Otak yang terus memikirkan, Merangkai kata sampai titik penghabisan, hingga sampai di akhir halaman.

Alhamdulillahirrabil' alamin  
Sebuah langkah usai sudah  
Satu cita telah ku gapai  
Namun...

Itu bukan akhir dari perjalanan  
Melainkan awal dari satu perjuangan

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah, skripsi ini ku persembahkan untuk:

Ibunda dan ayahanda tercinta...

Setulus hatimu ibu, searif arahanmu ayah

Doa kalian hadirkan keridhaan untukku, petuah kalian tuntunkan jalanku

Peluk kalian berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malam kalian

Dan seabait doa telah merangkul diriku, menuju hari depan yang cerah

Kini diriku telah selesai dalam studi sarjana

Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,

Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termulia, Ayah... Ibu...

Mungkin tak dapat selalu terucap, namun hati ini selalu bicara,

Sungguh ku sayang kalian...

Istimewa untuk keluarga besarku, Ayah dan Ibu, Kakek dan Nenek, Paman dan Bibi serta adik-adikku yang aku sayangi, Mar'atun Hasanah dan Marleni. Demi masa depan kalian aku akan terus berusaha...

Terima kasih ku ucapkan, pada bapak dan ibu dosen yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan kepadaku, dan khususnya kepada dosen yang telah membimbing Bapak Gito Supriadi, M. Pd., Ibu Ridha Nirmalasari, M. Kes., dan Ibu Hj Nurul Septiana, M. Pd., yang telah meluangkan waktu dan tak pernah bosan membimbing dan menasehati untukku meraih cita-cita...

Untuk tulusnya persahabatan yang telah terjalin, spesial buat teman-teman seperjuangan di Pendidikan Biologi angkatan 2013, suka duka, canda tarwa, semua telah kita lewati bersama. Persahabatan sejati dan kebersamaan yang kental yang tak akan aku lupakan selamanya...

Dan terakhir, ku peruntukkan kepada Almamaterku yang aku banggakan...

*Fastabiqul Khairat.....*



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) DENGAN BANTUAN BERMAIN PERAN TERHADAP  
KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM  
PENCERNAAN MANUSIA KELAS VIII  
DI MTs AN-NUR PALANGKA RAYA**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan peserta didik (2) ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik; (3) bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan peserta didik; (4) bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik; (5) ada atau tidak adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran.

Penelitian ini menggunakan model rancangan *Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode kuasi eksperimen. Sampel yang dipilih yaitu kelas VIII B dan kelas VIII C. Penelitian ini dilaksanakan di MTs An-Nur Palangka Raya pada bulan Agustus sampai September 2017. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan keaktifan peserta didik dan tes hasil belajar kognitif peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan peserta didik dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  (2) terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  (3) Keaktifan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran dengan rata-rata nilai keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 78,60% dengan kriteria baik dan kelas kontrol sebesar 52,50% dengan kriteria kurang sekali (4) hasil Belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran dengan rata-rata nilai postes 74,23 dan rata-rata nilai pretes 43,53 pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai postes 70,69 dan rata-rata nilai pretes 47,85 (5) terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran kelas eksperimen yaitu 0,54 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,42 dengan kategori sedang.

**Kata kunci:** Model pembelajaran TGT, Keaktifan, Hasil belajar, Sistem Pencernaan Manusia.

**THE INFLUENCE OF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
LEARNING MODEL BY ROLLING PLAY TOWARD  
ENTHUSIASTIC STUDENTS ON MATERIAL OF  
DIGESTIVE SYSTEM OF HUMAN AT  
SEVENTH GRADE MTs AN-NUR  
PALANGKA RAYA**

**ABSTRACT**

The study was aimed to know : (1) whether is no influence of *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play toward students activeness; (2) whether there is or no influence of *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play toward students learning outcomes; (3) how the influence of *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play toward students activeness; (4) how the influence of *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play toward students learning outcomes; (5) teher there is no increas of students learning outcomes by using cooperative *teams games tournament* (TGT) type by rolling play.

This study was designed Non-equivalent Control Group Pretest – Posttest. This study used Quantitative approach. This study was belonged to quasi experimental study. Samples were taken from class VIII B and VIII C. This study was conducted on MTs An-Nur Palangka Raya on August until September 2017. The instrument was used are observation checklist of students activeness and test of students learning outcomes.

The results were showed: (1) there was influence of *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play toward students activeness with significance under 0,05; (2) there was influence of *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play toward students learning outcomes with significance under 0,05; (3) students activeness by using *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play with means score of experiment class 78,60% with good categories and control class 52,50% with less categories; (4) students learning outcomes by using *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling play with mean score of posttest 74,23 and mean score of pretest 43,53 on experiment class, mean score of posttest 70,69 and mean score of pretest 47,87 on control class; (5) there was increas of student learning outcomes after the implementation of *teams games tournament* (TGT) learning model by rolling lay for experiment class showed score 0,54 with fait categoris, on control class showed score 0,42 with fair categoris.

Keyword: TGT learning Model, enthusiastic (active), learning outcomes, digestive system of human.

## **KATA PENGANTAR**

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Segala puji kehadiran Allah SWT, penulis ucapkan sebagai rasa syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di MTs An-Nur Palangka Raya*". Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah terpilih sebagai penyampai risalah dan penuntun manusia menuju jalan kebahagiaan dunia akhirat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ibnu AS Pelu, SH., MH selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
2. Bapak Drs. Fahmi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M. Pd selaku Wakil Dekan Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasyah skripsi.

4. Ibu Sri Fatmawati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasyah skripsi..
5. Ibu Hj. Nurul Septiana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang dengan kasih sayangnya dengan sabar membimbing dan memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Palangka Raya.
6. Bapak Gito Supriadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang berkenan meluangkan waktu di sela kesibukan untuk membimbing dan memberi arahan serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
7. Ibu Ridha Nirmalasi, M.Kes selaku Pembimbing II yang berkenan meluangkan waktu di sela-sela kesibukan untuk membimbing dan memberi arahan serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
8. Bapak dan Ibu dosen IAIN Palangka Raya khususnya Program Studi Tadris Biologi yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas sumbangsih ilmi dan pemikirannya serta memberikan dengan ikhlas bekal ilmu pengetahuannya kepada penulis.
9. Orang Tua dan Keluarga yang selalu mendoakan dan menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan studi.
10. Kepala MTs An-Nur Palangka Raya Bapak Rus'ansyah, S.Ag., M.Pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Kepada Bapak Anta Sriwidada, S.Pd dan ibu Dewi Utari, S. Pd yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian serta peserta didik-siswi

kelas VIII B dan VIII C MTs An-Nur Palangka Raya selaku subjek penelitian.

12. Sahabat dan teman-teman seperjuangan di TBG angkatan 2013, Sari Fauziah, Fitriana, Radiah, Ernes Suleri Silatur Rahmi, dan Siti Anisa Fitri dan semuanya, semoga sukses untuk kita semua.

Demikian sekilas kata pengantar dari penulis. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan yang perlu disempurnakan, oleh karena itu sudi kiranya kepada para pembaca untuk bisa memberi masukan yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin ya rabbal 'alamiin.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Palangka Raya, Oktober 2017

Penulis,

**MAR'ATUS SOLIHAH**  
**NIM. 130 114 0351**

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
NOTA DINAS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Definisi Operasional .....	11
H. Sistematika Penulisan .....	12



BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
A. Kerangka Teoritis.....	15
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berfikir .....	43
D. Hipotesis Penelitian .....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Desain Penelitian .....	47
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	49
C. Variabel Penelitian.....	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Instrumen Penelitian .....	55
F. Teknik Pengesahan Data.....	56
G. Teknik Analisis Data.....	61
H. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	69
A. Hasil Penelitian .....	69
B. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah Pembelajaran Kooperatif.....	24
Tabel 2.2 Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	26
Table 3.1 Desain penelitian.....	48
Table 3.2 Jumlah peserta didik kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya....	449
Tabel 3.3 Hasil Validitas Soal Uji Coba Instrumen.....	57
Tabel 3.4 Interpretas Uji taraf kesukaran .....	58
Tabel 3.5 Data Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	59
Tabel 3.6 Klasifikasi daya pembeda .....	60
Tabel 3.7 Data Hasil Analisis Daya Beda Butir Soal.....	60
Tabel 3.8 Hasil Rekapitulasi Butir Soal Yang Dapat Dipakai .....	61
Tabel 3.9 Klasifikasi N-gain .....	62
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat keaktifan.....	63
Tabel 3.11 Jadwal kegiatan penelitian .....	67
Tabel 4.1 Topik Pembelajaran pada Setiap Pertemuan.....	71
Tabel.4.2 Nilai Rata-Rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	71
Tabel 4.3 Nilai Rata-Rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol.....	73
Tabel 4.4 Rata-Rata Persentase Hasil Pengamatan Keaktifan Peserta Didik	74
Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas Data Keaktifan peserta didik .....	76
Tabel 4.6. Hasil Uji Homogenitas Data Keaktifan Peserta didik.....	77
Tabel 4.7 Hasil Hipotesis Keaktifan Peserta didik .....	78
Tabel 4.8 Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4.9 Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	80
Tabel 4.10 Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol .....	80

Tabel 4.11 Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol .....	81
Tabel 4.12 Data Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik .....	84
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	85
Tabel 4.14 Hipotesis Data Hasil Penelitian.....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Pencernaan Manusia.....	34
Gambar 2.2 Bagian-Bagian Mulut.....	34
Gambar 2.3 Lambung.....	36
Gambar 2.4 Usus Besar.....	38
Gambar 3.1 Variabel Penelitian .....	53
Gambar 4.1 Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	72
Gambar 4.2 Hasil Keaktifan Belajar Kelas Kontrol.....	74
Gambar 4.3 Rata-Rata Hasil Keaktifan Belajar Kelas Kontrol.....	75
Gambar 4.4 Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
Gambar 4.5 Nilai Rata-Rata Pre-test, Post-test, Gain, dan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

### **Lampiran 1 Instrumen Penelitian**

Lampiran 1.1 Silabus Pembelajaran.....	106
Lampiran 1.2 Kisi-Kisi Soal Instrumen THB .....	109
Lampiran 1.3 Soal Instrumen THB .....	111
Lampiran 1.4 Lembar Pengamatan Keaktifan .....	121

### **Lampiran 2 Validatas Instrumen**

Lampiran 2.1 Hasil Validitas Uji Coba THB.....	126
Lampiran 2.2 Hasil Reliabilitas Uji Coba THB .....	129
Lampiran 2.3 Hasil Tingkat Kesukaran Uji Coba THB.....	132
Lampiran 2.4 Hasil Daya Beda Uji Coba THB .....	135
Lampiran 2.5 Keputusan Soal.....	139

### **Lampiran 3 Analisis Data**

Lampiran 3.1 Rekapitulasi Nilai Keaktifan Kelas Eksperimen .....	142
Lampiran 3.2 Rekapitulasi Nilai Keaktifan Kelas Kontrol.....	150
Lampiran 3.3 Nilai Rata-Rata Pretest, Postes, gain, dan N-Gain Eksperimen ..	158
Lampiran 3.4 Nilai Rata-Rata Pretest, Postes, gain, dan N-Gain Kontrol.....	159
Lampiran 3.5 Hasil Normalitas, Homogenitas, dan Hipotesis Keaktifan.....	160
Lampiran 3.6 Hasil Normalitas, Homogenitas, dan Hipotesis Hasil Belajar.....	162

**Lampiran 4 Perangkat Pembelajaran**

Lampiran 4.1 RPP *Times Games Tournament* Kelas Eksperimen 1.....164

Lampiran 4.2 RPP *Times Games Tournament* Kelas Eksperimen 2.....177

Lampiran 4.3 RPP *Times Games Tournament* Kelas Eksperimen 3.....191

**Lampiran 5 Foto-foto Penelitian**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memperbaiki sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Untuk menghasilkan sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa bisa dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya meningkatkan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat serta martabat manusia Indonesia. Selain pembenahan kurikulum, peningkatan mutu pendidikan juga dilakukan melalui metode-metode yang diterapkan supaya hasil belajar peserta didik semakin meningkat.

Pendidikan tidak akan berjalan tanpa arah dan tujuan yang akan dicapai. Tujuan pendidikan itu sendiri telah diatur di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang merumuskan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Tim Redaksi Fokus Media, 2005:98).

Tujuan pendidikan adalah mengubah anak dari cara berpikir, merasa, berbuat, dan mengubah sikap dan sifat menjadi lebih baik. Kurikulum disusun untuk mendorong anak berkembang kearah tujuan itu. Sudah selayaknya

pendidik maupun anak didik tahu apa yang harus dicapai. Tugasnya harus diketahui dengan jelas apa yang harus dilakukan sebelum ia mempelajarinya. Adanya tujuan yang jelas akan memberikan ukuran tentang keberhasilan pelajaran. Bila tujuan itu tidak tercapai maka ada kekurangan dalam proses mengajar-belajar itu, secara empiris dapat dicari melalui percobaan, cara manakah yang paling serasi untuk mencapai hasil yang ditentukan (Nasution, 1994:9).

Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi peserta didik di kelas. Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lainnya yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap kondisi ini, maka model yang dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran serta peserta didik secara optimal dalam pembelajaran, dan pada akhirnya tidak dapat memberi sumbangan yang optimal terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Trianto, 2010:21).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Karena itu, melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan (Aunurrahman, 2010:141).

Hasil belajar peserta didik salah satunya dipengaruhi dari cara guru mengajar dikelas, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman. Proses pembelajaran akan lebih baik apabila peserta didik terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu (Agustin, 2011:6-7). Proses pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yaitu tidak hanya guru yang aktif, peserta didik dituntut juga aktif berperan dalam proses pembelajaran (Ngalimun, 2013:17).

Guru dituntut memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, misalnya dengan cara belajar sambil bermain bersama. Jika suatu konsep disajikan melalui bermain pengertian terhadap konsep tersebut diharapkan akan dapat lebih di pahami, sebab belajar dengan cara itu merupakan hal yang wajar yakni sesuai dengan dasar naluri peserta didik bahwa pada hakekatnya peserta didik itu memang senang bermain terutama pada jenjang MTs atau SMP.

Berdasarkan observasi dan wawancara di lapangan pada Rabu 15 februari 2017 dengan salah satu guru IPA di MTs An-Nur Palangkaraya yaitu ibu Dewi Utari, S.Pd, bahwa hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu kurang dari 65, sedangkan KKM untuk materi sistem pencernaan adalah 70. Kemudian, berdasarkan hasil angket keaktifan belajar dari beberapa pertanyaan yang merupakan indikator keaktifan belajar antara lain diketahui persentasi dari 29 peserta didik yaitu hanya 34 % peserta didik yang

menjawab “Sangat setuju” dari pernyataan, saya senang mengikuti pembelajaran IPA, 40 % peserta didik yang menjawab “Setuju” dari pernyataan, saya belajar berani mengemukakan pendapat dan senang melakukan diskusi kelompok dan 49,30 % peserta didik yang menjawab “Tidak setuju” dengan pernyataan, saya dapat memahami materi dengan lebih baik setelah melakukan diskusi.

Rendahnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik ini disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan serta kurangnya pemahaman dan ketertarikan pada peserta didik dalam materi yang diajarkan. Mengingat bahwa penyebaran angket tidak cukup untuk melihat keaktifan peserta didik, guru memperbolehkan peneliti untuk mencoba masuk ke dalam kelas dan mengajar menggantikan guru dan melihat secara langsung bagaimana keaktifan peserta didik. Dapat dilihat bahwa peserta didik belum sepenuhnya melibatkan diri dalam proses pembelajaran, peserta didik belum teibat aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik kurang memperhatikan, jarang bertanya, dan mengemukakan pendapat. Informasi lainnya diperoleh dari salah satu peserta didik, dikatakan bahwa materi yang sulit mereka pahami salah satunya adalah materi sistem pencernaan manusia. Beberapa faktor penyebabnya adalah kurangnya pemahaman peserta didik tentang materi yang diantaranya karena materi terlalu luas, sehingga apa yang mereka peroleh selama proses pembelajaran hanya dipahami sesaat. Menurut guru mata pelajaran IPA yaitu Ibu Dewi Utari, S.Pd, pada materi sistem pencernaan manusia, beliau menjelaskan

dengan menggunakan media gambar melalui power point. Namun pada kenyataannya, penggunaan media saja belum cukup untuk membuat peserta didik memahami materi yang diajarkan dan membuat peserta didik aktif.

Berdasarkan masalah tersebut, sudah sepantasnya guru melakukan inovasi demi memperbaiki kualitas peserta didik, misalnya dengan memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang bermakna serta dapat mengaktifkan peserta didik. Peneliti berharap melalui model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) ini diharapkan peserta didik akan lebih memahami tentang sistem pencernaan. *Teams Game Tournamen* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5 sampai 6 peserta didik sehingga bekerja dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

Materi sistem pencernaan manusia dituntut untuk membandingkan, mengidentifikasi, dan mendata maca-macam organ dan fungsi, serta kelainan pada sistem pencernaan manusia. Sehingga mungkin TGT cocok sebagai salah satu alternatif model pembelajaran. Karena TGT merupakan suatu model yang memberikan tekanan pada efek sosial. Peserta didik akan bekerjasama, saling membantu, dan berdiskusi dalam menyelesaikan masalah. Dalam menerapkan model pembelajaran TGT, peneliti juga membuat TGT dengan bantuan bermain peran. Bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus

melibatkan unsur senang. Dengan bantuan bermain peran disini, akan lebih membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya. Prinsip pembelajaran TGT dengan bantuan bermain peran disini lebih memahami kebebasan berorganisasi dan menghargai keputusan bersama, peserta didik akan lebih aktif berpartisipasi dan akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari

*Teams Game Tournamen* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Dari berbagai macam penelitian terhadap penerapan model pembelajaran ini memberikan kesimpulan akhir tentang keefektifan pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Rusman, 2010:224).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di MTs An-Nur Palangka Raya Tahun Ajaran 2017/2018**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terjadi dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran terbiasa menggunakan model konvensional.



2. Peserta didik cenderung diam dan memendam kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, hanya menerima informasi guru.
3. Keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi Sistem Pencernaan pada Manusia masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran.
2. Keaktifan belajar peserta didik dibatasi pada ranah *visual activities*, *oral activities*, dan *mental activities*.
3. Hasil belajar yang diteliti pada ranah kognitif C1-C4.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.
5. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.
6. Peneliti sebagai pengajar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap

keaktifan belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?
5. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan

belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

2. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?
4. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?
5. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti yaitu:

1. Bagi peserta didik

- a. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran dan meningkatkan keaktifan yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar.
- b. Membantu mengatasi masalah pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia.

2. Bagi guru

- a. Menjadi sumbangan pemikiran dan bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.
- b. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru-guru IPA dalam memilih strategi pembelajaran dan menggunakan model-model pembelajaran untuk menumbuhkan serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

3. Bagi instansi pendidik

- a. Perbaiki pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi belajar peserta didik yang akhirnya berpengaruh pada kualitas sekolah.
- b. Mendorong usaha kolaborasi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan berfikir terutama tentang penelitian ilmiah dan diharapkan menjadi bekal pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dan menerapkan dengan baik dalam proses belajar mengajar.

## G. Definisi Operasional

Agar pembaca mudah memahami hasil penelitian ini peneliti mencantumkan definisi sebagai berikut:

### 1. Pengertian Pengaruh

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (seseorang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Mengacu dari pengertian tersebut, pengaruh adalah akibat atau hasil dari penerapan suatu model dan metode pembelajaran.

### 2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

### 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik sehingga bekerja dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

#### 4. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, penuh aktivitas, sehingga peserta didik aktif untuk bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan.

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, yang secara garis besarnya terbagi atas tiga bagian yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### 6. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah salah satu materi yang memberi konsep mendasar tentang pengertian, fungsi, cara kerja, proses pencernaan dalam tubuh manusia dan gangguan organ-organ pencernaan. Materi pembelajaran ini sebagai dasar untuk mempelajari materi yang berhubungan pada tingkat yang lebih tinggi. Pada umumnya peserta didik mempunyai kesulitan dalam memahami proses yang terjadi di dalam tubuh sehingga memerlukan penjelasan dan pembuktian secara ilmiah.

### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam proposal ini terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup.

Pendahuluan merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Bagian ini memberikan



gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Kajian pustaka terdapat pada bab dua. Kajian pustaka adalah bahasan atau bahan-bahan yang terkait dengan suatu topik atau temuan dalam penelitian. Kajian pustaka merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian yang dilakukan. Kajian pustaka merupakan sebuah uraian atau deskripsi tentang sebuah literatur yang relevan dengan bidang atau topic tertentu sebagaimana ditemukan dalam buku-buku ilmiah dan buku artikel jurnal. Sebuah kajian pustaka memberikan informasi kepada para pembaca tentang peneliti dan kelompok peneliti yang memiliki pengaruh dalam suatu bidang tertentu.

Metode penelitian terdapat pada bab tiga. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan dan dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam pengertian luas metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data-data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisifasi masalah.

Hasil penelitian adalah penyampaian data penelitian yang telah dilakukan sesuai ketentuan yang ditetapkan berdasarkan jenis tujuan penelitian. Setelah hasil penelitian disajikan, tugas seorang peneliti berikutnya adalah melakukan pembahasan. Pembahasan atau diskusi dalam sebuah pelaporan penelitian

sebenarnya merupakan upaya peneliti untuk meyakinkan hasil penelitian kepada pembaca. Upaya pembahasan dapat dilakukan dengan cara pembahasan teori maupun pembahasan metodologi.

Pembahasan teori dilakukan dengan merujuk hasil penelitian itu pada teori-teori yang mendukungnya atau pada penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti lain. Sementara itu, pembahasan metodologi dilakukan dengan menyajikan proses penelitian itu dilakukan hingga memperoleh hasil penelitian tersebut. Namun, dalam hal ini lebih ditekankan bagaimana upaya seorang peneliti dalam menjaga validitas datanya.

Penutup adalah suatu kajian yang beranjak dari masalah dan diakhiri dengan suatu konklusi yang merupakan jawaban atas masalah yang dikaji. Pada bagian penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

Daftar pustaka berisi literatur-literatur yang digunakan dalam penulisan skripsi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Hakikat Belajar

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik dan sebaliknya bila tidak belajar responnya menjadi menurun sedangkan menurut Gagne belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru (Dimiyati, 2002:10). Sedangkan menurut kamus umum bahasa Indonesia belajar diartikan berusaha berlatih supaya mendapat suatu kepandaian (Poerwadarminta, 2010:109 ). Belajar dalam penelitian ini diartikan segala usaha yang diberikan oleh guru agar mendapat dan mampu menguasai apa yang telah diterimanya (Sardiman, 2004:23).

Belajar dalam Islam juga diwajibkan baik bagi laki-laki atau perempuan, seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an yaitu:

Allah SWT berfirman dalam Q.S Az-Zumar/39:9 dan Q.S Al-Mujadilah/ 58:11., sebagai berikut:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: “. . . Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran". (QS. Az-Zumar/ 39:9)

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “. . .niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadalah/ 58:11).

Arti ayat tersebut adalah orang yang akan diangkat derajatnya oleh Allah, yaitu orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu pengetahuan. Orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan menunjukkan sikap yang arif dan bijaksana (Quraish Shihab).

Kedua ayat Al-Qur'an diatas dapat terlihat bahwa dalam Islam sendiri sangat dianjurkan untuk menuntut ilmu atau belajar. Karena dengan belajarlah dapat mengubah sikap mental dan perilaku tertentu yang dalam konteks Islam adalah agar menjadi seorang muslim yang terbina seluruh potensi dirinya sehingga dapat melaksanakan fungsinya sebagai khalifah dalam rangka beribadah kepada Allah, namun dalam proses menuju ke arah tersebut perlu adanya upaya belajar dan pengajaran. Dengan kata lain belajar dan pengajaran adalah salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan.

## 2. Hakikat Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini peserta didik secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan

apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, 2008:21). Dengan belajar aktif, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, penuh aktivitas, sehingga peserta didik aktif untuk bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Cara yang dapat dilakukan oleh guru agar peserta didik aktif antara lain peserta didik diberi tugas mengamati, membandingkan dan mendeskripsikan berbagai objek, jika sampai waktunya, peserta didik peserta didik diminta untuk mempresentasikan baik kelompok maupun individu (Syaiful Sagala, 210:59).

Keaktifan dapat diartikan bahwa pada waktu guru mengajar, guru harus mengusahakan agar peserta didik aktif jasmani maupun rohani. Keaktifan jasmani maupun rohani tersebut meliputi: 1) Keaktifan indera yang berupa indera pendengaran, penglihatan, peraba dan lain-lain, 2) Keaktifan akal untuk memecahkan masalah, menyusun pendapat dan mengambil keputusan, 3) Keaktifan ingatan untuk menyimpan pengajaran yang diberikan oleh guru dalam otak agar peserta didik dapat mengutarakan kembali, dan 4) Keaktifan emosi dalam mencintai pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas peserta

didik dalam berpikir maupun bertindak. Dengan aktivitas peserta didik sendiri, pelajaran menjadi berkesan dan kemudian dipikirkan, diolah lalu dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda (Slamet, 2003:87). Selain itu, jika peserta didik ingin melakukan kegiatan belajar, maka peserta didik harus melakukan suatu aktivitas. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku sehingga terciptalah suatu kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Sebab segala perbuatan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri (Ika Sholihah, 2014).

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mudjiono ada 6 aspek terjadinya keaktifan peserta didik, yaitu: 1) Partisipasi peserta didik dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran; 2) Tekanan pada aspek afektif dalam belajar; 3) Partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antarpeserta didik; 4) Kekompakan kelas sebagai kelompok; 5) Kebebasan atau lebih tepat kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengambil keputusan-keputusan penting dalam kehidupan sekolah; dan 6) Jumlah waktu yang digunakan untuk menanggulangi masalah pribadi

peserta didik, baik yang berhubungan maupun yang tidak berhubungan dengan sekolah atau pembelajaran (Mudjioni, 2002:119).

Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam. Paul B. Diedrich dalam Oemar Hamalik (2005 : 172) membagi kegiatan belajar peserta didik dalam 8 kelompok, yaitu:

- 1) *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual) seperti membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan) seperti mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening Activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis) seperti menulis cerita karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- 6) *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.

- 7) *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental) seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- 8) *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional) seperti menaruh minat, merasa gembira, berani, tenang, dan sebagainya.

Berdasarkan teori-teori keaktifan di atas, maka untuk membuat lembar observasi keaktifan peserta didik yang digunakan dalam penelitian yaitu indikator keaktifan dari teori aktivitas menurut Paul B. Dierdich yaitu 8 poin aktivitas menurut Paul B. Dierdich.

### 3. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar tiap-tiap topik bahan pelajaran tidak selalu sama (Nana Sudjana, 1995:22). Hasil belajar adalah keberhasilan peserta didik di dalam kelas setelah ia menerima pengajaran evaluasi (Slamet, 2011:141). Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik erat kaitannya dengan rumusan instruksional yang direncanakan oleh guru sebelumnya. Hasil dan bukti belajar ialah adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar yang terjadi karena proses kematangan dan hasil belajar bersifat relatif menetap, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Mudjiono (2000), bahwa hasil dan bukti belajar adalah adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar.



Menurut Howard Kingsley (Sudjana, 1989), ada tiga macam hasil belajar yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing dapat golongan, dapat diisi dengan bahan yang diterapkan dalam kurikulum sekolah. Benyamin Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan yang hendak kita capai terdiri dari tiga bidang, yaitu bidang kognitif, bidang afektif, dan bidang psikomotorik. Setiap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya kita ingin mengetahui hasilnya, demikian pula dengan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil kegiatan pembelajaran, harus dilakukan pengukuran dan penilaian.

Pengukuran adalah suatu usaha untuk mengetahui sesuatu seperti apa adanya, sedangkan penilaian adalah usaha yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan belajar dalam penguasaan kompetensi (Haling, 2002). Dengan demikian pengukuran hasil belajar adalah suatu usaha untuk mengetahui kondisi status kompetensi dengan menggunakan alat ukur sesuai dengan apa yang diukur, sedangkan penilaian adalah usaha untuk membandingkan hasil pengukuran dengan patokan yang ditetapkan.

#### 4. Hakikat Model Pembelajaran

Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Atas dasar pengertian tersebut, maka model mengajar dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar

dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Sagala, 2005:176). Model pembelajaran adalah pola pembelajaran khusus yang direncanakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Agustian, 2004:8). Model pembelajaran sesungguhnya disusun untuk mengarahkan belajar, dimana guru membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir dan mengekspresikan dirinya (Joyce et al, 2009:7).

#### 5. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri:

- a. Untuk memuntaskan materi belajarnya, peserta didik belajar dalam kelompok secara bekerja sama.

- b. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah
  - c. Jika dalam kelas terdapat peserta didik-peserta didik yang heterogen ras, suku, budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar tiap kelompok terdapat keheterogenan tersebut.
  - d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.
- 1) Tujuan Pembelajaran Kooperatif:
- a. Hasil belajar akademik, yaitu untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit.
  - b. Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar peserta didik menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang.
  - c. Pengembangan keterampilan social, yaitu untuk mengembangkan keterampilan social peserta didik diantaranya: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok, menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri peserta didik bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

**Tabel 2.1**  
**Langkah Pembelajaran Kooperatif**

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi mahapeserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3	Mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari aau masing-masing kelompok mempresentasi hasil kerjanya
6	Memberi penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya hasil belajar peserta didik baik individu maupun kelompok

## 6. Hakikat Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh Robert E. Slavin pada tahun 1994 di John Hopkins University, Baltimor, Maryland. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri- ciri sebagai berikut (Rusman, 2010:224).

### a. Peserta didik Bekerja dalam Kelompok-Kelompok Kecil

Peserta didik ditempatkan dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi peserta didik untuk saling membantu antar peserta didik yang berkemampuan lebih dengan peserta didik yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya

rasa kesadaran pada diri peserta didik bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

b. Tames Games Tournament

Dalam permainan ini setiap peserta didik yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Peserta didik yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja- meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogeny.

c. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

Ada 5 (lima) tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT***

1. Presentasi di Kelas	1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik
------------------------	--

	harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan saat <i>game</i> .
2. Tim	2. Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan <i>game</i> .
3. Game	3. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat nilai. Nilai ini yang dikumpulkan untuk turnamen mingguan.
4. Turnamen	4. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan latihan soal.
5. Rekognisi Tim	5. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah dan pujian.

## 7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

### a. Kelebihan

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* antara lain:

- 1) Melalui interaksi dengan anggota kelompok, semua memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya.
- 2) Pengelompokan peserta didik secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun ras diharapkan dapat

membentuk rasa hormat dan saling menghargai diantara peserta didik.

- 3) Belajar kooperatif peserta didik mendapat keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran lain.
- 4) Diadakannya turnamen dapat membentuk peserta didik mempunyai kebiasaan bersaing sportif dan selanjutnya menumbuhkan keberanian dalam berkompetisi, akibatnya peserta didik selalu dalam posisi unggul dan memunculkan sikap kreatifnya.
- 5) Pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, dapat menanamkan betapa pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan belajar baik untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok.
- 6) Kegiatan belajar mengajar berpusat pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik.

b. Kekurangan

Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* antara lain:

- 1) Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.
- 2) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia maka model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sulit dilaksanakan.
- 3) Apabila sportifitas peserta didik kurang, maka keterampilan berkompetisi peserta didik yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.



## 8. Hakikat Bermain Peran

Bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang peserta didik dan tergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran disini adalah bantuan atau kombinasi dari model pembelajaran yang diterapkan yaitu *Times Games Tournament* (TGT). Pengorganisasian kelas secara berkelompok, dan masing-masing perwakilan kelompok akan memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan oleh guru.

## 9. Hakikat Hasil Belajar IPA

Hakikat hasil belajar IPA adalah untuk menghantarkan peserta didik menguasai konsep-konsep IPA dan keterkaitannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kata menguasai disini mengisyaratkan bahwa menjadi peserta didik tidak sekedar tahu dan hapal tentang konsep-konsep IPA, melainkan harus menjadi peserta didik untuk mengerti dan memahami konsep-konsep tersebut dan menghubungkan keterkaitan suatu konsep dengan konsep lain (Wahyudi, 2002:389).

## 10. Materi Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah salah satu materi pembelajaran yang memberi konsep berfikir tentang pengertian, fungsi, cara kerja, proses pencernaan dalam tubuh manusia dan gangguan organ-organ pencernaan. Materi pembelajaran ini sebagai dasar untuk mempelajari materi yang berhubungan pada tingkat yang lebih tinggi. Pada umumnya peserta didik mempunyai kesulitan dalam memahami proses yang terjadi didalam tubuh sehingga memerlukan penjelasan dan pembuktian secara ilmiah (Kiki Dwi Kusumaningsih, 2009:20).

Hal tersebut di atas sesuai dengan Standar Kompetensi materi sistem pencernaan manusia, yaitu memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia serta Kompetensi Dasarnya yaitu mendeskripsikan sistem pencernaan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan.

### **a. Makanan dan Fungsinya**

Makanan yang dikonsumsi setiap hari mengandung berbagai macam zat yang diperlukan oleh tubuh, zat-zat tersebut mempunyai fungsi masing-masing yang diperlukan oleh tubuh. Zat-zat makanan yang diperlukan tubuh antara lain karbohidrat, lemak, protein, vitamin, dan mineral. Karbohidrat, lemak, dan protein sering dikelompokkan sebagai makanan sumber energi. Adapun vitamin dan mineral sebagai kelompok makanan nonenergi.

### 1) Karbohidrat sebagai sumber energi

Karbohidrat merupakan senyawa karbon, karena banyak mengandung unsur karbon atau C, disamping unsur-unsur hidrogen (H) dan oksigen (O). Karbohidrat berfungsi sebagai sumber energi. Energi digunakan untuk bergerak, tumbuh, mempertahankan suhu tubuh, dan berkembang biak. Energi yang diperlukan setiap orang berbeda-beda tergantung pada usia, jenis kelamin, kegiatan yang dilakukan, dan berat badan. Orang yang bekerja keras dan banyak bergerak memerlukan banyak karbohidrat. Kelebihan karbohidrat akan disimpan dalam bentuk lemak di daerah perut, disekeliling ginjal, jantung, atau dibawah kulit yang menyebabkan tubuh menjadi gemuk.

Contoh sumber karbohidrat adalah zat tepung dan gula. Zat tepung diperoleh dari nasi, roti, sagu, kentang, jagung, dan ubi. Gula banyak terdapat dalam bentuk glukosa dan fruktosa dalam sayuran dan buah-buahan, sebagai sukrosa dalam gula putih dan sebagai laktosa dalam susu.

### 2) Lemak sebagai sumber energi

Lemak adalah sumber energi yang tinggi. Berdasarkan asalnya, bahan makanan yang mengandung lemak dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lemak nabati dan lemak hewani. Lemak nabati adalah lemak tumbuhan yang dapat diperoleh dari kelapa, kemiri, zaitun, berbagai tanaman kacang, dan buah alvukad. Lemak hewani adalah

lemak hewan yang dapat diperoleh dari keju, lemak daging, mentega, susu, ikan basah, minyak ikan, dan telur.

Fungsi lemak antara lain sebagai sumber energi, pelarut vitamin A, D, E, dan K. Pelindung organ tubuh yang penting, misalnya mata, ginjal, dan jantung, serta pelindung tubuh terhadap suhu yang rendah, yaitu sebagai isolator di bawah kulit untuk menghindari hilangnya panas tubuh.

### 3) Protein sebagai pertumbuhan sel

Berdasarkan asalnya, protein dibedakan menjadi protein hewani dan protein nabati. Protein hewani adalah protein yang diperoleh dari hewan, misalnya dari berbagai macam daging, telur, ikan, susu, dan keju. Protein hewani mengandung asam amino yang lebih lengkap dari protein nabati. Asam amino adalah senyawa penyusun protein. Protein nabati dapat diperoleh dari kacang tanah, kedelai, kecap, tempe, tahu, dan kacang merah.

Protein berfungsi untuk pertumbuhan sel, mengganti sel yang rusak atau mati, dan mengatur proses di dalam tubuh, dengan kata lain protein merupakan zat makanan pembangun tubuh. Kekurangan protein menyebabkan pertumbuhan terhambat dan mudah terkena infeksi.

### 4) Vitamin sebagai pelancar metabolisme tubuh

Vitamin adalah zat organik pelengkap makanan yang diperlukan untuk melancarkan metabolisme tubuh. Metabolisme tubuh adalah proses reaksi pembentukan dan pembongkaran zat yang berlangsung

di dalam tubuh. Reaksi-reaksi tersebut akan berjalan lancar jika ada vitamin. Akan tetapi, tubuh tidak mampu membuat vitamin. Vitamin diperoleh dari makanan. Fungsi vitamin tidak dapat digantikan oleh senyawa lain.

Vitamin dapat dikelompokkan menjadi kelompok vitamin yang larut dalam lemak dan vitamin yang larut dalam air. Vitamin yang larut dalam lemak adalah vitamin A, D, E, dan K.

Tubuh memerlukan vitamin dalam jumlah sedikit. Akan tetapi, jika dibutuhkan itu diabaikan akan mengakibatkan metabolisme di dalam tubuh terganggu.

#### 5) Mineral

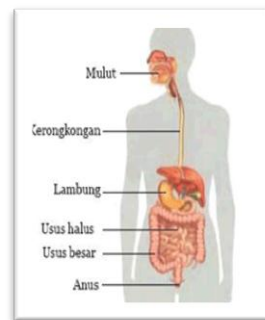
Mineral diperlukan oleh tubuh supaya organ tubuh berfungsi dengan baik. Beberapa contoh mineral antara lain zat besi, magnesium, kalsium, natrium, dan kalium. Zat-zat tersebut dapat diperoleh dari daging, sayuran, buah-buahan, susu, dan keju. Mineral berfungsi sebagai zat penyusun tubuh, mempercepat reaksi, dan menjaga proses fisiologi tubuh.

### **b. Sistem Pencernaan Makanan Manusia**

Saluran pencernaan makanan terdiri dari mulut, kerongkongan (esophagus), lambung, usus halus, usus besar, rektum, dan anus. Serta organ tambahan yang terdiri dari gigi, lidah, kelenjar ludah, kantung empedu, hati, dan pankreas. Pencernaan dibagi menjadi 2 yaitu:

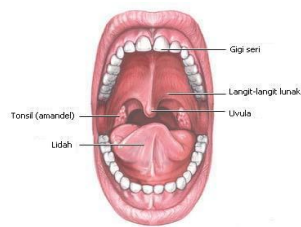
- 1) Pencernaan mekanis yaitu proses menguyah dan gerak peristaltik.
- 2) Pencernaan kimiawi yaitu dihancurkan oleh enzim-enzim pencernaan yang dikeluarkan di mulut, lambung, usus halus, kantung empedu dan lain-lain.

### c. Organ-organ Pencernaan



**Gambar 2.1 Sistem Pencernaan Manusia**

#### 1) Mulut (*cavum oris*)



**Gambar 2.2 Bagian-Bagian Mulut**

Proses pencernaan dimulai sejak makanan masuk ke dalam mulut. Di dalam mulut terdapat alat-alat yang membantu dalam proses pencernaan, yaitu gigi, lidah, dan kelenjar ludah (air liur). Di dalam rongga mulut, makanan mengalami pencernaan mekanik dan kimiawi.

a) Gigi

Gigi manusia terdiri dari gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham. Gigi seri terletak di bagian depan, berbentuk seperti kapak. Gigi seri berfungsi untuk memotong makanan. Di samping gigi seri terdapat gigi taring. Gigi taring berbentuk runcing yang berguna untuk merobek makanan. Di belakang gigi taring terdapat gigi geraham. Geraham mempunyai permukaan lebar dan bergelombang, berfungsi untuk menghaluskan makanan.

b) Lidah

Lidah berguna untuk membantu mengatur letak makanan di dalam mulut dan mendorong makanan masuk kekerongkongan. Selain itu, lidah juga berfungsi untuk mengecap makanan.

c) Kelenjar ludah

Kelenjar ludah menghasilkan ludah atau air liur. Kelenjar ludah dalam rongga mulut ada tiga pasang, yaitu: kelenjar *parotis*, terletak di bawah telinga, kelenjar *submandibularis*, terletak di rahang bawah, dan kelenjar *sublingualis*, terletak di bawah lidah.

2) **Kerongkongan (*esofagus*)**

Kerongkongan (*esofagus*) merupakan saluran panjang yang berfungsi sebagai jalan makanan dari mulut menuju lambung. Kerongkongan dapat melakukan gerakan melebar dan menyempit, bergelombang, dan meremas-remas untuk

mendorong makanan masuk ke dalam lambung. Gerakan demikian disebut gerak *peristaltik*.

Tenggorokan menghubungkan rongga hidung dengan paru-paru. Pada saat menelan makanan, ada tulang rawan yang menutup lubang ke tenggorokan yang dinamakan *epiglotis*. *Epiglotis* mencegah makanan masuk ke paru-paru.

### 3) Lambung (*ventrikulus*)



**Gambar 2.3 Lambung**

Lambung (*ventrikulus*) merupakan kantung besar yang terletak di sebelah kiri rongga perut sebagai tempat terjadinya sejumlah proses pencernaan. Lambung terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian atas (*kardial*), bagian tengah yang membulat (*fundus*), dan bagian bawah (*pilorus*).

Dinding lambung terdiri dari otot yang tersusun melingkar, memanjang, dan menyerong. Otot-otot tersebut menyebabkan lambung berkontraksi, sehingga makanan teraduk dengan baik dan bercampur merata dengan getah lambung.



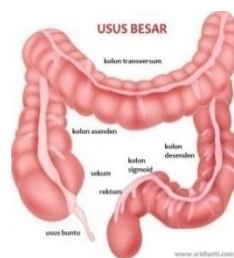
Hal ini menyebabkan makanan di dalam lambung berbentuk seperti bubur. Dinding lambung mengandung sel-sel kelenjar yang berfungsi sebagai kelenjar pencernaan yang menghasilkan getah lambung. Getah lambung mengandung air lendir (*musin*), asam lambung, enzim *renin*, dan enzim *pepsinogen*. Getah lambung bersifat asam karena banyak mengandung asam lambung. Asam lambung berfungsi membunuh kuman penyakit atau bakteri yang masuk bersama makanan dan juga berfungsi untuk mengaktifkan *pepsinogen* menjadi *pepsin*, enzim *rennin* berfungsi menggumpalkan protein susu yang terdapat dalam susu. Adanya enzim *rennin* dan enzim *pepsin* menunjukkan bahwa di dalam lambung terjadi proses pencernaan kimiawi. Selain menghasilkan enzim pencernaan, dinding lambung juga menghasilkan hormon *gastrin* yang berfungsi untuk pengeluaran (sekresi) getah lambung.

#### 4) Usus halus (*intestinum*)

Setelah dicerna di lambung makanan akan masuk ke usus halus. Usus halus terdiri atas tiga bagian, yaitu usus dua belas jari (*duodenum*), usus kosong (*jejunum*), dan usus penyerapan (*ileum*). Usus dua belas jari dan usus kosong berperan penting dalam pencernaan makanan secara kimiawi. Di usus dua belas jari ini kantong empedu dan pankreas mengeluarkan cairan pencernaannya. Empedu yang dihasilkan oleh kantong empedu

akan berperan dalam pencernaan lemak dengan cara mengemulsikan lemak sehingga dapat dicerna lebih lanjut. Cairan pankreas mengandung enzim-enzim pencernaan penting, yaitu tripsinogen, amilase, dan lipase. Tripsinogen diaktifkan oleh enterokinase menjadi tripsin yang berfungsi mencerna protein menjadi asam amino. Amilase akan men-cerna amilum menjadi glukosa, sedangkan lipase mencerna lemak menjadi asam lemak dan gliserol. Selain enzim-enzim tersebut usus halus juga menghasilkan enzim-enzim lain yang membantu pencernaan makanan, seperti peptidase dan maltase. Pencernaan makanan berakhir di ileum. Di sini makanan yang telah dicerna akan diserap dinding ileum. Glukosa, asam amino, mineral, dan vitamin akan diserap melalui pembuluh darah dinding ileum. Adapun asam lemak dan gliserol akan diserap melalui pembuluh getah bening. Pembuluh getah bening ini pada akhirnya akan bermuara pada pembuluh darah sehingga sari-sari makanan dapat diedarkan ke seluruh tubuh.

##### 5) Usus besar (*kolon*)



**Gambar 2.4 Usus Besar**

#### **6) Anus (*rettum*)**

Zat-zat yang tidak diserap usus halus selanjutnya akan masuk ke usus besar atau kolon. Di usus besar ini terjadi penyerapan air dan pembusukan sisa-sisa makanan oleh bakteri pembusuk. Pembusukan dilakukan oleh bakteri yang hidup di usus. Akhirnya sisa makanan akan dikeluarkan dalam bentuk kotoran (feces) melalui anus. Anus merupakan bagian terakhir yang akan dituju oleh makanan dalam proses pencernaan.

#### **d. Gangguan dan kelainan pada sistem pencernaan manusia**

Gangguan pada sistem pencernaan cukup beragam. Faktor penyebabnya pun bermacam-macam. Di antaranya makanan yang kurang baik dari segi kebersihan dan kesehatan, keseimbangan nutrisi, pola makan yang kurang tepat, adanya infeksi, dan kelainan pada organ pencernaan.

Ada beberapa gangguan atau kelainan yang dapat terjadi pada sistem pencernaan pada manusia, diantaranya:

- 1) Karies yang terjadi dalam rongga mulut pada gigi yang tidak dirawat. Karies terjadi karena adanya penumpukan sisa makanan pada gigi yang difermentasikan oleh bakteri sehingga menyebabkan lubang pada gigi.
- 2) Sariawan yang diawali dengan timbulnya luka kecil dalam rongga mulut. Jika tidak segera disembuhkan, sariawan dapat

mengganggu pencernaan makanan di mulut. Pencegahannya dilakukan dengan mengonsumsi vitamin C dalam jumlah cukup.

- 3) Apendisitis merupakan gangguan yang terjadi karena peradangan apendiks. Penyebabnya adalah adanya infeksi bakteri pada umbai cacing (usus buntu) dan mengakibatkan rasa nyeri dan sakit.
- 4) Diare terjadi karena adanya iritasi pada selaput dinding usus besar atau kolon. Feses penderita diare berbentuk encer. Penyebabnya adalah penderita memakan makanan yang mengandung bakteri atau kuman. Akibatnya gerakan peristaltik dalam usus tidak terkontrol, sehingga laju makanan meningkat dan usus tidak dapat menyerap air. Namun, apabila feses yang dikeluarkan bercampur dengan darah dan nanah, kemudian perut terasa mules, gejala tersebut menunjukkan pada penyakit disentri. Penyebabnya yakni infeksi bakteri *Shigella* pada dinding usus besar.
- 5) Konstipasi atau yang sering kita sebut dengan sebutan “sembelit” adalah keadaan yang dialami seseorang dengan gejala feses mengeras sehingga susah dikeluarkan. Sembelit disebabkan oleh adanya penyerapan air pada sisa makanan. Akibatnya, feses kekurangan air dan menjadi keras. Ini terjadi dari kebiasaan buruk yang menunda-nunda buang besar. Selain itu, juga karena kurangnya penderitanya dalam mengonsumsi makanan berserat. Oleh

karena itu, banyak memakan buah-buahan dan sayur-sayuran berserat serta minum banyak air dapat mencegah gangguan ini.

- 6) Maag yaitu rasa perih pada dinding lambung, mual, muntah, dan perut kembung. Gangguan ini disebabkan meningkatnya kadar asam lambung yang dipicu karena pikiran tegang, pola makan yang tak teratur, dan lain sebagainya.
- 7) Wasir atau ambeyen merupakan gangguan pembengkakan pada pembuluh vena disekitar anus. Orang yang sering duduk dalam beraktivitas dan ibu hamil seringkali mengalami gangguan ini (Istamar Syamsuri, 2006:68-78).

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPA/Biologi diantaranya adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar biologi pada materi virus merupakan jurnal hasil penelitian Leonard dan Kiki Dwi Kusumaningsih dari Universitas Indraprasta PGRI tahun 2009, menyatakan rata-rata peningkatan prestasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Rata-rata peningkatan prestasi belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 43% berada pada kriteria

sedang, untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 29% berada pada kriteria rendah.

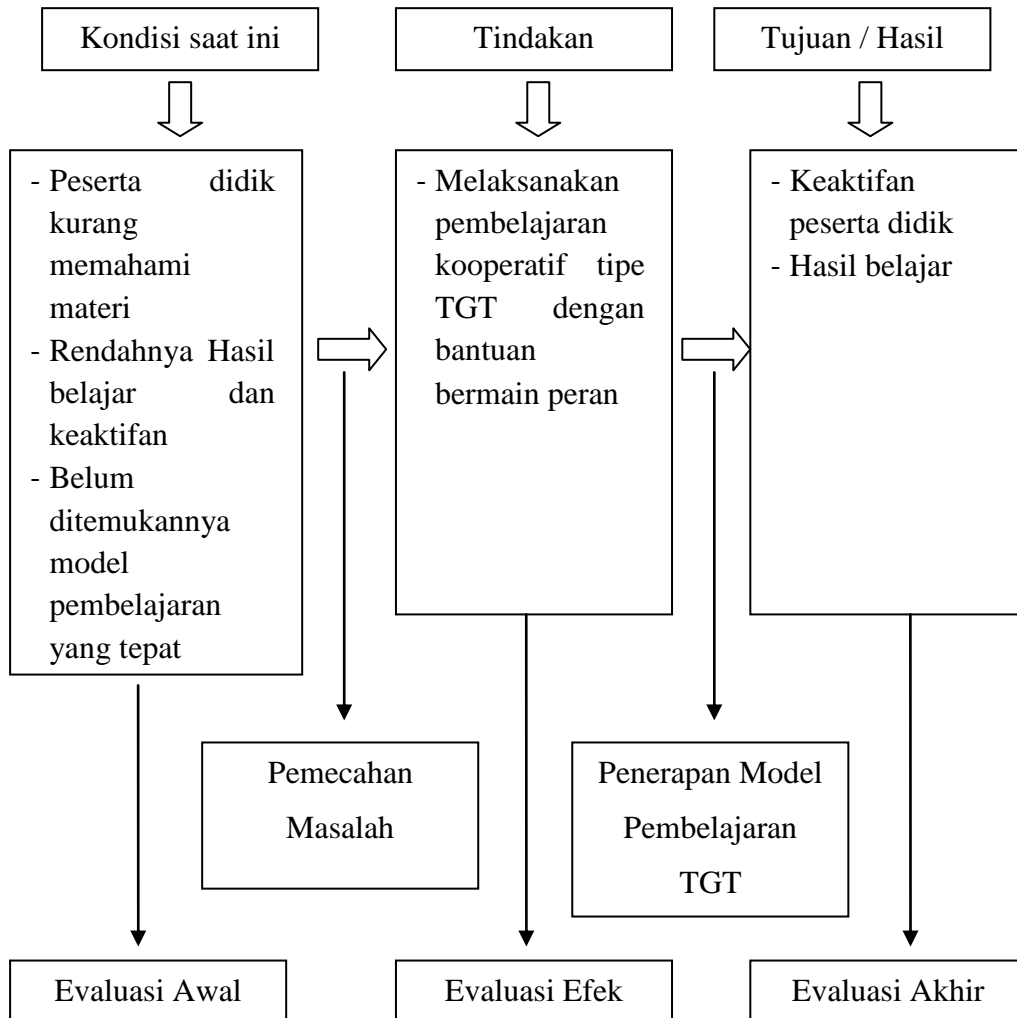
Penelitian yang lainnya yang menunjukkan pengaruh signifikan antara TGT dengan model pembelajaran lainnya adalah Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPA Biologi peserta didik MTsN 2 Palangkaraya Tahun Ajaran 2013/2014 merupakan skripsi hasil penelitian Evan Bastian dari Program Studi Tadris Biologi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palangkaraya tahun 2014, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT, STAD, dan konvensional dengan signifikasi  $p > 0,05$ ; hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi yaitu sebesar 79,97 dari pada STAD 78,23 dan lebih tinggi dari pembelajaran konvensional sebesar 68,90. Pembelajaran kooperatif tipe TGT bernilai lebih dengan adanya kegembiraan yang diperoleh dari pembelajaran yang menyenangkan dari pada tipe STAD yang murni bersifat kooperatif (Evan Bastian, 2014).

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut di atas terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian tersebut adalah merupakan penelitian komparasi yaitu dengan menghubungkan dua model pembelajaran terhadap hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan satu model pembelajaran. Adapun persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dengan tujuan hasil pembelajaran.

### C. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar (PBM) dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang wajar. Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dikuasai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelola kegiatan-kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisiensi, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu strategi yang harus dimiliki oleh guru adalah harus menguasai cara-cara penyajian atau biasa disebut model pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola pembelajaran khusus yang direncanakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam hal ini guru menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dengan tujuan agar peserta didik dapat berfikir kritis, kreatif, dan mengembangkan kerja sama antar tim dalam pembelajaran kooperatif. Berbagai macam-macam model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat diharapkan peserta didik dapat lebih berminat dalam belajar mata sistem pencernaan manusia dan dapat memberikan solusi dalam memahami materi, serta memberikan perhatian, belajar memecahkan masalah yang dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam

rangka perbaikan proses belajar mengajar. Dengan demikian diharapkan agar peserta didik dapat meningkatkan prestasinya.



**Diagram Kerangka Pikir**



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

1. Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

2. Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

3. Ha: Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran pada

materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

Ho: Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena pendekatan ini adalah untuk mengumpulkan data statistik untuk menjawab masalah dalam penelitian. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pemahaman tentang kesimpulan penelitian akan lebih apabila juga disertai dengan table, grafik, bagan, gambar atau tampilan yang lain (Suharsimi Arikunto, 2006:12).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode kuasi eksperimen. Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu (Sukardi, 2007:16). Penelitian ini dikatakan kuantitatif karena penelitian mengacu pada pengaruh suatu model pembelajaran yang digunakan peneliti terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik dari segi kognitif dan afektif yaitu dengan menggunakan tes berupa pre-test dan post-test, serta menggunakan lembar pengamatan sehingga menggunakan perhitungan angka-angka.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok kemudian diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok. Selanjutnya diberi postes kepada masing-masing kelompok setelah mendapat perlakuan, hasil postes digunakan untuk mengetahui keadaan akhir masing-masing kelompok.

Desain penelitian berupa *Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest* digambarkan dalam table 3.1 berikut

**Table 3.1**  
**Desain penelitian**

*Non-equivalent control group pretest-posttest*

Kelompok	Pretes	Perlakuan (Variabel Bebas)	Postes (Variabel Terikat)
Eksperimen	Y <sup>1</sup>	X	Y <sup>2</sup>
Kontrol	Y <sup>1</sup>	-	Y <sup>2</sup>

Keterangan:

Y<sup>1</sup> : tes awal (sebelum perlakuan) pada kelas eksperimen dan kelas control

Y<sup>2</sup> : tes akhir (sesudah perlakuan) pada kelas eksperimen dan kelas control

X : pembelajaran dengan kooperatif tipe TGT

- : pembelajaran konvensional (Nana Sudjana, 2001:44)

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian / keseluruhan unit / individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti (Suharsimi, 2002:108). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII semester 1 tahun ajaran 2017/2018 MTs An-Nur Palangka Raya. Peserta didik kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya terbagi dalam tiga kelas yaitu kelas VIII A, VIII B, dan VIII C.

**Table 3.2**  
**Jumlah peserta didik kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya**

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	34
2	VIII B	30
3	VIII C	26
<b>Jumlah</b>		<b>90</b>

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPA

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti (Bambang Prasetyo, 2006:119). Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2007:120). Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan di MTs An-Nur Palangka Raya kondisi kelas tidak diurutkan, namun dari hasil wawancara dengan guru IPA diinformasikan bahwa hasil data nilai

peserta didik memiliki rata-rata kemampuan yang sama adalah kelas VIII A dan VIII B, sehingga kelas yang dipilih untuk dijadikan kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model *Times Games Tournament* dengan bantuan bermain peran adalah kelas VIII A, dan kelas yang dijadikan kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah kelas VIII B.

### **3. Tahap-Tahap Penelitian**

#### **a. Tahap Persiapan**

Sebelum melakukan penelitian, tahapan pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi awal ke sekolah atau kelas yang akan dijadikan tempat penelitian. Kemudian menganalisis hasil observasi dan merumuskan permasalahan yang terjadi. Tahapan selanjutnya yaitu menyusun proposal penelitian yang didalamnya terdapat rencana kegiatan pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen tes hasil belajar. Proposal penelitian dikonsultasi dengan pembimbing, setelah selesai proses pembimbingan tahap selanjutnya proposal penelitian diseminarkan. Dari hasil seminar proposal terdapat beberapa perbaikan serta instrumen yang akan digunakan dalam penelitian divalidasi dengan validator. Tahapan selanjutnya mengurus administrasi untuk izin penelitian ke instansi yang bersangkutan, dan melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kelayakan soal yang digunakan dalam penelitian.

**b. Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan memberikan pretes atau tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kedua kelas. Setelah diberikan pretes, dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar dengan materi sistem pencernaan pada manusia. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai diberikan, maka postes diberikan pada kedua kelas penelitian untuk mengetahui hasil akhir setelah diberikan perlakuan yang berbeda di antara kedua kelas penelitian.

**c. Tahap Analisis Data**

Analisis data dilakukan setelah data-data yang diperlukan telah terkumpul semuanya. Analisis pertama yang dilakukan adalah menganalisis keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran model *Times Games Tournament* (TGT) pada materi Sistem Pencernaan manusia.

Analisis kedua yang dilakukan adalah menganalisis hasil jawaban Tes Hasil Belajar (THB) peserta didik pretes dan postes. Data di analisis untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui langkah selanjutnya dalam pengujian hipotesis. Setelah data diketahui normal dilanjutkan

dengan uji homogenitas dan uji hipotesis hasil penelitian. Kemudian pembahasan hasil analisis data penelitian.

#### **d. Tahap Kesimpulan**

Peneliti menyimpulkan hasil penelitian dari data yang telah dianalisis sehingga dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas/*independent* (TGT), variabel terikat/*dependent* (hasil belajar) dan keaktifan.

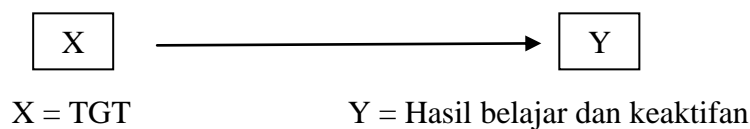
#### 1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Times Games Tournament*) (Sugiono, 2011:21.)

#### 2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Hamid Darmi, 2011:21). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik materi pokok sistem pencernaan pada manusia dengan indikator nilai hasil dari lembar observasi sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran TGT dan nilai hasil ulangan sebelum dikenai model pembelajaran TGT materi pokok sistem pencernaan manusia (pre test) dan nilai hasil ulangan sesudah dikenai model pembelajaran TGT materi pokok sistem pencernaan pada manusia.





**Gambar 3.1 Variabel penelitian**

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapat data. Tanpa pengetahuan teknik pengambilan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiono 2011: 308).

Adapun data pada penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, tes hasil belajar (THB) berupa skor hasil belajar, dan dokumentasi.

##### 1. Observasi

Observasi sebagai tehnik pengambilan data mempunyai ciri yang spesifik apabila dibandingkan dengan tehnik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Suharsimi Arikunto, 2002:222).

Untuk mendapat data hasil belajar peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, mencatat penjelasan dari guru, mendengarkan penjelasan dari guru, bertanya dalam pembelajaran, bekerjasama dengan teman dalam

mengerjakan tugas dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi (Wina, 2014: 270). Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengamati pelaksanaan dan perkembangan pembelajaran yang dilakukan oleh para peserta didik . Pengamatan dilakukan sebelum, selama, dan sesudah penelitian berlangsung. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu: secara partisipatif dan nonpartisipatif. Dalam observasi partisipatif (*participatory observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam observasi nonpartisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan.

## 2. Tes

Tes adalah teknik penilaian yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu, melalui kemampuan peserta didik dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu, melalui pengolahan secara kuantitatif yang hasilnya berbentuk angka (Wina Sanjaya, 2008:354).

Soal instrumen tes hasil belajar (THB) berupa tes bentuk objektif/pilihan ganda dengan empat alternative jawaban (A, B, C dan D) untuk memperoleh hasil belajar IPA (biologi) pada materi sistem pencernaan pada manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Soal tes dibuat berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran

(KTSP). Jumlah soal yang dibuat adalah 30 soal dan diuji cobakan untuk menentukan mutunya dari segi kualitasnya. Uji coba soal dilakukan di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Adapun soal yang sudah diuji cobakan akan digunakan untuk pretes dan postes pada kelas kontrol dan eksperimen.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tepat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, data yang relevan penelitian (Riduan, 2011). Metode yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian ini, yaitu berupa data hasil belajar peserta didik dan foto-foto penelitian.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen disusun dan digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Lembaran soal tes hasil belajar (THB) yang digunakan pada tes awal (pretes) dan tes akhir (postes) untuk mengukur kemampuan dan kemajuan belajar peserta didik.
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk kelompok eksperimen dan RPP konvensional untuk kelompok kontrol.

## F. Teknik Pengesahan Data

Data yang diperoleh dikatakan absah apabila alat pengumpulan data yang benar-benar valid dan dapat diandalkan dalam mengungkapkan data penelitian. Oleh karena itu instrument yang sudah diuji coba ditentukan kualitas soal yang ditinjau dari segi validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabilitas soal.

### 1. Validitas Instrumen

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur (Suharsimi Arikunto, 2010:275).

Untuk mengetahui validitas butir soal digunakan rumus Korelasi *Product-Moment* dengan Angka Simpangan, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan: X = Jumlah semua skor setiap butir soal (jawaban yang benar)

Y = Jumlah semua skor total

XY = Hasil kali skor X dengan Y untuk setiap responden

X<sup>2</sup> = Jumlah kuadrat dari skor setiap butir soal

Y<sup>2</sup> = Jumlah kuadrat skor total

N = Jumlah peserta didik / subjek yang diteliti

Soal yang dikatakan valid apabila  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  maka soal tersebut dikatakan valid, namun apabila  $r_{xy} \leq r_{tabel}$  maka soal tersebut tidak valid.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Validitas Soal Uji Coba Instrumen**

No	Kriteria	No Soal	Jumlah Soal
1	Valid	2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 40, 42, 43, 46, 48, 49	32
2	Tidak Valid	1, 4, 9, 15, 17, 21, 25, 27, 32, 33, 37, 38, 39, 41, 44, 45, 47, 50	18
Jumlah		50	50

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan ketepatan suatu intrumen (Sumarna Surapranata, 2006:64). Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

$R_{11}$  = Reliabilitas intrumen

$k$  = Jumlah soal

$S_i^2$  = Jumlah varians dari semua skor soal

$S_t^2$  = Jumlah varians dari semua skor total

Soal dinyatakan reliabilitas jika  $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$ . Jika  $r_{11} \leq r_{\text{tabel}}$  maka soal tersebut tidak reliabel (irreliabel).

Berdasarkan analisis dari 50 soal diperoleh nilai Reliabilitas yaitu 0,832. Sehingga dapat dinyatakan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi.

### 3. Uji taraf kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah kemampuan tes tersebut menjangkaing banyaknya peserta didik yang mengerjakan soal dengan benar (Suharsimi Arikunto, 230).

Indeks kesukaran diperoleh dari menghitung presentasi peserta didik yang dapat menjawab benar soal tersebut. Indeks kesukaran soal dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan : P = proporsi menjawab benar atau tingkat kesukaran .

B = banyaknya peserta tes yang menjawab benar

Js = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Kemudian setelah menemukan hasil dari P (proporsi jawaban benar) maka kita akan menemukan tingkat dari kesukaran tiap butir soal dengan memperhatikan tabel dibawah ini.

**Tabel 3.4**  
**Interpretas Uji taraf kesukaran**

Indeks	Kategori
P < 0,30	Sukar
0,30 ≤ P ≤ 0,70	Sedang
P > 0,70	Mudah

Soal-soal yang mudah dan terlalu sukar, tidak berarti tidak boleh digunakan. Hal ini tergantung dari penggunaannya. Jika dari pengikut yang banyak, kita menghendaki yang lulus hanya sedikit kita ambil saja butir-butir soal tes yang sukar (Suharsimi Arikunto, 1999:210).

Berdasarkan hasil analisis data dari 50 butir soalyang digunakan sebagai uji coba tes hasil belajar kognitif, diperoleh 30 soal yang dinyatakan valid dan digunakan sebagai soal penelitian.

**Tabel 3.5**  
**Data Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal**

No	Kriteria	No Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	5, 9, 24	3
2	Sedang	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 39, 40, 43, 45, 46, 47, 48, 49	35
3	Sukar	1, 17, 25, 27, 32, 33, 37, 38, 41, 42, 44, 50	12
Jumlah		50	50

#### 4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah ukuran sejauh mana butir suatu soal mampu membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan yang berkemampuan rendah (Suharsimi Arikunto, 2000:231).

Pengujian daya pembeda digunakan rumus sebagai berikut:

Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda setiap butir soal adalah:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

DP = Daya Pembeda

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

**Tabel 3.6**  
**Klasifikasi daya pembeda**

<b>D</b>	<b>Klasifikasi daya pembeda</b>
$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	baik
$0,70 \leq D < DP$	Sangat baik

Berdasarkan hasil analisis data uji coba THB (tes hasil belajar), dari 50 butir soal diperoleh daya pembeda soal yaitu dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7**  
**Data Hasil Analisis Daya Beda Butir Soal**

No	Kriteria	No Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	1, 4, 17, 21, 27, 32, 33, 37, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 47, 50	16
2	Cukup	3, 5, 6, 7, 9, 12, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 35, 34, 38, 43	16
3	Baik	2, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 26, 30, 31, 36, 46, 48, 49	18



**Tabel 3.8**  
**Hasil Rekapitulasi Butir Soal Yang Dapat Dipakai**

No	Kriteria	No Soal	Jumlah Soal
1	Dipakai	2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 43, 46, 48, 49	30
2	Gugur	1, 4, 9, 15, 17, 21, 25, 27, 32, 33, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 47, 50	20

### G. Teknik Analisis Data

Mengetahui ada tidaknya aktivitas belajar peserta didik terhadap pengaruh model pembelajaran berbasis quasi eksperimen materi sistem pencernaan pada manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya adalah sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Hasil Belajar dan keaktifan
  - a. Perhitungan Data Hasil Belajar

Data primer pretest dan posttest yang berupa skor terlebih dahulu diubah menjadi nilai dan dihitung dengan rumus *Percentages Correction* berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh selanjutnya disesuaikan berdasarkan kurikulum di MTs An-Nur Palangka Raya, menurut kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran IPA. Individu dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq$  nilai KKM.

- b. Uji N-gain

Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan gain skor. Gain adalah selisih antara

nilai postes dan pretes, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran dilakukan guru (Dwi Apriani, 2008:49). Peningkatan pemahaman konsep diperoleh dari N-gain dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \text{Postes} - \text{pretes}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor max} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori:

g tinggi:  $(g) > 0.70$

g sedang:  $0.70 > (g) > 0.3$

g rendah: nilai  $(g) < 0.3$

**Tabel 3.9**  
**Klasifikasi N-gain**

Koefisien N-gain	Kriteria Pencapaian
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g < 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

c. Analisis Keaktifan Peserta didik

Analisis data keaktifan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) menggunakan jumlah skor keseluruhan berdasarkan nilai yang dituliskan oleh pengamat pada lembar pengamatan dengan rumus sebagai berikut (Supriadi, 2011:91):

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.10**  
**Kriteria Tingkat keaktifan**

Nilai	Kategori
$X \leq 55\%$	Kurang Sekali
$55\% \leq X \leq 60\%$	Kurang
$60\% \leq X \leq 75\%$	Cukup Baik
$75\% \leq X \leq 85\%$	Baik
$85\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Baik

## 2. Analisis Hipotesis Penelitian

Teknik analisis data yang dipakai adalah dengan menggunakan statistik uji-t. Perhitungan analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan kalkulator dan bantuan komputer program *SPSS 24.0 for windows* agar data yang diperoleh dapat dianalisis dengan analisis uji-t, maka sebaran data harus normal dan homogen. Untuk itu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu dengan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak (Darwyan, 2009:67). Pada penelitian ini untuk melakukan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorovsmirnov dengan bantuan *SPSS Versi 24*. Adapun rumus uji Kolmogorovsmirnov, yaitu:

Rumus:

$$\text{Deviation} = D = \text{maksimum} |F_0(X) - S_{n2}(X)|$$

Keterangan:

$F_0$  : Proposi kasus yang diharapkan mempunyai skor yang sama atau kurang dari X

$S_{n2}$  : Distribusi kumulatif pilihan-pilihan terobservasi

Adapun hipotesis dari uji normalitas adalah:

$H_a$  : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_o$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kaidah keputusan: Untuk  $(\alpha) = 0,05$

Jika  $\text{sig} > 0,05$ , Maka  $H_a$  diterima, artinya data berdistribusi normal

Jika  $\text{sig} < 0,05$ , Maka  $H_o$  ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal (Syofian Siregar, 2014: 167).

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji variasi dari populasi homogen, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap dua kelompok perlakuan. Dengan demikian pengujian homogenitas varian ini mengansumsi bahwa skor setiap variabel memiliki varian yang homogen (Maman Abdrahman, 2011:264).

Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Livene* dengan bantuan *SPSS* Versi 24. Adapun rumus uji *Livene*, yaitu:

$$L = \frac{(N - k) \sum \ln(v_1 - k)^2}{(k - 1) \sum \sum (v_1 - vk)^2}$$

$$= V_{1j} = |X_{ji} - X|$$

Adapun hipotesis dari uji homogenitas adalah:

$H_a$  : Data hasil belajar homogen

$H_o$  : Data hasil belajar tidak homogeny

Dengan taraf signifikan:  $\alpha = 0,05$

Jika  $\alpha=0,05$  lebih besar atau sama dengan nilai Sig. Atau ( $\alpha=0,05 >$  Sig) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya homogen

Jika  $\alpha=0,05$  lebih kecil atau sama dengan nilai Sig. Atau ( $\alpha=0,05 <$  Sig) maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak homogen (Riduwan DKK, 2011:61-62).

c. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian ini meliputi uji kesamaan rata-rata yang bersumber dari pre-test dan post-tes dengan menggunakan uji-t dan bentuk hipotesis statistik. Uji-t merupakan uji parametrik dan digunakan apabila data yang diperoleh homogen dan normal. Pada penelitian ini untuk menguji apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Bermain Peran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Digunakannya rumus uji-t dengan alasan karena penelitian ini membandingkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, serta membandingkan rata-rata dua sampel yang tidak saling berpasangan atau tidak saling berkaitan. Setelah statistik maka data kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu dilakukan pengujian hipotesis. Hipotesis diuji dilakukan

dengan uji-t menggunakan *SPSS versi 24.0* dengan taraf signifikan 5% (0,05), rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum Y^2}{n_x + y - 2}\right) \left(\frac{1}{n_x} + \frac{1}{y}\right)}}$$

Keterangan :

t : Signifikasi koefisien

M : Rata-rata hasil berkelompok

N : Jumlah subjek

X : Deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $y_1$

Y : Deiasi setiap nilai  $y_2$  dan  $y_1$

Kriteria:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hubungan X dan Y signifikan, artinya hipotesis  $H_a$  diterima

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hubungan X dan Y tidak signifikan, artinya hipotesis  $H_a$  ditolak.

## H. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs An-Nur Palangaka Raya kelas VIII tahun ajaran 2017-2018.

**Tabel 3.11**  
**Jadwal kegiatan penelitian**

No	Kegiatan	Bulan/Tahun 2017																											
		April				Mei				Juli				Agustus				September				Oktober							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<b>1.</b>	<b>Persiapan penelitian</b>																												
a	Penyusunan proposal	√	√	√	√																								
b	Seminar proposal						√																						
c	Revisi proposal						√	√																					
d	Perizinan										√	√																	
<b>2.</b>	<b>Perencanaan, uji coba instrumen, dan pelaksanaan penelitian</b>																												
a	Uji coba instrumen											√																	
b	Uji validitas											√																	





## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Adapun hasil penelitian meliputi pengaruh keaktifan dan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan bantuan bermain peran.

Penelitian ini menggunakan 2 kelompok eksperimen yaitu kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 30 orang, dan kelas VIII-C sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 26 orang. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan bantuan bermain peran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian dilakukan sebanyak lima pertemuan untuk masing-masing kelas yaitu satu kali diisi dengan melakukan satu kali *pre-test*, tiga kali pertemuan diisi dengan pembelajaran dan satu kali pertemuan diisi dengan melakukan *post-test*. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 2×40 menit.

## **1. Keaktifan Peserta Didik**

### **a. Kelas Eksperimen**

Berdasarkan hasil penelitian bahwa keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran IPA yaitu kooperatif tipe *TGT* dengan bantuan bermain peran pada kelas eksperimen oleh peneliti dinilai dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Lembar pengamatan keaktifan peserta didik yang digunakan telah dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen ahli sebelum dipakai untuk mengambil data penelitian. Keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati oleh lima orang pengamat yaitu mahapeserta didik dari IAIN Palangka Raya. Kelima pengamat ini telah mengamati keaktifan peserta didik untuk tiga kali pertemuan. Ketiga pengamat memberikan tanda (√) pada lembar pengamatan sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan.

Ketiga pengamat melakukan pengamatan terhadap keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan keaktifan peserta didik. Peserta didik dibagi menjadi 5 (lima) kelompok dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tiap pertemuan dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1**  
**Topik Pembelajaran pada Setiap Pertemuan**

No	Pertemuan ke- / RPP	Topik Pembelajaran
1	I/RPP I	Makanan
2	II/RPP II	Sistem Pencernaan Manusia
3	III/RPP III	Gangguan Pada Sistem Pencernaan

Hasil keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode eksperimen dapat dilihat dalam tabel 4.2.

**Tabel. 4.2**  
**Nilai Rata-Rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen**

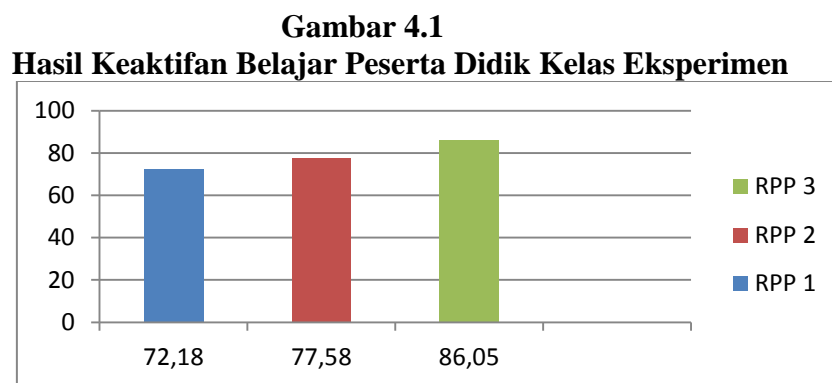
No	Persentase Aktivitas peserta didik (%)			Rata-rata (%)	Kategori
	RPP 1	RPP 2	RPP 3		
1	<b>72,18</b>	<b>77,58</b>	<b>86,05</b>	<b>78,60</b>	<b>Baik</b>

Sumber : hasil penelitian (2017)

Berdasarkan tabel 4.2, penilaian keaktifan peserta didik pada pembelajaran sistem pencernaan manusia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan bantuan bermain peran di kelas eksperimen pada RPP pertama, kedua, dan ketiga, peneliti memperoleh secara keseluruhan rata-rata penilaian sebesar 78,60 % dengan kategori baik.

Pengamatan kaktifan peserta didik menggunakan model pembelajaran *TGT* dilakukan pada setiap saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan keaktifan peserta didik kelas eksperimen dilakukan terhadap 30 peserta didik. Pengamatan dilakukan oleh 5 orang pengamat yakni saudara Sari Fauziah, saudara Fitriana, saudara Radiah, saudara Siti Anisa Fitri, dan saudara Ernes Suleri Silatur Rahmi.

Berikut peneliti menampilkan grafik aktifitas dari RPP pertama hingga RPP ketiga. Berikut gambar 4.1 yang menggambarkan keadaan aktifitas belajar peserta didik.



Berdasarkan gambar 4.1 menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen setiap pertemuan dan sesuai dengan 3 tahap kegiatan serta materi yang berbeda memberikan peningkatan yang berbeda. Pada RPP 1 diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 72,18%. Pada RPP 2 diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 77,58%, dan pada RPP 3 diperoleh hasil rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 86,05%.

#### **b. Kelas Kontrol**

Berdasarkan hasil penelitian keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPA pada kelas kontrol oleh peneliti dinilai dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Lembar pengamatan yang digunakan telah dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen ahli sebelum dipakai untuk mengambil data penelitian.. Skor rata-rata

keaktifan peserta didik pada kelas kontrol untuk setiap kegiatan pada setiap RPP dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel. 4.3**  
**Nilai Rata-Rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol**

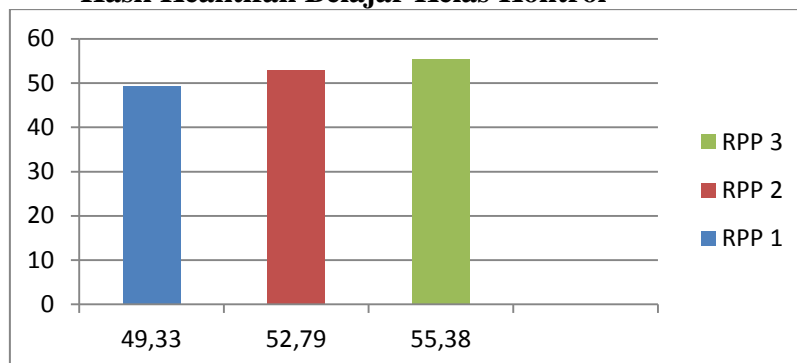
No	Persentase Aktivitas peserta didik (%)			Rata-rata (%)	Kategori
	RPP 1	RPP 2	RPP 3		
1	<b>49,33</b>	<b>52,79</b>	<b>55,38</b>	<b>52,50</b>	<b>Kurang Sekali</b>

Sumber : hasil penelitian (2017)

Berdasarkan tabel 4.3, penilaian keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol, diperoleh nilai secara keseluruhan sebesar 52,50% dengan kategori kurang sekali.

Pengamatan keaktifan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional dilakukan pada setiap saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan keaktifan peserta didik kelas kontrol yang dilakukan terhadap 26 peserta didik. Pengamatan dilakukan oleh 4 orang pengamat yakni saudara Fitriana, saudara Sari Fauziah, saudara Radiah dan saudara Siti Anisa Fitri. Berikut peneliti menampilkan grafik aktifitas dari RPP pertama hingga RPP ketiga. Berikut gambar 4.2 yang menggambarkan keadaan aktifitas belajar peserta didik.

**Gambar 4.2**  
**Hasil Keaktifan Belajar Kelas Kontrol**



Berdasarkan gambar 4.2 menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik pada kelas kontrol setiap pertemuan dan sesuai dengan 3 tahap kegiatan serta materi yang berbeda memberikan peningkatan yang berbeda. Pada RPP 1 diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 49,33%. Pada RPP 2 diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 52,79%, dan pada RPP 3 diperoleh hasil rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 55,38%.

Perbedaan hasil pengamatan keaktifan peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4. Hasil pengamatan keaktifan peserta didik dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Rekapitulasi nilai rata-rata keaktifan peserta didik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

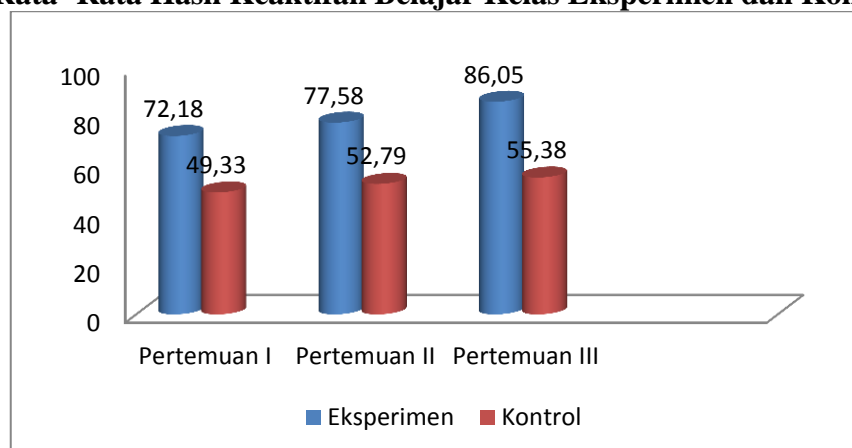
**Tabel 4.4**  
**Rata-Rata Persentase Hasil Pengamatan Keaktifan Peserta Didik**

	<b>Pertemuan I</b>	<b>Pertemuan II</b>	<b>Pertemuan III</b>
Eksperimen	<b>72,18</b>	<b>77,58</b>	<b>86,05</b>
Kontrol	<b>49,33</b>	<b>52,79</b>	<b>55,38</b>

Dari tabel 4.4 di atas terlihat persentase nilai keaktifan peserta didik pada saat proses belajar mengajar pertemuan I pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 72,18% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 49,33%. Pada pertemuan II diperoleh nilai rata-rata 77,58% untuk kelas eksperimen dan 52,79% untuk kelas kontrol. Pada pertemuan III diperoleh nilai rata-rata 86,05% untuk kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,38 %.

Data nilai rata-rata persentase keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 4.3. Rekapitulasi nilai keaktifan peserta didik pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran.

**Gambar 4.3**  
**Rata- Rata Hasil Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol**



### c. Uji Normalitas, Homogenitas dan Hipotesis Keaktifan Peserta didik

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis normalitas keaktifan peserta didik menggunakan *SPSS for Windows Versi 24.0* dengan kriteria pengujian jika signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data keaktifan peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas Data Keaktifan peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Kelas	Sig*	Ket.
1.	Eksperimen	0,166	Normal
2.	Kontrol	0,169	Normal

\*level signifikan 0,05

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data skor keaktifan peserta didik pada materi gerak lurus kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh signifikansi  $> 0,05$ , maka skor keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

#### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada suatu data bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang dipakai pada penelitian diperoleh dari populasi



yang bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas data menggunakan uji *Levene SPSS for Windows Versi 24,0* dengan kriteria pengujian pada signifikansi  $> 0,05$  maka data dikatakan homogen, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas data keaktifan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.6

**Tabel 4.6. Hasil Uji Homogenitas Data Keaktifan Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Perhitungan	Sig*	Keterangan
Keaktifan	0,456	Homogen

\*level signifikan 0,05

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data keaktifan peserta didik menggunakan uji *Levene SPSS for Windows Versi 24,0* diperoleh signifikansi  $0,456 > 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data keaktifan peserta didik adalah homogen.

### 3) Uji Hipotesis

Setelah diperoleh data keaktifan peserta didik berdistribusi normal dan homogen maka hipotesis diuji menggunakan uji statistik parametrik (uji-*t* dengan  $\alpha = 0,05$ ) yaitu *Independent-Samples T-Test* dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Uji hipotesis terdapat atau tidak terdapat pengaruh keaktifan peserta didik pada materi gerak lurus dapat dilihat pada tabel 4.8.

**Tabel 4.7 Hasil Hipotesis Keaktifan Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji Hipotesis (Uji Beda)	Perhitungan	Sig*	Keterangan
<i>Uji Independent Sample Test</i>	Keaktifan	0,000	Terdapat perbedaan secara signifikan

\*level Signifikansi 0,05

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil uji beda dengan menggunakan uji *Independent sample T-Test* skor keaktifan peserta didik diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, karena *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTs An-Nur Palangka Raya.

## 2. Hasil Belajar

### a. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Data skor pretes dan postes yang diperoleh pada kelas eksperimen berdasarkan nilai ketuntasan individual yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut tabel 4.8 yang berisi nilai pretes dan postes peserta kelas eksperimen.

**Tabel 4.8  
Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen**

NO	NAMA	PRE TEST	POS TEST
1	AB	33	67
2	AI	60	80
3	AK	60	77
4	ADS	37	73

5	AF	57	73
6	AM	27	67
7	AH	37	70
8	A	30	73
9	DM	27	70
10	DS	60	77
11	IP	47	73
12	JA	23	77
13	JU	37	80
14	JE	37	70
15	KS	47	80
16	KAR	43	70
17	MA	57	80
18	MNF	57	73
19	MNFI	57	83
20	MU	47	73
21	MA	43	77
22	NA	33	70
23	N	47	77
24	NRH	23	63
25	RD	47	80
26	R	43	67
27	RI	37	67
28	SA	43	73
20	S	57	87
30	Z	53	80
<b>JUMLAH</b>		<b>1306</b>	<b>2227</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>43,53</b>	<b>74,23</b>

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa perubahan nilai dari pretes ke postes. Selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mencari rata-rata hasil belajar, *gain*, dan *N-gain* yang secara singkat ada pada tabel 4.9 di bawah ini.

**Tabel 4.9**  
**Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen**

<b>Kelas</b>	<b>Pretes</b>	<b>Postes</b>	<b>Gain</b>	<b>N- gain</b>	<b>Interpretasi N-gain</b>
Eksperimen	43,53	74,23	30,70	0.54	Sedang

Data tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas eksperimen adalah 43,53. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 74,23. Untuk nilai *gain* pada kelas eksperimen adalah sebesar 30,70, sedangkan nilai *N-gain* pada kelas eksperimen menunjukkan katagori sedang dengan nilai 0.54.

**b. Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Kontrol**

Data skor pretes dan postes yang diperoleh pada kelas kontrol diubah berdasarkan ketuntasan individual yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut tabel 4.10 yang berisi nilai pretes dan postes peserta didik kelas kontrol.

**Tabel 4.10**  
**Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>PRE TEST</b>	<b>POS TEST</b>
1	A	43	67
2	AD	56	77
3	AM	53	67
4	DP	23	63
5	GA	56	77
6	IA	26	67
7	JP	60	67
8	LA	63	73
9	MZA	57	70

10	MH	23	70
11	MGM	56	70
12	MAN	40	77
13	MA	43	70
14	HM	53	60
15	NA	47	70
16	N	43	73
17	NA	40	70
18	SI	50	73
19	SA	53	80
20	SL	46	60
21	S	40	67
22	RF	60	83
23	UI	53	83
24	YP	60	77
25	GP	50	60
26	NFA	50	67
<b>JUMLAH</b>		<b>1244</b>	<b>1838</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>47,85</b>	<b>70,69</b>

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa perubahan nilai dari pretes ke postes. Selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mencari rata-rata hasil belajar, *gain*, dan *N-gain* yang secara singkat ada pada tabel 4.11 di bawah ini.

**Tabel 4.11**  
**Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol**

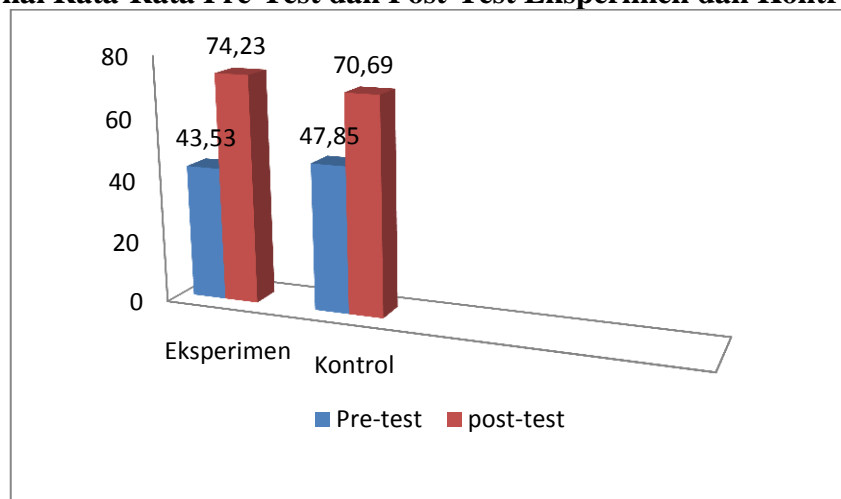
<b>Kelas</b>	<b>Pretes</b>	<b>Postes</b>	<b><i>Gain</i></b>	<b><i>N-gain</i></b>	<b>Interpretasi <i>N-gain</i></b>
Kontrol	47,85	70,69	22,85	0,42	Sedang

Data tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas kontrol adalah 47,85. Selanjutnya terjadi

peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 70,69. Untuk nilai *gain* pada kelas 82ontrol adalah sebesar 22,85, sedangkan nilai *N-gain* pada kelas 82ontrol menunjukkan berkategori sedang dengan nilai 0,42.

Data hasil belajar diatas yang berupa nilai rata-rata baik pada saat pre-test maupun post-test kelas eksperimen dan kontrol dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata data pretes, postes, *gain* dan *N-gain* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol ditampilkan pada gambar 4.4, sedangkan rekapitulasi skor peserta didik, nilai hasil belajar pretes, postes, *gain*, dan *N-gain* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

**Gambar 4.4**  
**Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Eksperimen dan Kontrol**

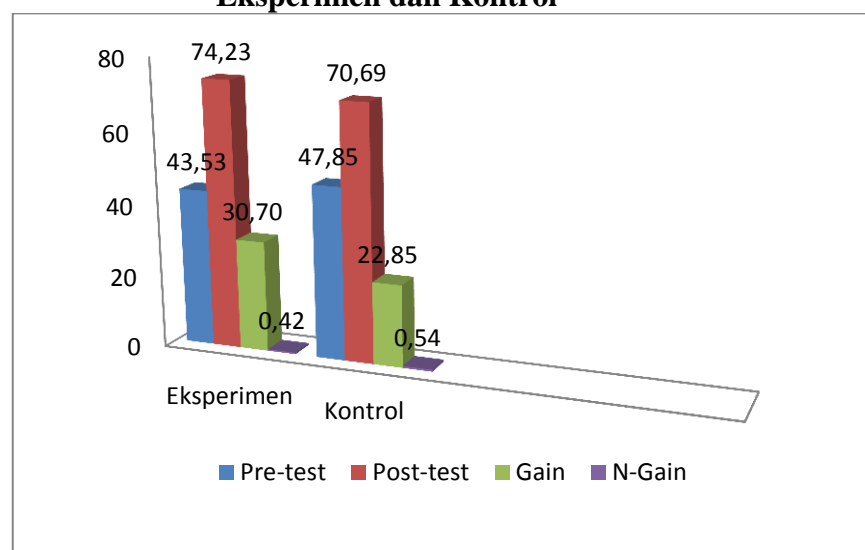


Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar pre-test dan post-test peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan bantuan bermain peran sebesar 43,53 dan post-test sebesar 74,23. Dari nilai tersebut dapat dilihat peningkatan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebesar 30,70. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-rata pre-test sebesar 47,85 dan post-test sebesar 70,69, sehingga peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional hanya sebesar 22,84.

Hasil belajar dinilai dari jawaban tes hasil belajar kognitif sebanyak 30 soal berbentuk pilihan ganda yang telah diuji keabsahannya. Data dapat dilihat pada gambar 4.5, sebagai berikut:

**Gambar 4.5 Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test, Gain, dan N-Gain Eksperimen dan Kontrol**



Data nilai pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan yang berbeda antara kedua kelas eksperimen dan kontrol yaitu untuk tes hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata pre-tes sebesar 43,53, setelah dilakukan post-test meningkat menjadi

74,23 dengan rata-rata nilai gain sebanyak 30,70 dan N-gain sebanyak 0,42 yang berada dalam kategori sedang karena berada pada kisaran  $(g) > 0,30$ . Kelas kontrol memiliki rata-rata pre-test sebesar 47,85, setelah dilakukan post-test meningkat menjadi 70,69 dengan nilai rata-rata gain sebanyak 22,85 dan N-gain sebanyak 0,54 yang berada dalam kategori sedang karena berada pada kisaran  $(g) > 0,30$ . Hasil jawaban pada post-test menunjukkan pengaruh yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran di bandingkan dengan model pembelajaran biasa.

### c. Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis normalitas hasil belajar menggunakan *SPSS for Windows Versi 24,0* dengan kriteria pengujian jika signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.12.

**Tabel 4.12**  
**Data Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik**  
**Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No	Kelas	Sig 0,05		Keterangan
		Pre-test	Post-test	
1	Eksperimen	0,111	0,069	Data Normal
2	Kontrol	0,113	0,094	Data Normal



Hasil perhitungan normalitas data pre-test pada kelas eksperimen diperoleh signifikansi  $0,111 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Sedangkan nilai pre-test pada kelas kontrol diperoleh signifikansi  $0,113 > 0,05$  dan berdistribusi normal. Untuk hasil perhitungan normalitas data post-test pada kelas eksperimen diperoleh signifikansi  $0,069 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal dan nilai post-test pada kelas kontrol diperoleh signifikansi  $0,094 > 0,05$  sehingga berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas pada suatu data bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang dipakai pada penelitian diperoleh dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas data menggunakan uji *Levene Test (Test Of Homogeneity of Variances)* SPSS for Windows Versi 24,0 dengan kriteria pengujian pada signifikansi  $> 0,05$  maka data dikatakan homogen, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas data pretest dan posttest hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.13, sebagai berikut.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Peserta Didik**  
**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Perhitungan Hasil Belajar	Sig*	Keterangan
1.	<i>Pretest</i>	0,223	Homogen
2.	<i>Posttest</i>	0,467	Homogen

\*level signifikan 0,05

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data *posttest* hasil belajar peserta didik menggunakan uji *Levene SPSS for Windows Versi 24,0*. *pretest* diperoleh signifikansi  $0,223 > 0,05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data *pretest*, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Sedangkan uji normalitas data *posttest* diperoleh signifikansi  $0,467 > 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data *posttest*, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis diuji menggunakan uji statistik parametrik (uji-*T* dengan  $\alpha = 0,05$ ) yaitu *Independent-Samples T-Test* dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Uji dilakukan dengan menggunakan *SPSS For Windows Versi 24,0*.

**Tabel 4.14**  
**Hipotesis Data Hasil Penelitian**

No	Jenis Data	Asymp.Sig. (2-tailed)	Taraf signifikansi	$H_0$	$H_a$
1	Hipotesisi	0,033	0,05	Ditolak	Diterima

\*level Signifikansi 0,05

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hasil uji beda dengan menggunakan uji *Independent sample T-Test* diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,033. Karena *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  maka

Ho ditolak dan Ha diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

## **B. Pembahasan**

Pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran, dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x40 menit. Pada pembelajaran ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda dan didalam kelompok-kelompok ada permainan tournament yang dibantu dengan drama bermain peran. Sedangkan pembelajaran yang dilaksanakan dikelas kontrol menggunakan pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Sama seperti pada pembelajaran eksperimen, pada pembelajaran kontrol yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x40 menit. Pada pembelajaran ini, penjelasan materi langsung disampaikan oleh guru.

Sebelum peneliti melakukan penelitian di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia,

terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen kepada peserta didik yang sudah pernah melakukan pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Kelas yang dijadikan untuk uji coba instrumen adalah kelas IX A. Setelah uji coba instrumen dilakukan, soal tersebut diuji validitasnya. Soal-soal yang valid digunakan sebagai soal THB (pre-test dan post-test) saat penelitian.

### **1. Keaktifan Peserta Didik**

Berdasarkan hasil penelitian yang kemudian peneliti analisis mengenai keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memberikan pengaruh yang berbeda-beda untuk setiap pertemuannya. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan untuk masing-masing kelas mendapatkan hasil yang berbeda tetapi tidak jauh selisihnya untuk masing-masing pertemuan.

Berdasarkan gambar 4.1 dan 4.2 tersebut bahwa keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen maupun kontrol mengalami pengaruh yakni untuk setiap pertemuan mempunyai selisih yang berbeda-beda. Selisih tersebut memberikan pengertian bahwa antara pertemuan pertama hingga terakhir mengalami peningkatan walaupun peningkatan tersebut tidak jauh berbeda. Untuk kelas eksperimen lebih tinggi hasil grafik batang dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena perbedaan penerapan model pembelajaran yang mana pada kelas eksperimen lebih terfokus pada diskusi dan *games* sedangkan pada kelas kontrol lebih terfokus pada ceramah.

### **a. Keaktifan Kelas Eksperimen**

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* diperoleh nilai rata-rata dari pertemuan I yaitu 72,18, pertemuan II yaitu sebesar 77,58, dan pertemuan III yaitu 86,05. Pada lembar pengamatan keaktifan peserta didik terdapat 10 aspek pengamatan. Gambar 4.1 menunjukkan pengaruh pada kesepuluh aspek tersebut pada ketiga pertemuan. Keaktifan peserta didik pada tiap-tiap materi pertemuan berbeda-beda tetapi perbedaannya sedikit jauh berbeda karena pada kelas eksperimen ini menggunakan *games* dan *tournament* sehingga peserta didik dari pertemuan ke pertemuan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran.

Secara keseluruhan keaktifan peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas eksperimen memperoleh nilai 78,60% dengan kategori baik. Artinya peserta didik yang dijadikan sampel sudah aktif mengikuti proses pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

### **b. Keaktifan Kelas Kontrol**

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajar konvensional diperoleh nilai yaitu rata-rata dari pertemuan I yaitu 49,33 pertemuan II yaitu sebesar 52,79, dan pertemuan III yaitu 55,38. Pada lembar pengamatan keaktifan peserta didik terdapat 10 aspek pengamatan.

Gambar 4.2 menunjukkan pengaruh pada kesepuluh aspek tersebut pada ketiga pertemuan.

Secara keseluruhan keaktifan peserta didik pada kelas kontrol memperoleh nilai 52,50% dengan kategori kurang sekali. Dalam hal ini artinya peserta didik yang dijadikan sampel kurang aktif mengikuti proses pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia menggunakan metode pembelajaran konvensional, dikarenakan pembelajaran hanya berpusat kepada guru.

### **c. Pengaruh Keaktifan Peserta Didik**

Keaktifan Peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan yang jauh berbeda, yang dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai keaktifan. Hasil analisis data pada kelas eksperimen rata-rata hasil keaktifan peserta didik sebesar 78,60% dan kelas kontrol sebesar 52,50%. Kemudian untuk mengetahui kenormalan keaktifan peserta didik, data tersebut diuji normalitas dan homogenitas. Analisis data yang diperoleh menjelaskan bahwa data keaktifan peserta didik antara kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen.

Hipotesisi penelitian berkaitan dengan mengetahui apakah terdapat pengaruh dan tidak terdapatnya model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* (TGT) terhadap keaktifan peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Hasil analisis data yang didapat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t bahwa nilai signifikan =  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

Terjadinya pengaruh keaktifan peserta didik dikarenakan pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran yang menekankan peserta didik untuk aktif di dalam kelas pada saat pembelajaran maupun diskusi yang didalamnya terdapat games dan tournament, serta bermain drama. Setelah melakukan penelitian dikelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games* (TGT), peneliti dapat melihat adanya kelebihan yang dimiliki model yaitu peserta didik lebih bersemangat dalam berdiskusi yang menyebabkan peserta didik lebih aktif.

Kelas kontrol tidak terlihat tidak adanya pengaruh keaktifan peserta didik dikarenakan peserta didik dominan lebih pasif dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Peserta didik didalam kelas terlihat berbicara sendiri dengan temannya dan kurang memperhatikan.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar. Hasil belajar adalah besarnya skor test yang dicapai peserta didik setelah mendapatkan perlakuan selama proses belajar mengajar berlangsung. Belajar menghasilkan suatu perubahan pada peserta didik. Perubahan yang terjadi akibat proses belajar adalah berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan hasil analisis data pretes pada materi sistem pencernaan manusia, diketahui bahwa kedua kelas penelitian mempunyai skor rata-rata yang tidak jauh berbeda sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelompok mempunyai kemampuan yang sama sebelum diadakan perlakuan. Kemudian, kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda dalam penerapan model pembelajarannya, yaitu berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada kelas eksperimen (VIII D) sedangkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (VIII E).

### a. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai pretes kelas eksperimen adalah 43,53. Sedangkan nilai postesnya adalah 74,23. Adapun selisih antara pretes dan postes pada kelas eksperimen yaitu sebesar 30,70 (31%).



Peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen juga terlihat pada nilai *N-gain* kelas eksperimen yaitu 0,54 dengan kriteria *N-gain* termasuk katagori sedang.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data-data yang di dapat dari hasil belajar peserta didik baik pretes maupun postes dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak, apabila kedua kelas homogen maka data berasal dari populasi yang sama.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas dari hasil pretes dan postes ke dua kelas di dapat hasil yang menunjukkan sampel yang diteliti dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen.

Hasil analisis uji hipotesis penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional baik dilihat

dari nilai postes, *gain* dan *N-gain* untuk materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

Hal ini membuktikan bahwa dalam penelitian ini pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran pada model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) telah mampu mengaktifkan peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher center* tapi telah benuansa *student center*.

Adanya peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah metode dan gaya mengajar guru. Metode dan gaya mengajar guru juga memberi pengaruh terhadap minat peserta didik dalam belajar Biologi. Oleh karena itu hendaknya guru dapat menggunakan metode dan gaya mengajar yang dapat menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik. Dominikus Catur Raharja menyatakan:

“Guru adalah kreator proses belajar mengajar. Guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi peserta didik untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas-batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten”.

Cara penyampaian pelajaran yang kurang menarik menjadikan peserta didik kurang berminat dan kurang bersemangat untuk mengikutinya. Namun sebaliknya, jika pelajaran disampaikan dengan cara dan gaya yang menarik perhatian, maka akan menjadikan peserta didik tertarik dan bersemangat untuk selalu mengikutinya dan kemudian

mendorongnya untuk terus mempelajarinya. Sebagaimana hadits dari Anas bin Malik, tentang metode pendidikan dan pengajaran yang membuat mudah, gembira dan kompak.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا  
(أخرجه البخاري في كتاب الع)

Artinya: Anas bin Malik berkata Rasulullah SAW bersabda “Permudahkanlah (manusia dalam soal-soal agama) dan jangan mempersukar mereka, dan berilah mereka kabar gembira dan janganlah mereka dibuat lari. (HR. Bukhari Fi Kitab Al Ilmi).

Hadits di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah dan sekaligus menyenangkan agar peserta didik tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas. Serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Dan satu pembelajaran harus menggunakan metode yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan, keadaan orang yang akan belajar

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat turnamen pembelajaran, dimana peserta didik-peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok yang homogen dan saling bersaing untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya masing-masing. Dari berbagai macam penelitian terhadap penerapan model pembelajaran ini memberikan kesimpulan akhir tentang keefektifan pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Ini menggambarkan bahwa proses belajar-mengajar dengan

model ini menyenangkan peserta didik sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap peserta didik dengan adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya pendidik bersikap lemah lembut dan kasih sayang terhadap peserta didik, sebagaimana dalam firman Allah dalam surah Ali-Imran ayat 159:

... وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ ۗ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ

وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ ۗ ...

Artinya: “Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu” (QS. Ali Imran: 159)

Dalam menempuh proses-proses pendidikan, sikap-sikap keras mempersulit hendaknya dihindari. Islam mengajarkan kelemah lembutan dalam metode pendidikan agar para peserta didik tidak kabur karena Allah sendiri menghendaki kepada kemudahan.

Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan adanya turnamen akademik ini peserta didik merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan berusaha membela kelompoknya untuk mengumpulkan skor-skor dari kartu soal yang didapatnya agar poin kelompok yang dibelanya bertambah. Tentu saja hal ini memberikan nilai positif bagi peserta didik dan kelompoknya. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan semakin termotivasi

untuk bisa. Meskipun dalam pada saat turnamen peserta didik ribut namun mereka antusias mengikuti turnamen ketika mendapat giliran dan antusias mendukung anggota kelompoknya yang sedang berturnamen.

#### **b. Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Proses pembelajaran pada kelas kontrol tidak banyak perlakuan yang diberikan. Dalam proses belajar mengajar, metode yang digunakan adalah metode konvensional, dimana guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga peserta didik hanya mendengarkan, menjawab dan bertanya. Tidak adanya unsur kooperatif di dalam proses belajar mengajar menjadikan peserta didik seolah pasif, kurang motivasi dan belajar menjadi terkesan membosankan.

Rata-rata nilai pretes kelas kontrol adalah 47,85. Sedangkan nilai postes kelas kontrol adalah 70,69. Adapun selisih antara pretes dan postes pada kelas kontrol yaitu sebesar 22,84 (23%). Peningkatan hasil belajar peserta didik juga terlihat pada nilai *N-gain* yang menunjukkan bahwa *N-gain* kelas kontrol yaitu sebesar 0,42 dengan kriteria *N-gain* yaitu termasuk kategori sedang.

Hasil belajar akhir kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen ditunjukkan pada hasil belajar akhir peserta didik (postes) yang dikonsultasikan pada nilai KKM IPA (biologi) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70 untuk tahun 2017/2018. Yakni bahwa pada kelompok eksperimen jumlah peserta didik yang tidak tuntas mencapai

nilai KKM berjumlah 5 peserta didik, sedangkan pada kelompok kontrol berjumlah 10 peserta didik.

### **c. Pengaruh Hasil Belajar Peserta Didik**

Hasil belajar Peserta didik dapat dilihat dari pre-test dan post-test yang telah dilakukan yang bertujuan untuk apakah terdapat pengaruh dari hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan yang berbeda, yang dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai post-test. Hasil analisis data pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 74,23% dan kelas kontrol sebesar 70,69%. Kemudian untuk mengetahui kenormalan hasil belajar peserta didik, data tersebut diuji normalitas dan homogenitas. Analisis data yang diperoleh menjelaskan bahwa data hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen.

Hipotesisi penelitian berkaitan dengan mengetahui apakah terdapat pengaruh dan tidak terdapatnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Hasil analisis data yang didapat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t bahwa nilai signifikan =  $0,033 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar

peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.

Terjadinya pengaruh hasil belajar peserta didik dikarenakan pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan peserta didik untuk aktif di dalam kelas pada saat pembelajaran maupun diskusi yang didalamnya terdapat games dan turnamen, serta bermain drama. Setelah melakukan penelitian dikelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games* (TGT), peneliti dapat melihat adanya kelebihan yang dimiliki model yaitu peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran yang menyebabkan peserta didik lebih bisa dalam menyelesaikan atau mengerjakan soal.

Kelas kontrol tidak terlihat tidak adanya pengaruh keaktifan peserta didik dikarenakan peserta didik dominan lebih pasif dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Peserta didik didalam kelas terlihat berbicara sendiri dengan temannya dan kurang memperhatikan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan analisis data dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Bermain Peran terhadap Keaktifan Peserta Didik Sistem Pencernaan Manusia di MTs An-Nur Palangka Raya” maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan bermain peran terhadap keaktifan peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas VIII MTs An Nur Palangka Raya dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ .
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas VIII MTs An Nur Palangka Raya dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ .
3. Keaktifan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan bermain peran materi sistem pencernaan manusia kelas VIII MTs An Nur Palangka Raya dengan rata-rata nilai keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 78,60% dengan kriteria baik dan kelas kontrol sebesar 52,50% dengan kriteria kurang sekali.



4. Hasil Belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan bermain peran materi sistem pencernaan manusia kelas VIII MTs An Nur Palangka Raya dengan rata-rata nilai postes 74,23 dan rata-rata nilai pretes 43,53 pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai postes 70,69 dan rata-rata nilai pretes 47,85.
5. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan bermain peran kelas eksperimen yaitu 0,54 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,42 dengan kategori sedang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajara *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat dijadikan pertimbangan bagi para guru atau tenaga pengajar khususnya pada materi sistem pencernaan manusia atau pada materi-materi lain yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*), karena model pembelajaran ini cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dalam melaksanakan proses pembelajaran harus mampu mengalokasikan waktu secara efisien dan konsisten, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara baik dan maksimal sehingga

berdampak pada hasil belajar peserta didik yang lebih baik pula serta hasil penelitian yang diharapkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dalam melaksanakan proses pembelajaran harus mampu sebagai motivator dan fasilitator, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara baik dan maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang lebih baik pula serta hasil penelitian yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. 2011. *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Ahmad, Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi,. 2006. *Prosedur Peneletian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi,. 2000. *Menejemen Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bambang, Prasetyo. 2006. *Motode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bastian, E. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tife Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas VII MTsN 2 Palangka Raya*. Palangkaraya: STAIN Palangkaraya.
- Darwyan., Syah., dkk. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Donald, Ary, dkk. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dwi, Apriyani. 2008. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Pendekatan Ineraktif*. Jakarta: UIN Syarif Hidayauallah.
- Hamid, Darmadi. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hartono. 2011. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Istamar, Syamsuri, dkk. 2006. *IPA Biologi untuk SMP Kelas VIII*. Malang: Erlangga.

- Kiki Dwi Kusumaningsih dan Leonardo. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*. (Jurnal Ilmiah Exacta, 2 (1): 19-20. Universitas Indraprasta PGRI, Mei 2009).
- Nasution. 1994. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. 2015. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riduan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sagala, S. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarmaji. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu: Pengaruh Terhadap Konsep Pembelajaran Sekolah Swasta dan Negeri*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Sudjana, N. Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Gensindo.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuanlitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta : Aksara.
- Supriyadi, Gito,. 2011. *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Malang: Intimedia Press.
- Sumarna, Surapranata. 2006. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Imlementasi Kurikulum 2014*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sriyono. 1992. *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBS*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slamet. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Salatiga: PT. Bumi Aksara.

- Tim Redaksi Fokus Media. 2005. *Himpunan Peraturan Perundangan Standar Nasional Pendidikan*. Bandung: Fokus Media.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Nana, Sudjana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nanang, Martono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindi Persada.
- Wahyudi. 2002. *Tingkat Pemahaman Peserta didik Terhadap Materi Pembelajaran IPA*. (Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 36 (8) : 387-389).
- Wina, Sanjaya. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Warsono. 2013. *Pembelajaran Aktif dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdaya.