

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA
FLASHCARD TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI INTERAKSI
MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA KELAS VII
DI MTs AN-NUR PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Emiliasi Widyasari
NIM. 1701140471

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI
TAHUN 1443 H/2021M**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Emiliasi Widyasari

NIM : 1701140471

Jurusan/Prodi : Pendidikan MIPA/Tadris Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII 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, 21 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Emiliasi Widyasari

NIM. 1701140471

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Emiliasi Widyasari

Palangka Raya, 21 Juli 2021

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Pendidikan
MIPA IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

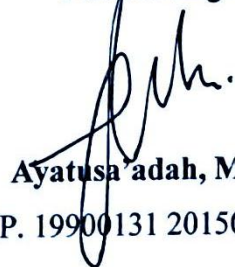
Nama : Emiliasi Widyasari
NIM : 1701140471
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,



Ayatussadiyah, M.Pd.

NIP. 19900131 201503 2 006

Pembimbing II,



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd.

NIP. 19850606 201101 1 016

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya

Nama : Emiliasi Widyasari

NIM : 1701140471

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan MIPA

Program Studi : Tadris Biologi

Jenjang : Strata 1 (S-1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 21 Juli 2021

Pembimbing I,


Ayatussadiyah, M.Pd.

NIP. 19900131 201503 2 006


Pembimbing II,


H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd.

NIP. 19850606 201101 1 016

Mengetahui :

Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Nurul Wahdah, M.Pd.

NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Pendidikan MIPA,


Dr. Atin Supriatin, M.Pd.

NIP.19780424 200501 2 005

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya

Nama : Emiliasi Widyasari

NIM : 1701140471

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan MIPA

Program Studi : Tadris Biologi (TBG)

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

Hari : Rabu
Tanggal : 25 Agustus 2021/ 16 Muharam 1443 H

TIM PENGUJI:

1. Nanik Lestariningsih, M.Pd.
(Ketua Sidang/Penguji)
2. Dr. Noor Hujjatusnaini, M.Pd.
(Penguji Utama)
3. Ayatusa'adah, M.Pd.
(Penguji)
4. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd.
(Sekretaris/Penguji)

.....
.....
.....
.....

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palangka Raya



Dr. Hj. Rohatul Jennah, M.Pd.

NIP. 19871003 199303 2 001

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA KELAS VII DI MTs AN-NUR PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penggunaan model pembelajaran sebagai proses untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang berlangsung pada kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa masalah diantaranya peserta didik cepat merasa bosan sehingga tidak memperhatikan pendidik ketika pembelajaran sedang berlangsung. Suasana di dalam kelas terlihat kurang aktif karena minimnya peserta didik yang ingin bertanya serta menjawab pertanyaan, hal tersebut memperlihatkan interaksi peserta didik yang kurang dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan desain penelitian *Non-Equivalent Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini yakni peserta didik kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya. Berdasarkan teknik *Purposive Sampling* ditetapkan kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui alat evaluasi berupa test hasil belajar kognitif peserta didik serta lembar pengamatan keaktifan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa rata-rata keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 65,87% dan kelas kontrol sebesar 61,32% dengan kriteria baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik. Pada hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,35, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *posttest* sebesar 74,03. Hasil penyelidikan *Uji Wilcoxon* hasil belajar kognitif sebesar 0,017 dengan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Keaktifan, Hasil Belajar, Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPES ASSOCIATED WITH FLASHCARD MEDIA ON THE ACTIVENESS AND LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS ON THE MATERIAL OF THE INTERACTION OF LIVING THINGS WITH THEIR ENVIRONMENT VII GRADE MTs AN-NUR PALANGKA RAYA

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of using learning models as a process to improve the quality of effective learning. Learning that takes place in class VII MTs An-Nur Palangka Raya is still not optimal. Based on the results of observations, several problems were found, including students quickly felt bored so they did not pay attention to the teacher when learning was taking place. The atmosphere in the classroom looks less active because of the lack of students who want to ask and answer questions, this shows that student interaction is lacking in the learning process. Based on these problems, the goal to be achieved in this study is to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model with the help of Flashcard media on the activity and learning outcomes of students on the interaction of living things with their environment.

This research is a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Posttest Only Control Group Design research design. The population of this research is the seventh grade students at MTs An-Nur Palangka Raya. Based on the purposive sampling technique, class VII A was determined as the experimental class and VII B as the control class. The data in this study were collected through an evaluation tool in the form of a test of students' cognitive learning outcomes and student activity observation sheets.

The results showed that the average activeness of students in the experimental class was 65.87% and the control class was 61.32% with good criteria, so it can be concluded that there is an effect of cooperative learning model type TGT assisted by Flashcard media on student activity. In the experimental class learning outcomes have a posttest mean value of 80.35, while in the control class the posttest average value of 74.03. The results of the Wilcoxon test analysis of cognitive learning outcomes are 0.017 with a significance value of <0.05 so it can be concluded that there is an influence of the TGT type cooperative learning model assisted by Flashcard media on student learning outcomes regarding the interaction of living things with their environment class VII MTs An-Nur Palangka Raya.

Keywords: Learning Model of TGT, the Activeness, the Results of the Study, the Interaction of Living things With their Environment

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya penulis ucapkan sebagai rasa syukur sebab penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya”. Shalawat juga salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafaat serta menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan di dunia maupun di akhirat.

Penulis sadar bahwa penyusunan skripsi ini tidak mampu terwujud tanpa adanya bantuan, arahan, masukan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag selaku Rektor yang telah mengizinkan penulis mengenyam pendidikan serta memberi fasilitas dalam menimba ilmu di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.

3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberi sokongan saat proses persetujuan dan munaqasah skripsi.
4. Ibu Dr. Atin Supriatin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberi sokongan saat proses persetujuan dan munaqasah skripsi.
5. Ibu Nanik Lestariningsih, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan motivasi dalam penulisan skripsi.
6. Ibu Hj. Nurul Septiana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi, serta kasih sayangnya membimbing dan memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
7. Ibu Ayatussadiyah, M.Pd selaku Dosen pembimbing I yang telah berkenan untuk meluangkan waktu, menyumbangkan pikiran, serta dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
8. Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktunya di sela-sela kesibukan untuk membimbing serta memberikan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
9. Ibu Susilawati, M.Pd selaku Validator Instrumen yang telah memberikan bimbingan serta penilaian instrumen validasi kepada penulis.

10. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya khususnya Program Studi Tadris Biologi yang telah memberikan ilmu serta pengetahuan sebagai bekal untuk penulis di masa yang akan datang.
11. Bapak Rus'ansyah, S.Ag, M.Pd selaku Kepala MTs An-Nur Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
12. Ibu Zunnurain Ravieq, S.Hut, M.Pd selaku pendidik mata pelajaran IPA yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian di MTs An-Nur Palangka Raya.
13. Peserta didik kelas VII A dan VII B yang telah membantu penulis sebagai subjek penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, penulis sadar bahwa dalam skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna sebab banyak kekurangan serta kelemahan, oleh sebab itu adanya saran maupun masukan yang bersifat memperbaiki dari pembaca tentu akan sangat berharga bagi penulis.

Semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat kepada para pembaca. Aamiin ya rabbal'alamiin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Palangka Raya, Juli 2021

Penulis,

Emiliasi Widiasari
NIM. 1701140471

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya: “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (Q.S Al-Baqarah:286)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, serta kesehatan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya persembahkan karya ini kepada kedua Orang tua tercinta yang selalu mendoakan saya agar dimudahkan dalam setiap urusan. Beliau telah menjadi sumber inspirasi, motivasi, serta penyemangat dalam setiap langkah saya, serta keluarga besar yang telah memberikan semangat dan dukungan agar saya menjadi seorang yang pantang menyerah.

Terima kasih yang tak terhingga kepada ibu dan bapak pembimbing, karena dengan kemurahan hati beliau telah melapangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada saya. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Tadris Biologi angkatan 2017 telah mengajarkan pengalaman selama berkuliah di IAIN Palangka Raya.

Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah mau bertahan, berusaha sekuat yang saya bisa, tidak menyerah walau banyak rasa serta godaan yang datang untuk berhenti, akhirnya saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya ini mampu memberikan faedah di masa mendatang. Aamiin..

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO.....	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Definisi Operasional.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teoretis	15
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian	40
B. Populasi dan Sampel Penelitian	41
C. Variabel Penelitian	42
D. Teknik Pengambilan Data	43
E. Instrumen Penilaian	44
F. Teknik Pengesahan Data	44
G. Teknik Analisis Data	50
H. Jadwal Penelitian	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

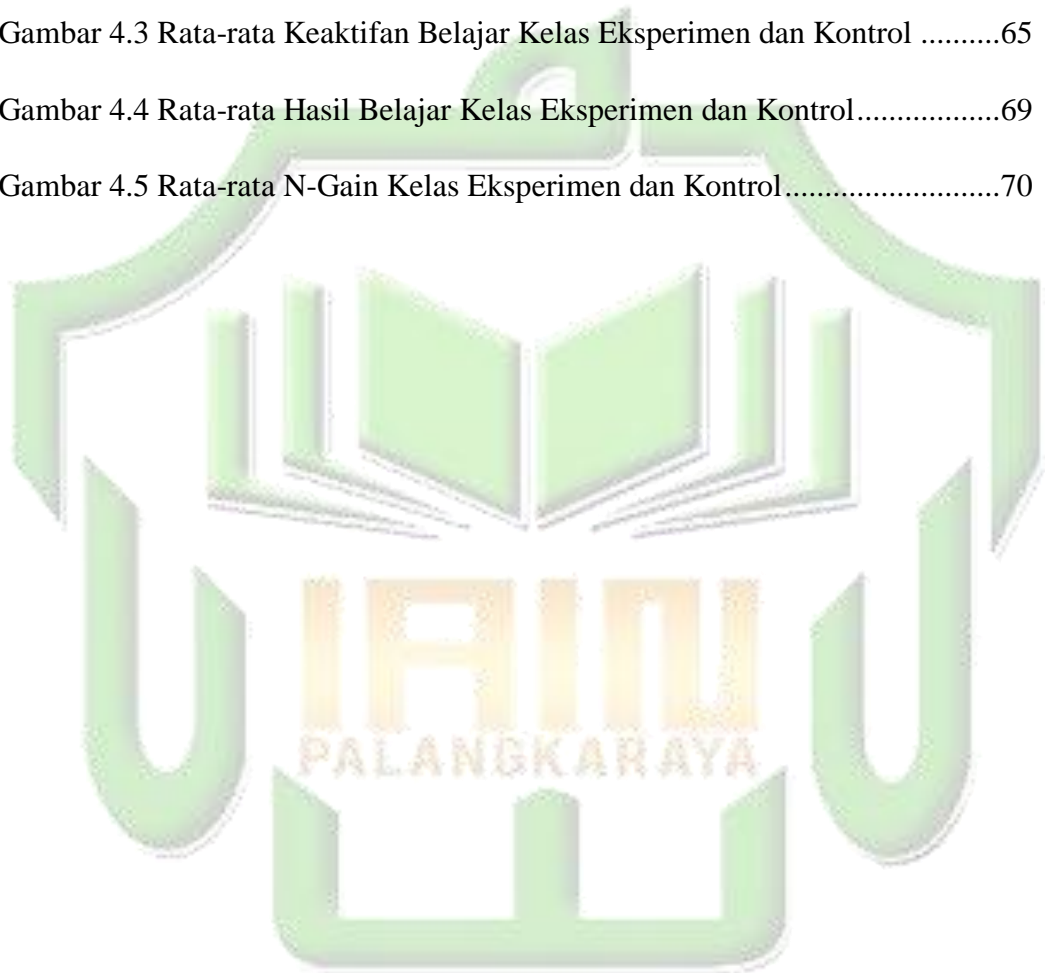
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya.....	40
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Test.....	44
Tabel 3.4 Hasil Validitas Soal Uji Coba Instrumen.....	45
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Daya Beda.....	47
Tabel 3.7 Data Penyelidikan Daya Pembeda Soal.....	48
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal.....	49
Tabel 3.9 Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	49
Tabel 3.10 Ringkasan Butir Soal.....	49
Tabel 3.11 Pedoman Kriteria Keaktifan Peserta Didik.....	50
Tabel 3.12 Kriteria Keterlaksanaan Model Pembelajaran.....	52
Tabel 3.13 Klasifikasi N-Gain.....	53
Tabel 3.14 Jadwal Penelitian.....	57
Tabel 4.1 Rata-rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.2 Rata-rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.3 Rata-rata Presentase Keaktifan Peserta Didik.....	64
Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.5 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik.....	71
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik.....	72

Tabel 4.8 Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik.....73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 4.1 Hasil Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	61
Gambar 4.2 Hasil Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol	63
Gambar 4.3 Rata-rata Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	65
Gambar 4.4 Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	69
Gambar 4.5 Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran *Teams Games Tournament*
- Lampiran 2. Kisi-kisi Soal Sebelum Uji Coba
- Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Setelah Uji Coba
- Lampiran 4. Soal Evaluasi Pilihan Ganda
- Lampiran 5. Media Pembelajaran *Flashcard*
- Lampiran 6. Kelompok Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 7. Lembar Penilaian Hasil Belajar Kelas Eksperimen
- Lampiran 8. Lembar Penilaian Hasil Belajar Kelas Kontrol
- Lampiran 9. Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik
- Lampiran 10. Lembar Penilaian Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen
- Lampiran 11. Lembar Penilaian Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol
- Lampiran 12. Uji Validitas dan Reabilitas Soal Pilihan Ganda
- Lampiran 13. Uji Reabilitas KR20 Soal Pilihan Ganda
- Lampiran 14. Uji Daya Beda
- Lampiran 15. Uji Tingkat Kesukaran
- Lampiran 16. Penyelidikan Butir Soal
- Lampiran 17. Validasi Instrumen
- Lampiran 18. Angket Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT
- Lampiran 19. Dokumentasi
- Lampiran 20. Administrasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting dalam meningkatkan kualitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) agar tercapainya pembangunan suatu bangsa. Pendidikan yang baik akan tercipta apabila peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran serta mampu mengembangkan potensinya (Darayatun dan Rahmawati, 2017:75). Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 memaparkan bahwa tujuan pendidikan nasional ialah untuk melahirkan kemampuan juga membina tabiat peserta didik demi kemajuan bangsa yang memiliki bermartabat untuk menciptakan bangsa yang cerdas yang nantinya akan menjadi insan yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”.

Pembelajaran ialah proses terjadinya hubungan yang positif antara pendidik maupun peserta didik sebagai upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan saat proses belajar mengajar tentunya diperoleh dari faktor yang memengaruhinya yakni tercapainya tujuan pembelajaran (Emda,2018:173). Menurut Kadir (2017:400) pembelajaran bisa dinyatakan berjalan dengan baik serta berhasil apabila pendidik sanggup meningkatkan kesadaran diri peserta didik untuk belajar. Seorang pendidik dinyatakan berhasil dalam mendidik apabila ia mampu menjadikan peserta didik aktif baik jasmani, mental serta sosial, serta mampu meningkatkan penguasaan

kompetensi peserta didik menjadi lebih baik, sehingga dapat dinyatakan bahwa pendidik merupakan unsur yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

Tercapainya kegiatan pembelajaran tentunya ada unsur penting yang mendukungnya yakni adanya keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik bisa dicermati dari bermacam hal yakni mencermati, mendengarkan, bertukar pikiran, bertanya, keberanian, serta menyelesaikan soal (Wibowo,2016:130). Faktor keaktifan peserta didik berperan penting dalam keberhasilan peserta didik menguasai bahan pelajaran.

Tugas utama dari seorang pendidik yakni mampu menjadikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik senantiasa belajar secara baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran menyenangkan tersebut tentunya memberi pengaruh positif dalam tercapainya hasil belajar yang optimal sebab peserta didik menjalankan aktivitas pembelajaran tersebut. Melalui kegiatan belajar diharapkan kemampuan peserta didik dapat berkembang menjadi bagian dari penalaran yang bermoral, manusia aktif juga kreatif serta beriman (Kadir,2017:400). Secara umum maka bisa disimpulkan bahwa keaktifan dalam proses belajar ini mampu memberi sokongan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan dan tentunya berakibat terhadap hasil belajar peserta didik yang memuaskan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah materi yang berhubungan dengan cara mencari pengetahuan tentang alam secara teratur serta kompleks,

sehingga IPA tidak hanya sekadar kumpulan pengetahuan baik berupa kenyataan, rancangan, atau asas saja, melainkan sebuah rangkaian penemuan.

Pendidikan IPA di sekolah hendaknya dijadikan sarana bagi peserta didik untuk menelaah diri sendiri juga alam sekitar, mengembangkan materi lebih lanjut serta mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, dan menghayati serta mengagumi ciptaan Allah SWT (Muspiroh,2016:490).

Sebagaimana yang Allah SWT firmankan dalam surah Ali-Imran (3) ayat 191 yang berbunyi :

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُوبًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا ۖ سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ (السورة
آل عمران : آية : 191)

Artinya : “(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, Maka peliharalah kami dari siksa neraka” (Al-Qur’an Terjemahan. 2015, surah Ali-Imran :191)

Zakariyya (2011) menjelaskan dalam Kitab Fadhilah Amal, ayat di atas telah mengingatkan bahwasanya bertafakur dan bertadabbur terhadap ciptaan Allah SWT merupakan tanda bahwa berdzikir dan berpikir adalah dua hal yang mempunyai hubungan, sehingga mengakibatkan hal ilmiah yang mengandung nilai-nilai religi. Pada tafsir Ibnu Katsir telah dijelaskan maknanya yaitu memahami semua hikmah yang terkandung di dalam ciptaan-Nya, mengarah kepada keagungan sang pencipta, kesanggupan sang pencipta, serta segala sesuatu yang diketahui-Nya. Buya Hamka mengatakan dalam

tafsirnya bahwa ungkapan permohonan ini ialah hubungan batin setelah zikir juga pikir, yakni tawakkal serta mengakui kelemahan diri.

Ketika berpikir dan bedzikir tentang ciptaan-Nya mengingatkan peserta didik bahwa dirinya adalah seorang hamba yang senantiasa harus bersyukur, tentu pembelajaran IPA akan mengarahkan peserta didik untuk menggali pengetahuan yang dalam mengenai dirinya yang hanyalah seorang hamba dan betapa Maha Kuasanya Allah SWT atas penciptaan-Nya. Akhirnya yang dihasilkan dari tafakkur ini yakni peristiwa yang bersangkutan dengan Allah SWT. Sayyid Qutb berdoa :

رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya : “Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka”.

Bersumber dari hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA, menyatakan bahwa hampir semua materi dalam pembelajaran IPA memiliki hasil belajar yang mencapai standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70, namun pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya ditemukan peserta didik yang nilainya belum memenuhi KKM.

Berdasarkan observasi dengan melihat aktivitas dalam pembelajaran IPA masih belum optimal. Peserta didik lekas merasa jemu, ketika pendidik meminta tampil ke depan kelas peserta didik merasa enggan sebab tidak percaya diri, bahkan ditemukan peserta didik yang enggan mencermati

pendidik saat proses belajar mengajar sedang terjadi. Keadaan di kelas terlihat kurang aktif sebab minimnya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, hal tersebut menjelaskan bahwa rendahnya keaktifan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi dengan sumber belajar yang digunakan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Sehubungan dengan hal tersebut agar tercapainya tujuan pembelajaran serta hasil yang memuaskan, pendidik diharuskan mampu mengelola kelas serta memberikan materi pada peserta didik selaras dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pentingnya dilakukan upaya untuk menyikapi berbagai permasalahan tersebut diperlukan inovasi agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MTs An-Nur Palangka Raya menjadi lebih menarik, aktif, serta kreatif dan lebih menegaskan pada kemampuan peserta didik agar tidak selalu berpangkal pada pendidik. Pembelajaran ini disusun bertujuan untuk memberi pengalaman belajar yang melibatkan proses sesama peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan juga sumber belajar lain demi tercapainya kompetensi dasar, sehingga hasil belajar akan menjadi lebih baik dan melampaui standar nilai KKM. Penggunaan model pembelajaran disini berperan penting sebagai proses untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran IPA di SMP/MTs terutama untuk kelas VII memerlukan model yang mampu merangsang keaktifan peserta didik untuk memahami pelajaran. Hal ini menyatakan bahwa apabila materi IPA dibelajarkan dengan

model pembelajaran yang menarik tentu saja akan melekat dalam memori peserta didik, seperti pada model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif ialah salah satu model pembelajaran grup yang memiliki prinsip tertentu, yang mana prinsipnya peserta didik membentuk kelompok kecil serta saling mengajar sesama demi tercapainya tujuan bersama (Wena, 2014:189). Satu di antara model pembelajaran kooperatif yang bisa dijalankan ialah *Teams Games Tournament* (TGT). Proses belajar menggunakan model ini bisa dijalankan sembari bermain dengan tujuan menumbuhkan keaktifan peserta didik di dalam kelas (Sumiati, 2017:82). Ahriani (2013) menunjukkan bahwa keberadaan permainan dan turnamen membuat peserta didik saling bekerja sama sehingga meningkatnya keaktifan.

Model pembelajaran TGT ialah satu diantara jenis belajar kooperatif yang memisahkan peserta didik dalam regu belajar dengan anggota yang jumlahnya empat orang yang berbeda jenjang pengetahuannya, jenis kelamin, serta sukunya. Kemudian pengajar menyampaikan pelajaran, peserta didik belajar dalam kelas, serta memastikan semua bagian regu memahami materi pelajaran. Setelah itu peserta didik bermain *games* akademik dengan anggota regu lain berkontribusi dalam memberikan point bagi regunya. Model pembelajaran TGT memiliki lima bagian pokok, yakni: presentasi kelas, regu, permainan, pertandingan, serta penghargaan tim (Slavin dalam Drayatun dan Rahmawati, 2017:76).

Media pembelajaran merupakan hal lain yang bisa membantu kelancaran kegiatan proses pembelajaran. Adanya bantuan media hendaknya

dapat membangkitkan peserta didik untuk berfikir lebih aktif yang nantinya akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga hasil belajar meningkat. Media yang dapat dipergunakan oleh pendidik dalam fase belajar mengajar banyak jenisnya, satu diantaranya ialah media *Flashcard* (Sumiati,2017:82).

Flashcard biasanya berupa gambar yang dilengkapi dengan teks berbentuk kartu yang tujuannya untuk menuntun peserta didik dalam memahami konsep materi. Keunggulan media ini yaitu dapat memperjelas suatu perkara dan memudahkan peserta didik dalam mengenali hal yang letaknya di luar kelas sebab media yang menampilkan gambar. Media pembelajaran *Flashcard* bisa menanggulangi permasalahan waktu yang singkat dengan mempertontonkan gambar saat pelajaran berlangsung. Selain itu, sifat konkret yang dimiliki oleh *Flashcard* serta mudah dalam penggunaannya sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas (Arsyad dalam Rohmatin, 2017:304).

Menurut Didaktus (2018) keaktifan dan hasil belajar peserta didik digolongkan baik setelah belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen, sedangkan pada kelas VII B yaitu kelas kontrol menunjukkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik digolongkan cukup karena tidak belajar dengan model pembelajaran TGT. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Bertolak dari penelitian sebelumnya, peneliti juga melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian ini semua kelas akan diberi perlakuan sama yaitu dengan model kooperatif tipe TGT, namun kelas eksperimen berbantu media *Flashcard* sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *Flashcard*. Penggunaan media berupa *Flashcard* diharapkan mampu menunjang kegiatan pembelajaran pada materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya menjadi lebih optimal sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran TGT apabila dikombinasikan dengan berbantu media *Flashcard* dapat digunakan dalam permainan *games* yang tentunya akan menciptakan kegiatan belajar yang aktif sertamenyenangkan. Media *Flashcard* digunakan saat game berlangsung ketika pendidik membacakan pertanyaan, maka peserta didik mampu menjawab menggunakan media *flashcard* yang telah disediakan. Media *Flashcard* akan memicu keingintahuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Bersumber dari penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan rancangan pembelajaran mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran di kelas masih belum optimal.
2. Hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya masih rendah karena belum mencapai KKM.
3. Kurangnya variasi model pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dirancang dengan tujuan agar penyelidikan ini lebih tersusun dengan baik sehingga mampu mencapai target. Batasan masalah dalam penelitian ini, yakni :

1. Keaktifan belajar peserta didik yang diukur dalam penelitian ini antara lain mengeluarkan pendapat, mencatat, dan menjawab soal.
2. Hasil belajar peserta didik yang diukur dalam penelitian adalah ranah afektif, kognitif, dan psikomotor yang dibatasi pada aspek C1-C4.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya?

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, serta peneliti diantaranya :

1. Bagi peserta didik
 - a. Menimbulkan keaktifan dalam mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.
 - b. Membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar serta memahami konsep.
2. Bagi pendidik
 - a. Sebagai sumbangsih pemikiran serta ide masukan guna meningkatkan taraf pembelajaran IPA.

- b. Sebagai bahan referensi dalam memilih serta menggunakan model belajar yang bisa meningkatkan keaktifan serta hasil belajar di MTs An-Nur Palangka Raya.

3. Bagi Peneliti

Menambah khazanah keilmuan utamanya tentang penelitian ilmiah yang nantinya mampu menjadi bekal pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media *Flashcard* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

4. Bagi Sekolah

Menjadi bahan masukan sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas mutu sarana serta prasarana sekolah dalam membantu kelancaran proses pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Peneliti mencantumkan definisi di bawah ini agar pembaca lebih memahami dari penelitian yang dilakukan, yakni antara lain:

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran kelompok yang dirancang dengan aturan tertentu, dimana prinsipnya peserta didik membentuk kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah ragam belajar kooperatif yang membagi peserta didik dalam tim belajar dimana anggotanya berjumlah

empat hingga enam orang yang berbeda dari jenjang kepandaian, jenis kelamin, serta sukunya. Setiap anggota kelompok diberi tugas untuk memahami materi bersama-sama anggota kelompoknya, kemudian secara mandiri mereka diuji dengan permainan akademik.

3. Media *Flashcard*

Media *Flashcard* ialah kumpulan kartu berupa gambar yang disertai dengan kata dan ditulis pada karton dengan ukuran 10 x 12,5 cm. Media *flashcard* dipandang mampu menjadi media yang memberi kepuasan serta ketertarikan dalam proses belajar mengajar, sebab *flashcard* ini ialah salah satu bentuk media pembelajaran dengan kombinasi permainan bersifat mendidik yang mampu mengembangkan kemampuan mengingat serta mengajar berdiri sendiri.

4. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan merupakan kegiatan dalam masa pembelajaran di sekolah yang menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik dianggap mempunyai keaktifan apabila dijumpai ciri-ciri perbuatan seperti: menunjukkan rasa keingintahuan yang besar yakni bertanya kepada pendidik, selalu mengerjakan tugas, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, senang menyampaikan pendapat, dan lainnya.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik setelah mendapat pembelajaran oleh pendidik. Hasil belajar meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor.

6. Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya

Interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya adalah salah satu materi yang memberi konsep dasar tentang makhluk hidup, pola interaksi, simbiosis, serta peran makhluk hidup dalam lingkungan.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika karya tulis ini dalam penulisannya memuat bagian awal, isi, serta bagian akhir. Bagian awal terdapat halaman sampul yang berisi judul penelitian, logo, nama penulis, nama institut, serta tahun. Bagian isi terdapat pendahuluan yang menampilkan gambaran topik penelitian serta jawaban mengapa penelitian ini perlu dilaksanakan.

Pada bab dua terdapat kajian pustaka yang memuat kerangka teoretis, dimana berisi deskripsi topik pada sebuah penelitian. Serta penelitian yang relevan menjabarkan uraian hasil penelitian terdahulu, juga kerangka konseptual. Metode penelitian terdapat pada bab tiga. Pada bab ini terdiri atas pendekatan, desain penelitian serta waktu juga tempat dilaksanakan penelitian. Selanjutnya, pada dalam bab ini dipaparkan populasi, sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik penyelidikan data, serta alur penelitian.

Pada bab empat berisi hasil penelitian dan pembahasan. Penelitian yang telah dilaksanakan sesuai ketentuan yang ditentukan menurut jenis serta tujuan penelitian. Setelah hasil penyelidikan dipaparkan, penulis melakukan pembahasan. Pembahasan dilakukan dengan merujuk hasil penyelidikan tersebut dengan penelitian relevan yang telah dilaksanakan oleh peneliti lain

sebelumnya. Penutup merupakan bagian akhir dalam penyusunan skripsi yang merupakan jawaban atas masalah yang diteliti, di dalamnya berisi kesimpulan juga saran. Daftar pustaka berisi bahan bacaan yang penulis gunakan untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif yakni model pembelajaran yang telah memiliki aturan tersendiri. Asas pokok dari pembelajaran kooperatif ialah peserta didik membuat kelompok serta mengajar satu sama lain guna tercapainya tujuan bersama. Pada pembelajaran kooperatif peserta didik yang cerdas akan mengajar yang kurang cerdas dengan rasa ikhlas. Peserta didik mampu saling belajar dengan suasana pembelajaran yang membangkitkan rasa senang (Wena,2014:189).

Pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok belajar dari peserta didik. Pada pembelajaran ini, pendidik berperan penting dalam mengolah kelompok kooperatif sehingga semua anggota kelompok mampu bekerja sama untuk menjadikan pembelajaran maksimal. Pembelajaran kooperatif biasanya meletakkan kelompok yang berisi empat hingga enam orang peserta didik dengan perbedaan jenjang kemampuan.

Umumnya pembelajaran kooperatif meletakkan peserta didik pada kelompok kecil selama beberapa minggu ke depan yang nantinya akan diuji secara mandiri di hari ujian yang telah ditetapkan. Peserta didik perlu diberi penjelasan mengenai: 1) baik dalam hal mendengarkan, 2) memberi

arahan yang baik, 3) mengemukakan pertanyaan yang baik, serta 4) menolong dan menghargai sesama teman.

Akibat positif dari pembelajaran kooperatif ini ialah peserta didik diserahkan untuk ikut secara aktif dalam kelompok. Peserta didik harus menjadi orang yang berperan aktif dalam kelompoknya, bisa menumbuhkan komunitas belajar (*learning community*) yang mampu membantu sesamanya dalam lingkungan pembelajaran kooperatif (Huda, 2014:32-33).

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Peserta didik mampu aktif dalam proses belajar-mengajar dapat ditegaskan yakni salah satunya ialah dengan menggunakan model TGT. Langkah-langkah pembelajaran TGT ialah sebagai berikut: (1) Pengajar menyediakan: kartu soal, lembar kerja peserta didik, serta alat/bahan; (2) Peserta didik disebarkan menjadi kelompok kecil; (3) Pengajar menyampaikan aturan dari permainan (Kristiana, Nurwahyunani, dan Dewi, 2017:80).

Pembelajaran kooperatif jenis TGT merupakan perolehan yang sifatnya kerja sama, dirancang serta disebarluaskan oleh Slavin dan De Vries di tahun 1990. Metode ini menempatkan peserta didik dalam tim belajar yang anggotanya 4 hingga 6 orang yang didalamnya merupakan gabungan atas jenjang pengetahuan, jenis kelamin serta suku yang berbeda. Pada prosesnya, pembelajaran kooperatif jenis TGT memuat atas beberapa bagian, serta pada awal kegiatan, peserta didik lebih awal mendapat himbauan bahwa di akhir kegiatan proses belajar akan

dilaksanakan turnamen antar kelompok berupa pelaksanaan tanya jawab yang berupa materi. Bagian pembelajaran kooperatif jenis TGT menurut slavin dan De Vries, antara lain:

a. Persiapan Pembelajaran

Materi pelajaran disusun serta dikemas semenarik mungkin bertujuan agar peserta didik menjadi lebih mudah mengerti . Materi disediakan berupa presentasi, belajar kelompok, serta games akademik. Persiapan ini termuat dalam perlengkapan pembelajaran yang didalamnya berisi rencana pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, serta evaluasi hasil belajar yang nantinya akan diujicobakan di akhir pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Bagian utama dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif TGT yakni: presentasi kelas, kelompok belajar, *games* turnamen, serta apresiasi (Rahadi, 2002:16). Cara memutuskan anggota kelompok belajar ialah: (a). Memastikan peringkat peserta didik. (b). Memutuskan jumlah kelompok.

c. Pelaksanaan Belajar Kelompok

Perlengkapan belajar yang dibutuhkan yakni bahan ajar, kegiatan pokok dalam proses ini ialah peserta didik mendalami bahan pelajaran sepadan dengan materi yang sedang ditempuh serta menyelesaikan lembar kerja dengan kelompok. Perlu dipertegas pada peserta didik

bahwa terdapat peraturan awal dari belajar kelompok sehingga dapat terlaksana dengan lancar, yakni:

- 1) Peserta didik menyusun bangku kemudian duduk berdasarkan kelompok.
- 2) Peserta didik diserahkan waktu untuk memberi nama kelompok.
- 3) Peserta didik diwajibkan belajar secara kelompok.
- 4) Peserta didik memberhentikan proses belajar apabila semua anggota kelompok sudah mengerti materi yang sedang diajarkan, atau sudah menjawab lembar kerja yang ditentukan atau waktu yang sudah disiapkan untuk mempelajari bahan yang diwajibkan sudah selesai.
- 5) Apabila peserta didik yang telah belajar dengan kelompok alangkah baiknya pengajar memberikan arahan belajar apabila memang dibutuhkan.

d. Pertandingan akademis

Pertandingan akademis dilaksanakan pada akhir babak pembelajaran, tujuannya agar memeriksa kepandaian peserta didik setelah belajar berkelompok. Peserta didik dalam satu kelas eksperimen di bagi dalam meja-meja akademis. Setiap meja akademis terdapat beberapa orang peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang setara namun bertindak sebagai wakil dari kelompok yang berbeda.

Setiap meja akademis mempunyai jenjang yang berbeda serta diurutkan oleh pengajar dimulai dari meja akademis yang berasal dari peserta didik cerdas sampai dengan meja akademis yang berasal dari peserta didik dengan kemampuan akademis kurang, hal ini dilaksanakan sebab pada setiap ahir pertandingan pasti ada peserta didik yang beralih meja akademisnya menuju meja yang tingkatannya lebih unggul ataupun beralih menuju meja yang tingkatannya lebih rendah.

Pada permulaan waktu permainan, pengajar mengumumkan penempatan meja pertandingan dan meminta peserta didik mengalihkan meja bersama atau menatanya menjadi meja pertandingan. Selanjutnya mengacak urutan nomor agar peserta didik tidak dapat mengetahui tingkatan meja “atas” serta yang “bawah”. Perwakilan dari peserta didik nantinya akan terpilih untuk memberikan selembar kartu permainan, atau lembar jawaban, sekotak kartu bernomor, serta selembar nilai permainan si setiap meja, kemudian permainan tersebut dimulai.

Peserta pertama akan mengguncang kartu kemudian menjemput kartu yang letaknya berada di ratas, kemudian membacakan dengan lantang soal yang bersangkutan dengan nomor yang tertera pada kartu, termasuk pilihan jawabannya apabila soalnya ialah pilihan berganda, misal seorang peserta didik yang memegang kartu bernomor 10 membaca serta menjawab soal nomor 10. Pembaca yang merasa ragu

dengan jawabannya maka dipersilahkan menerka tanpa diberikan hukuman, apabila informasi dari permainan tersebut menjadikan permasalahan maka semua peserta didik (tidak hanya si pembaca) wajib mengatasi permasalahan tersebut dengan harapan bersedia untuk ditantang.

Pembaca akan menyerahkan jawaban, peserta didik yang terletak di kiri maupun kanannya (lawan pertama) memiliki pilihan untuk melawan serta menyerahkan jawaban yang lain, apabila dia ingin melampauinya, atau apabila lawan kedua memiliki jawaban yang lain dengan dua peserta pertama, maka lawan kedua boleh melawan. Namun, lawan mesti berhati-hati sebab mereka mesti memulangkan kartu yang sudah diraih sebelumnya ke dalam kotak (apabila ada) namun kalau jawaban yang mereka lontarkan keliru, sedangkan jika semua peserta memiliki jawaban, dilawan atau melampaui pertanyaan, lawan kedua (atau peserta yang berada di kanan pembaca) menyelidiki jawaban serta mengucapkan jawaban yang tepat dengan lantang. Pemain yang menyerahkan jawaban dengan tepat menyimpan kartunya, apabila kedua lawan menyerahkan jawaban keliru, dia harus mengembalikan kartu yang sudah diraih (jika ada) ke dalam kotak.

e. Perhitungan Nilai Perkembangan Pribadi

Perhitungan nilai dilaksanakan setelah pertandingan selesai, sambil pengajar melaksanakan pengaturan kembali posisi peserta didik untuk

pertandingan selanjutnya. Nilai dihitung berdasarkan hasil perolehan anggota kelompok pada meja turnamennya masing-masing.

f. Pergeseran

Ketetapan meja pertandingan pertama ialah meja tempat bersaing peserta didik dengan kemampuan awal tertinggi dalam kelompok, maka meja ini ialah meja yang memiliki jenjang paling unggul. Begitu pula meja pertandingan-2 lebih unggul jenjangnya apabila dibandingkan dengan meja pertandingan-3, begitu pula seterusnya pola ini dijalankan hingga meja terakhir pertandingan. Peserta didik pemenang (nilai tertinggi) pada setiap meja pertandingan posisinya dinaikkan atau berpindah satu tingkat ke meja pertandingan yang jenjangnya lebih unggul, sedangkan peserta didik yang mempunyai nilai paling rendah akan turun ke meja yang lebih rendah jenjangnya. Peserta didik menempati pada meja pertandingan-1 mempunyai nilai tertinggi, maka letaknya akan tetap berada pada meja pertandingan-1.

g. Penghargaan

Pada tiap akhir pertandingan dilaksanakan perhitungan nilai yang ditujukan untuk memutuskan kelompok yang memperoleh nilai teratas serta pembagian jenis kelompok berdasarkan dengan nilai yang diperoleh.

h. Kelebihan Serta Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1) Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- Peserta didik mempunyai peluang untuk menyampaikan pikirannya dan menghasilkan pengetahuan dari tukar pikiran bersama anggota di kelompoknya.
- Pengelompokan peserta didik dengan ragam tingkat kemahiran, jenis kelamin, serta ras diinginkan mampu memupuk tenggang rasa juga menghormati sesama.
- Peserta didik memperoleh keterampilan kooperatif yakni mengajar sesama anggota kelompoknya.
- Melalui kegiatan turnamen diharapkan mampu membangkitkan keaktifan peserta didik agar menjadi lebih aktif bagi kelompoknya.
- Pertandingan mampu memupuk peserta didik agar berlomba secara jujur, selanjutnya menumbuhkan keberanian dalam bertanding, sehingga peserta didik berada di posisi yang lebih tinggi.
- Pembelajaran kooperatif jenis TGT mampu menumbuhkan kerjasama dalam mencapai tujuan belajar demi kebaikan dirinya sendiri maupun bagi anggota kelompok.
- Keaktifan bisa ditumbuhkan dengan kegiatan pembelajaran yang bertumpu pada peserta didik.

2) Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- Waktu yang dipakai cukup panjang serta biaya yang digunakan besar.

- Apabila kecakapan pengajar sebagai penyedia fasilitas kurang mencukupi atau alat tidak tersedia maka pembelajaran kooperatif jenis TGT sulit dijalankan.
- Jika peserta didik tidak jujur maka keterampilan bertanding yang dibentuk tidak sesuai dengan yang diinginkan.

3. Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media belajar berupa kartu yang bentuknya bergambar juga disertai dengan keterangan. Gambar-gambarnya diolah menggunakan keterampilan tangan atau memakai gambar yang telah disediakan lalu direkatkan pada helaian *Flashcard* (Ikhwati, Sudarmin, dan Parmin, 2014:482).

Menurut Wissman (2012:570) dalam jurnal *Psychology Press* mengemukakan bahwa *Flashcard* berfungsi sebagai kartu pengingat yang membantu peserta didik dalam menemukan informasi serta memudahkan dalam menghafal materi pelajaran saat ujian.

4. Keaktifan Peserta Didik

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Berdasarkan maknanya keaktifan bermula dari kata aktif yang artinya giat. Aktif memiliki permulaan ke- dan an-, sehingga keaktifan memiliki arti kegiatan. Keaktifan merupakan kegiatan berubahnya perbuatan seseorang yang melaksanakan hubungan dengan lingkungannya demi menggapai tujuan. Peserta didik wajib berperan aktif secara fisik maupun mental di masa pembelajaran berlangsung.

Keaktifan saat proses belajar mengajar ialah sebagai ikhtiar peserta didik untuk mencapai pengalaman belajar, sebagaimana keaktifan belajar peserta didik bisa dicapai dengan usaha kegiatan belajar bersama ataupun belajar secara mandiri (Nst, 2015:3).

Sudjana mengemukakan dalam Wibowo (2016:130) hal lain dalam menilai proses pembelajaran ialah memantau sepanjang mana keaktifan turut dalam masa pembelajaran. Keaktifan bisa di pantau meliputi hal: (1) ikut serta saat mengerjakan tugas belajarnya; (2) turut saat mengatasi persoalan; (3) bertanya kepada pengajar apabila belum mengerti materi yang diajarkan; (4) berupaya mendapatkan beragam pengetahuan yang diperuntukan untuk memecahkan masalah; (5) menjalankan tukar pikiran bersama kelompok menyesuaikan dengan arahan pengajar; (6) menilai kesanggupan dirinya serta nilai yang sudah dihasilkannya; (7) membiasakan diri dalam menyelesaikan soal; (8) memiliki kesempatan melaksanakan hal yang telah dicapai dalam menyelesaikan soal serta tugas yang disediakan.

b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar

Sukoco mengutip dalam Paul B. Diedrich (2017:69) aktivitas peserta didik bisa digolongkan dalam beberapa bagian, diantaranya yakni:

- 1) *Visual activities*, yang termuat didalamnya ialah, melafalkan, mencermati lukisan, mencermati peragaan, mencermati uji coba, serta memperhatikan perbuatan yang dilakukan orang lain.

- 2) *Oral activities*, yakni menerangkan, menyimpulkan, meminta keterangan, memberi masukan, menyatakan buah pikiran, melakukan tanya jawab, tukar pikiran, serta penyelaan.
- 3) *Listening activities*, contohnya seperti menyimak suatu hal, perbincangan, tukar pikiran, irama, serta pidato.
- 4) *Writing activities*, contohnya ialah merangkai cerita, karangan, daftar pertanyaan, juga menulis kembali.
- 5) *Drawing activities*, contohnya antara lain melukis, mengolah grafik, peta, serta sketsa.
- 6) *Motor activities*, misalnya yaitu melaksanakan uji coba, mengolah susunan model, melakukan perbaikan, bermain, bertani, serta mengelola hewan ternak.
- 7) *Mental activities*, contohnya seperti menanggapi, memikirkan, mengatasi persoalan, melakukan penyelidikan, mencermati hubungan, serta memegang ketetapan.
- 8) *Emotional activities*, contohnya seperti menumbuhkan keinginan yang kuat, mengalami jemu, senang, bergelora, berhasrat, tidak gentar, santai, serta riuh.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik di masa pembelajaran bisa dibangkitkan serta dikembangkan melalui kepandaian yang ia miliki, peserta didik juga mampu berpikir kritis serta mampu mengatasi masalah dalam situasi yang dialami setiap hari (Nst,2015:3).

Menurut Gagne dan Briggs memaparkan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas merupakan keadaan yang memengaruhi keaktifan peserta didik, diantaranya ialah :

- 1) Membawa minat peserta didik sehingga mereka mampu berlaku aktif saat proses belajar mengajar.
- 2) Mengutarakan tujuan yang bersifat pengajaran berupa kemampuan dasar pada peserta didik.
- 3) Memberi ingatkan pada peserta didik tentang kewenangan belajar.
- 4) Memberi dorongan pada peserta didik berupa persoalan, pokok pembicaraan, serta rancangan materi yang akan diajarkan.
- 5) Memberi petunjuk pada peserta didik bagaimana aturan mempelajarinya.
- 6) Menumbuhkan keikutsertaan peserta didik saat proses belajar mengajar.
- 7) Memberikan tanggapan langsung sebagai unsur perbaikan
- 8) Memberikan tes pada peserta didik, agar kemampuan peserta didik dapat dipantau serta diukur.
- 9) Mengikhtisarkan tiap pokok bahasan yang telah diutarakan saat pembelajaran telah usai.

5. Hasil Belajar Peserta Didik

Puncak dari suatu pembelajaran ialah hasil belajar. Hasil belajar ini tercipta tentu atas penilaian dari pengajar, biasanya berasal dari pengaruh yang kuat akibat dari cara belajar. Hasil belajar bersumber dari dua unsur

yakni hasil serta belajar. Hasil ialah akibat yang disebabkan karena terjadinya suatu proses pembelajaran, kemudian belajar merupakan rangkaian aktivitas untuk mendapatkan peralihan perbuatan sebagai hasil pengawasan seseorang saat berhubungan dengan lingkungannya (Nst,2015:2).

Setiap individu yang menjalankan kegiatan seperti kegiatan belajar selalu menginginkan perolehan yang memuaskan. Hasil belajar ialah hal yang didapatkan seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Berhubungan dengan hasil belajar, maka Nasution (2000) menerangkan bahwa hasil belajar adalah indikator bermutu serta pemahaman yang peserta didik miliki dalam dirinya (Daud,2015:250).

6. Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya

a. Pengertian Lingkungan

Lingkungan bersumber dari unsur bahasa “*environment*” yang mempunyai arti “*the physical, chemical and biotic condition surrounding an organism*”. Bersumber dari sebutan tersebut, lingkungan dimaksud ialah hal selain individu yang terdiri atas sistem kompleks yang mampu memengaruhi sesamanya. Keadaan yang saling memengaruhi menyebabkan lingkungan menjadi teratur sehingga mampu berubah menyesuaikan keadaan. Lain daripada itu, bagian lingkungan mampu saling memengaruhi dengan kuat. Ada saat dimana kadar lingkungan berbeda dari yang mulanya baik beralih

menjadi kurang baik. Peralihan ini terjadi dikarenakan oleh organisme yang berada di suatu lingkungan.

Lingkungan memiliki dua bagian yakni : unsur biotik serta unsur abiotik. Unsur biotik terdiri dari benda hidup (*organisme*) seperti tumbuhan, hewan, manusia serta mikroorganisme. Unsur abiotik memuat atas benda tak hidup yakni udara, tanah, air, cahaya serta hal lainnya.

b. Hal – hal yang ditemukan dalam Lingkungan

Semua benda hidup membutuhkan lingkungan dengan kondisi tertentu untuk dijadikan tempat tinggalnya, di suatu tempat tinggal tentu memiliki beragam jenis benda hidup (biotik) serta benda tak hidup (abiotik), sehingga di dalam tempat tinggal juga memiliki hubungan antara benda hidup dengan benda tak hidup.

c. Interaksi dalam Ekosistem Membentuk Pola

Segala jenis makhluk hidup tidak bisa hidup seorang diri sehingga senantiasa memerlukan organisme lain serta lingkungannya. Rasa saling memerlukan antar makhluk hidup ini tentunya membuat pola interaksi. Pola interaksi terbentuk dari unsur biotik serta unsur abiotik di dalamnya. Interaksi sesama makhluk hidup bisa terlaksana dengan adanya peristiwa makan dan dimakan seperti rantai makanan, jaring – jaring makanan, piramida makanan serta melalui bentuk hidup bersama yakni simbiosis. Simbiosis terbagi menjadi 3 yakni: simbiosis mutualisme, komensalisme dan parasitisme.

Simbiosis mutualisme ialah hubungan dua jenis individu yang saling memperoleh keuntungan oleh kedua individu tersebut. Contohnya lebah dengan bunga asoka. Lebah mendapatkan madu dari bunga asoka, sedangkan bunga asoka mendapat penyerbukan dari hewan lebah.

Simbiosis komensalisme merupakan ikatan dua jenis individu yang memberikan keuntungan pada salah satu pihak, akan tetapi pihak lain tidak mendapat kerugian. Contohnya ikan nemo dan terumbu karang. Ikan nemo bersembunyi dibalik terumbu karang untuk menghindari predator, sedangkan terumbu karang tidak mendapat keuntungan maupun kerugian dari adanya ikan nemo.

Simbiosis parasitisme merupakan ikatan dua jenis individu yang memberikan keuntungan pada salah satu pihak dan memberikan kerugian pada pihak lain (inang). Contohnya ialah cacing perut dengan manusia. Cacing perut mendapatkan keuntungan dari manusia berupa sari makanan dari usus sebagai makanannya, sedangkan manusia dirugikan dengan adanya rasa sakit pada perutnya.

Berdasarkan cara mendapatkan makanan, organisme dibedakan menjadi dua yakni autotrof dan heterotrof. Autotrof merupakan organisme yang dapat membuat makanan sendiri, contohnya seperti tumbuhan hijau dan bakteri. Heterotrof ialah organisme yang tidak dapat membuat makanan sendiri.

Heterotrof ada tiga jenis yakni : herbivora, karnivora serta omnivora. Herbivora ialah organisme pemakan tumbuhan, contohnya kambing, panda, serta jerapah. Karnivora ialah organisme pemakan daging atau hewan lain, contohnya singa, harimau, serta buaya. Omnivora adalah hewan pemakan segala (termasuk tumbuhan dan daging), contohnya orangutan.

Al-Qur'an ternyata telah memuat ayat tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem di bumi.

Diantara ayat Al-Qur'an lain disebutkan juga sebagaimana di bawah ini, Allah SWT berfirman :

وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا طَائِرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلَّا أُمَّمٌ أَمْتَلُكُمْ مَا فَرَطْنَا فِي
الْكِتَابِ مِنْ شَيْءٍ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ يُحْشَرُونَ

Artinya : “Dan tidak ada seekor hayawan pun yang ada di hamparan bumi serta burung-burung yang terbang dengan dua sayapnya, melainkan semuanya merupakan umat-umat (juga) seperti kamu, tidak ada sesuatupun yang kami luputkan di dalam kitab, kemudian kepada Tuhan mereka dikumpulkan”(Al-Qur'an Terjemahan. 2015, Surah Al-An'am:38).

Ayat ini menjelaskan bahwa setiap hewan memiliki sistem masing-masing atas semua perkara kehidupannya baik itu berkembang biak, cara hidup, interaksi, serta makanan. Allah SWT juga yang membuat sebagaimana Dia memberi rezeki kepada makhluk-Nya, sebagaimana perkara itu ada dalam ilmu dan garis Allah SWT.

Shihab (2012) menyampaikan bahwa binatang-binatang itu berdzikir kepada Allah SWT sebagai petunjuk akan kebesaran-Nya,

yakni al-kitab yang dimaksud ialah Lauhul Mahfudz, Allah SWT sudah menetapkan padanya seluruh kejadian.

Ayat ini juga menjelaskan bahwa hewan-hewan tersebut juga akan dibangkitkan kembali seperti manusia akan dikumpulkan. Abu Hurairah mengatakan bahwa tiada hewan merayap maupun burung kecuali juga dibangkitkan pada hari kiamat, selanjutnya mereka juga akan mengqishash satu sama lain hingga binatang yang tidak bertanduk akan mengqishash binatang bertanduk.

Jalaluddin al Mahalli & Jalaluddin as Suyuthi (2010) mengatakan dalam tafsir Al Jalalain yang berbunyi :

“Dan tiadalah hayawan yang melintas di hamparan bumi dan juga binatang terbang di langit memakai sayapnya melainkan juga seperti kamu umat umat yang berada dalam pengaturan ciptaan Nya, rizqi dan pengaturan Nya. Kami tidak ada meninggalkan (pada Alkitab) ialah lauhu al mahfuz menjadi tambahan suatu hal, maksudnya tidak kami tuliskan lalu Tuhan menetapkan hukum Nya atas mereka. Ia mengqishash orang kuat yang menindas si lemah, sesudah Dia berkata pada mereka semua, maka jadilah kalian semua tanah”.

Tafsir Ibnu Katsir, oleh Ismail bin Umar Al Quraisyi bin Katsir Al Basri Ad Dimasyqi (2015) mengemukakan pendapat mujahid, makna *umamuun* yaitu macam-macam dari jenis yang nama-namanya sudah diketahui. Pendapat *gotadah*, burung-burung artinya umat, manusia umat, begitu pula jin ialah umat. As Saddi mengemukakan terkait pada arti dari firman Nya yaitu umat-umat juga ssebagaimana kalian yakni makhluk, sama seperti kalian.

d. Pola Interaksi Manusia Memengaruhi Ekosistem

Manusia juga mempunyai hubungan dengan lingkungan. Bergesernya sistem lingkungan dikarenakan kegiatan manusia atau perubahan alam mengakibatkan derajat lingkungan menurun hingga ke jenjang tertentu, sehingga lingkungan menjadi kurang berfungsi sesuai peruntukannya.

Dinyatakan dalam Al-Qur'an Allah SWT telah berfirman :

وَبْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا
أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُهْسِدِينَ

Artinya : “Carilah pahala negeri akhirat dengan apa apa yang telah di anugerahkan kepadamu, nsmun janganlah kamu melupakan bagianmu didunia serta berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah SWT telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan (muka) bumi. Sesungguhnya Allah SWT tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan” (Al-Qur'an Terjemahan. 2015, surah Al-Qashash : 77).

Berdasarkan ayat diatas peringatan yang telah diberikan Allah SWT bahwasanya adalah anugerah untuk mencari kebahagiaan di akhirat. Hal yang diinginkan disini adalah sebagai khalifah di hamparan bumi agar selalu berbuat baik kepada seluruh makhluk ciptaan Allah SWT yang lainnya termasuk lingkungan alam sekitar. Sebagaimana dalam tafsir Al-Madinah Al-Munawaroh menjelaskan untuk tidak melakukan maksiat di muka bumi yaitu meniru sifat Allah SWT yang telah memperlakukan seluruh makhluk-Nya dengan adil dan baik, jangan sampai melakukan hal tidak disukai oleh-Nya yaitu melakukan kerusakan di permukaan bumi ini.

Tafsir Quraish Shihab (2012) menjelaskan bahwa ayat ini ialah nasihat yang diterima dari para pemuka pada masa kaum Nabi Musa AS oleh Qorun, bahwasanya dia diizinkan berusaha sekuat daya serta akal demi mencapai keberhasilan duniawi melalui jalan yang sudah dibenarkan Allah SWT agar tidak membuat dia lupa akan tujuan seorang makhluk yang sedang berada di dunia, yaitu beribadah kepada sang pencipta, sebab semua hal yang diperoleh di dunia sesogjanya tersedia demi kebutuhan akhirat.

Unsur *fima* dimengerti bagi Ibnu 'Asyur terdapat paling banyak arti yang pada umumnya juga menggambarkan tertanam kedalam lubuk hati proses mencari kebahagiaan ukhrowi dengan perkara yang diberikan Allah SWT pada kehidupan dunia ini, keadaan Qorun dengan bangsal-bangsal kumpulan kekayaan yang dia miliki tersebut (Shihab,2012:405).

Pada tafsir Husain Thobathoba'I memaknai ayat ini dengan maksud :

“Janganlah kamu mengabaikan sesuatu yang telah diberi dan dilimpahkan Allah SWT kepadamu dari anugerah duniawi sampai mengabaikannya seperti orang yang lupa akan suatu hal. Serta pergunakanlah untuk kepentingan akhiratmu, karena hakikat manusia dalam kehidupan dunia yaitu apa yang diperbuat untuk akhiratnya karena hanya itu saja yang kekal untuknya” (Shihab,2012:406).

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Didaktus (2018) dengan judul “*Efektivitas Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Satu Atap Negeri Bugalima*” memaparkan bahwa peninjauan keaktifan serta hasil belajar yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas VIII A menyatakan keaktifan digolongkan dalam golongan baik dengan nilai rata-rata 12 serta hasil belajar digolongkan pada golongan tinggi dengan nilai rata-rata 83. Sedangkan hasil peninjauan keaktifan serta hasil belajar yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas VIII B yang mana keaktifan digolongkan pada golongan cukup dengan nilai rata-rata yang didapat yakni 10 serta hasil belajar digolongkan pada golongan tinggi dengan nilai rata-rata 79. Sehingga terdapat pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan peserta didik yang belajar dengan metode *Teams Games Tournament*, serta tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang belajar dengan metode *Teams Games Tournament* serta yang tidak belajar dengan metode *Teams Games Tournament*.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis jalani ialah penulis menggunakan media *Flashcard* dan materi yang akan dipilih yaitu interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

2. Penelitian Anggraini (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Media Audio Visual Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Tungkor” menyatakan bahwa aktivitas serta hasil belajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan audio visual pada materi sistem pernapasan manusia di MTsN Tungkor lebih baik daripada aktivitas dan hasil belajar siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin penulis jalani ialah penelitian ini menggunakan media audio visual pada materi sistem pernapasan manusia sedangkan penulis berbantu media *Flashcard* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

3. Penelitian Drayatun dan Rahmawati (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Kokop” menyatakan bahwa pembelajaran IPA materi keanekaragaman makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*, aktivitas serta motivasi belajar mengalami peningkatan.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin penulis laksanakan terdapat pada tujuannya untuk mengetahui aktivitas dan motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament*. Sedangkan penulis ingin mengetahui pengaruh

model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

4. Penelitian Wijaya (2012) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia” menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar biologi pada konsep sistem gerak.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin penulis lakukan ialah pada materi pelajaran. Materi penelitian ini adalah konsep sistem gerak pada manusia. Pada penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran sedangkan penulis menggunakan media *Flashcard*.

5. Penelitian Kristiana, Nurwahyunani, dan Dewi (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi” disebutkan bahwa penggunaan model belajar *Teams Games Tournament* dengan media puzzle berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin penulis lakukan yakni penulis dengan model belajar Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada materi interaksi makhluk

hidup dengan lingkungannya. Sedangkan penelitian ini menggunakan media *Puzzle* pada materi sistem eksresi.

C. Kerangka Berpikir

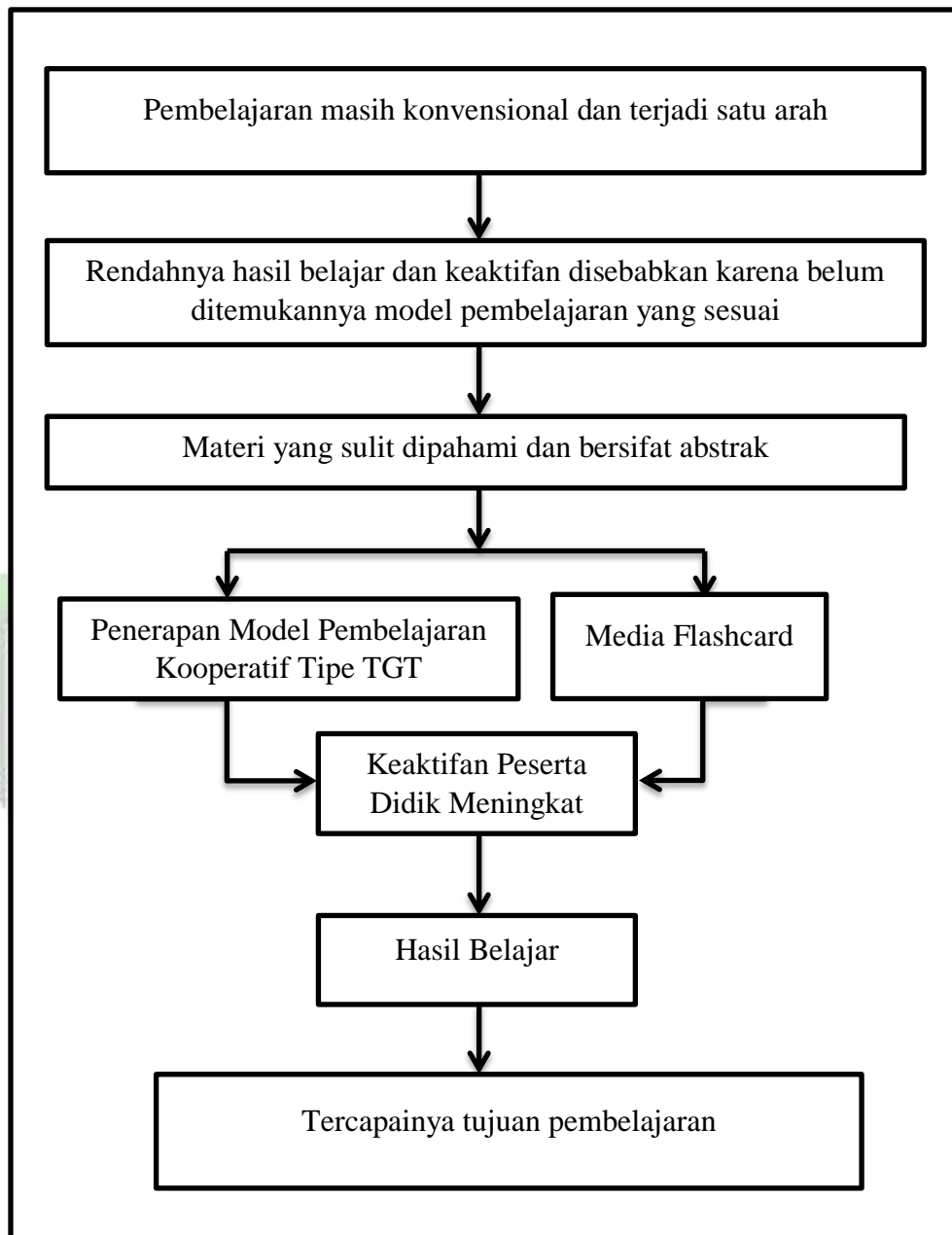
Pada masa pembelajaran terdapat dua bagian penting yang sangat memengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu model pembelajaran serta media belajar. Dua unsur ini saling berhubungan, yang mana model pembelajaran tentu mampu memengaruhi keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Begitu pula dengan media pembelajaran yang dipakai. Media pembelajaran ialah alat bantu mengajar yang memengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang diciptakan oleh pengajar.

Keterlibatan peserta didik secara aktif menjelajahi materi pelajaran, mengolah sendiri rancangan yang didapatkan dari hasil tukar pikiran, harapannya peserta didik bisa memahami materi pelajaran dengan baik.

Pada sebuah kegiatan belajar diharapkan adanya variasi agar memberikan ingatan yang kuat kepada peserta didik terhadap rancangan yang sudah dibelajarkan dengan menggunakan sebuah alat berupa media. Salah satunya yaitu media pembelajaran *Flashcard*.

Adanya variasi media pembelajaran berupa media *Flashcard* ini, diharapkan mampu membangun peserta didik menjadi aktif di masa pembelajaran serta ada pengaruh baik terhadap hasil belajar kognitif.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bisa dicermati pada Gambar 2.1.



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah :

1. Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

2. Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penulis menggunakan metode *Quasi Eksperiment* dengan desain yang digunakan ialah desain penelitian *Non-Equivalent Posttest Only Control Group Design*. Penelitian ini menekankan pada pendekatan kuantitatif berupa penyelidikan data angka, kemudian diolah dengan metode statistik. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini nantinya akan dibandingkan. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan dua kelas, yang mana satu kelas menjadi kelas eksperimen dan satu kelas lainnya menjadi kelas kontrol. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa berbantu media *Flashcard*. Desain penelitian dapat diamati pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Keterangan :

O₁ : Nilai *posttest* kelas eksperimen menggunakan model TGT berbantu media *Flashcard*

O₂ : Nilai *posttest* kelas kontrol menggunakan model TGT tanpa menggunakan media *Flashcard*

X : Perlakuan menggunakan model TGT berbantu media *Flashcard*

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi ialah keseluruhan dari muatan elemen seperti kelompok dari orang-orang, kejadian atau benda yang diminati oleh peneliti yang mencakup karakteristik umum untuk membuat beberapa kesimpulan (Amirullah,2015:67). Peserta didik yang berada di kelas VII A, VII B, dan VII C semester genap tahun ajaran 2020/2021 merupakan populasi pada penelitian ini. Pada kelas VII A peserta didik berjumlah 28 orang, kelas VII B 26 orang, serta pada kelas VII C berjumlah sebanyak 28 orang. Data peserta didik kelas VII di bisa dicermati pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 Data Peserta Didik Kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	
		Laki-laki	Perempuan
1.	VII A	12	16
2.	VII B	10	16
3.	VII C	12	16
Jumlah		35	48

2. Sampel Penelitian

Sampel yakni suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih oleh peneliti untuk digunakan dalam penyelidikan (Amirullah,2015:68). Teknik pencuplikan sampel dilaksanakan dengan cara *Purposive Sampling*, ialah

metode pengambilan sampel dengan mempertimbangkan suatu hal (Sugiyono,2014:126). Pengambilan sampel pada teknik ini dengan metode terencana, sebab peneliti memiliki pertimbangan dalam menentukan sampel agar tujuan penelitian tercapai. Berdasarkan hasil tanya jawab peneliti dengan pendidik IPA diterangkan bahwa hasil data nilai memiliki tingkat kemampuan yang serupa ialah kelas VII A dan VII B, sehingga kelas yang terpilih untuk dijadikan kelas eksperimen yakni kelas VII A dan yang menjadi kelas kontrol ialah kelas VII B. Pada kelas eksperimen nantinya akan diajarkan dengan model pembelajaran jenis TGT berbantuan media *Flashcard*, sedangkan untuk kelas kontrol akan diajarkan model TGT tanpa menggunakan media *Flashcard*.

C. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel pada penelitian ini, diantaranya ialah variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas

Variabel bebas biasanya disebut dengan variabel *independent*. Variabel ini ialah variabel yang menjadi sebab perubahan atau adanya variabel terikat (Sumanto,2014:39). Variabel bebas dalam penyelidikan ini yakni model pembelajaran TGT.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat juga dinamakan dengan variabel *dependent*. Variabel terikat ini dapat didefinisikan sebagai variabel yang dipengaruhi

atau yang menjadi sebab akibat adanya variabel bebas (Sumanto,2014:39). Variabel terikat dalam penyelidikan ini ialah keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

D. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yakni jalan yang dijalani untuk menyatukan data penelitian. Pengambilan data diperoleh dengan cara observasi, tes, serta dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk memperoleh fakta-fakta empirik yang tampak mata agar diperoleh pengetahuan baru sebagai pemahaman konteks serta fenomena yang sedang diteliti (Widodo,2017:74).

2. Tes

Tes didefinisikan sebagai pertanyaan yang disusun secara sistematis dan dijawab oleh responden. Pada umumnya tes dipakai untuk mengetahui kemampuan kognitif dari peserta didik, sehingga biasanya digunakan sebagai upaya menguji pengetahuan seseorang (Widodo,2017:74).

3. Dokumentasi

Kegiatan mengumpulkan data melalui penelusuran dokumen disebut dokumentasi. Teknik ini biasanya menggunakan dokumen seperti foto, atau benda lainnya yang berhubungan dengan sudut pandang yang sedang diteliti (Widodo,2017:75).

E. Instrumen Penilaian

Instrumen diatur dan digunakan dalam penyelidikan ini disesuaikan dengan permasalahan penelitian, yakni antara lain:

1. Lembar Pengamatan

Keterlaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini akan di nilai menggunakan lembar pengamatan yang dinilai oleh observer.

2. Tes Hasil Belajar

Tes ialah sebuah perlakuan sebagai upaya dalam menguasai materi pelajaran. Sebanyak 20 soal pilihan ganda akan diberikan untuk menguji pengetahuan peserta didik. Tes diberikan sebelum dan sesudah mempelajari materi dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Flashcard* pada kelas eksperimen dan kontrol.

3. Angket

Pemberian angket kepada peserta didik bertujuan untuk mendapatkan data tentang respon mengenai pembelajaran TGT menggunakan media *Flashcard*. Angket diberikan setelah proses belajar mengajar dilaksanakan.

F. Teknik Pengesahan Data

Sebelum instrumen penelitian digunakan perlu dilakukan uji keabsahan data, melalui beberapa uji antara lain:

1. Validitas Tes

Suatu ukuran yang menyatakan tingkat kesahihan suatu instrumen disebut dengan validitas (Arikunto, 2013:79). Adapun rumus yang digunakan untuk uji validitas yakni diantaranya:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah responden uji coba

X = Nilai tiap item

Y = Nilai seluruh item responden uji coba

Langkah yang harus dilaksanakan setelah menghitung r_{hitung} adalah membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dikatakan valid. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tidak valid.

Tabel 3. 3 Kriteria Validitas Tes

Koefisien	Kualifikasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Suharsimi Arikunto, 2013:89)

Setelah dilakukan uji coba instrumen, hasil validitas soal bisa dicermati pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Hasil Validitas Soal Uji Coba Instrumen

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, dan 35.	25 Soal
2	Tidak Valid	4, 5, 7, 8, 9, 10, 16, 25, 30, dan 34	10 Soal
Total		35	35 Soal

Soal yang dikatakan valid sebanyak 25 soal diantaranya dengan nomor 1, 2, 3, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, dan 35, sedangkan soal yang tidak valid sebanyak 10 soal diantaranya dengan nomor 4, 5, 7, 8, 9, 10, 16, 25, 30, dan 34 dari total keseluruhan 35 soal.

2. Reliabilitas Tes

Menurut Suharismi Arikunto (2013:104) reliabilitas ialah ketepatan suatu tes dapat diteskan pada suatu objek yang sama untuk mengetahui ketepatan hasil. Rumus yang diperlukan untuk menguji reliabilitas dalam penyelidikan ini menggunakan rumus *alpha cronbach* yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) - 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians nilai tiap item

σ_t^2 = Varians total

Untuk menentukan kriteria reliabilitas maka dapat dicermati pada Tabel 3.5 sebagai berikut (Suharismi Arikunto, 2013:89).

Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Instrumen disebut memiliki reliabilitas jika nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrumen 0,60 hingga 1,00. Berdasarkan penyelidikan dari 35 soal didapatkan nilai reliabilitas yaitu 0,855 dengan interpretasi sangat tinggi serta dinyatakan reliabel.

3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda ialah kesanggupan suatu butir item soal tes hasil belajar untuk membedakan antara peserta didik yang telah mengerti materi serta yang belum mengerti materi. Angka yang memperlihatkan besarnya daya beda dinamakan indeks diskriminasi (D).

Untuk menghitung daya beda tiap butir soal digunakan rumus di bawah ini (Arikunto, 2003:235).

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

Keterangan:

D = Daya beda butir soal

BA = Banyak anggota kelompok atas yang jawabannya benar

JA = Banyak anggota kelompok atas

BB = Banyak anggota kelompok bawah yang jawabannya benar

JB = Banyak anggota kelompok bawah

Berdasarkan rumus di atas dapat diartikan bahwa daya beda ialah perbedaan antara perbandingan kelas atas yang benar menjawab butir soal tes dengan perbandingan kelas bawah yang benar menjawab butir soal tes. Rumus tersebut bisa dipergunakan untuk menghitung daya beda butir soal yang bentuknya pilihan berganda.

Selanjutnya dikonsultasikan harga D untuk menentukan kriteria daya beda maka dapat dilihat pada Tabel 3.6 sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kriteria Daya Beda

Koefisien	Kriteria
Tanda negatif	Tidak ada daya pembeda
$D < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D < 0,30$	Cukup
$0,30 \leq D < 0,40$	Baik
$0,40 \leq D \leq 1,00$	Sangat Baik

Bersumber dari hasil penyelidikan data uji coba tes hasil belajar kognitif , dari 35 butir soal didapatkan daya pembeda soal yakni bisa dicermati pada Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3. 7 Data Penyelidikan Daya Pembeda Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	Tidak ada daya pembeda	-	0
2	Jelek	1, 3, 5, 9, 10, 14, 21, 25, 27, 30, 33, 34, dan 35.	13 Soal
3	Cukup	2, 7, 8, 11, dan 16.	5 Soal
4	Baik	4, 6, 15, 18, 20, 22, 24, 26, 28, dan 32.	10 Soal
5	Sangat Baik	12, 13, 17, 19, 23, 29, dan 31.	7 Soal
Total			35 Soal

4. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran ialah proporsi jumlah peserta didik yang jawabannya tepat, jika terdapat banyak peserta didik yang jawabannya tepat maka tingkat kesukaran tersebut rendah, begitu pula sebaliknya jika hanya sedikit peserta didik yang jawabannya tepat maka tingkat kesukarannya tinggi. Tingkat kesukaran dihitung dengan rumus di bawah ini (Arikunto, 2003:235).

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Banyak peserta didik yang jawabannya tepat

JS = Jumlah peserta didik

Berdasarkan ketentuan, indeks kesukaran diklarifikasi sebagai berikut (Iskandar,2018:15).

Tabel 3. 8 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria
$P < 0,30$	Soal sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Soal sedang
$P > 0,70$	Soal mudah

Data penyelidikan tingkat kesukaran butir soal bisa dicermati pada Tabel 3.9 sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Tingkat Kesukaran Butir Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	Sukar	-	0
2	Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, dan 35.	32 Soal
3	Sedang	17, 19, dan 25.	3 Soal
Total			35 Soal

Berdasarkan penyelidikan data tes hasil belajar kognitif, hasil ringkasan butir soal yang bisa dipergunakan untuk penelitian dapat dicermati pada Tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Penyelidikan Butir Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	Digunakan	1, 2, 3, 6, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 24, 27, 28, 29, 31, 32, 33, dan 35.	20 Soal
2	Gugur	4, 5, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 19, 22, 23, 25, 26, 30, dan 34.	32 Soal
Total			35 Soal

G. Teknik Analisis Data

Keaktifan belajar terhadap pengaruh model belajar berbasis *quasi eksperiment* dapat diketahui dengan cara melakukan teknik penyelidikan data sebagai sebagai berikut :

1. Teknik Analisis Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik

a. Analisis Keaktifan Peserta Didik

Analisis data keaktifan belajar dinilai dengan lembar pengamatan berisi aspek keaktifan yang wajib dicapai oleh peserta didik. Penilaian pada lembar pengamatan ini menggunakan model pembelajaran TGT, kemudian untuk menentukan presentase keaktifan setiap peserta didik dengan menuliskan jumlah nilai keseluruhan yang bersumber pada nilai perolehan di lembar pengamatan. Presentase keaktifan peserta didik diperoleh dengan rumus yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai total}} \times 100\%$$

Tabel 3. 11 Pedoman Kriteria Keaktifan Peserta Didik

Nilai	Kriteria
75% - 100%	Sangat Baik
51% - 74%	Baik
25% - 50%	Kurang
0% - 24%	Kurang Sekali

Indikator keaktifan yang mestinya dicapai peserta didik antara lain (1) mengeluarkan pendapat, (2) mencatat, dan (3) menjawab soal.

b. Perhitungan Data Hasil Belajar

Hasil belajar diselidiki dengan cara menghitung ketuntasan individual serta ketuntasan klasikal dengan rumus yakni :

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Nilai yang didapatkan kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ketuntasan minimal hasil belajar pengetahuan ialah 70. Jika nilai peserta didik kurang dari 70 maka peserta didik tersebut belum tuntas. Secara klasikal, peserta didik dinyatakan tuntas apabila mencapai $\geq 80\%$ dari keseluruhan nilai rata-rata peserta didik di kelas. Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan rumus seperti dibawah ini :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

Deskripsi ketuntasan klasikal dilaksanakan dengan membandingkan hasil belajar yang dihasilkan. Jika jumlah peserta didik tuntas sama atau lebih dari 80% maka secara klasikal pembelajaran dinyatakan berhasil.

c. Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Lembar observasi keterlaksanaan penerapan model pembelajaran dilakukan penilaian oleh observer penelitian yang telah memahami pedoman penelitian sehingga observer mampu menilai penerapan pembelajaran dengan benar. Adapun langkah yang dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Penyajian skor hasil observasi dengan menggunakan penilaian skala likert yakni nilai 1 untuk “Sangat tidak setuju”, nilai 2 untuk “Tidak setuju”, nilai 3 untuk “Kurang setuju”, nilai 4 untuk “Setuju”, serta nilai 5 untuk “Sangat setuju”.
- 2) Menghitung presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Selanjutnya presentase keterlaksanaan pembelajaran akan dikelompokkan dalam kriteria berikut.

Tabel 3. 12 Kriteria Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Nilai	Kriteria
75% - 100%	Sangat Baik
51% - 74%	Baik
25% - 50%	Kurang Baik
0% - 24%	Kurang Sekali

d. Analisis N-Gain Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil akhir dari proses belajar pada penelitian ini bisa diketahui mengalami peningkatan dengan menghitung nilai *gain*. *Gain* ialah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*, *gain* memperlihatkan peningkatan pemahaman materi setelah dibelajarkan oleh pendidik. Adanya pemahaman pemikiran yang meningkat dihasilkan dari *N-gain* dengan rumus berikut ini:

$$g = \text{Posttest} - \text{Pretest}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai pretest}}{\text{Nilai max} - \text{Nilai pretest}} \times 100\%$$

Dengan Golongan :

g tinggi : $N\text{-gain} > 0,7$

g sedang : $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$

g rendah : $N\text{-gain} < 0,3$

Tabel 3. 13 Klasifikasi N-Gain

Koefisien N-gain	Kriteria Pencapaian
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

2. Penyelidikan Uji Prasyarat

Teknik yang dipakai dalam uji prasyarat ialah dengan statistik uji paired. Langkah yang dijalankan untuk uji prasyarat ialah uji normalitas, homogenitas, serta langkah akhir yakni uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data ialah untuk mengetahui penyebaran data dalam satu variabel. Data dengan distribusi normal layak digunakan untuk penelitian. Uji normalitas yang digunakan merupakan uji *Kolmogrov-Smirnov*, dengan rumus di bawah ini :

$$\text{Deviation} = D = \max | (F_0(X) - S_n(X)) |$$

Keterangan :

D = Jumlah *Kolmogrov-Smirnov* yang dicari

F_0 = Proporsi kasus yang diharapkan memiliki skor sama

Sn_2 = Distribusi kumulatif pilihan terobsesi

Apabila signifikansi data diperoleh nilai $> 0,05$ sehingga data yang disebutkan tersebut memiliki sebaran normal, sebaliknya apabila signifikansi data diperoleh nilai $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak normal. Pengujian normalitas tersebut diolah dengan menggunakan program aplikasi *SPSS for Windows Versi 21.0* (Sugiyono,2014:257).

b. Uji Homogenitas

Sampel yang hendak diteliti hendaknya diperoleh dari populasi yang jenisnya serupa ialah tujuan dari uji homogenitas. Uji yang digunakan untuk mencari homogenitas yakni *Leavene* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika taraf signifikansi $> 0,05$ maka data homogen, sebaliknya data dikatakan tidak homogen apabila signifikansi $< 0,05$.

$$L = \frac{(N-k) \sum |n(v_1-k)|^2}{(k-1) \sum \sum (v_1-v_k)^2}$$

$$= \sum |x_j - \bar{X}|$$

Uji homogenitas memiliki hipotesis antara lain:

H_a : Data dinyatakan homogen

H_0 : Data dinyatakan tidak homogen

c. Uji Hipotesis

Metode pengujian hipotesis yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik adalah menggunakan uji beda data berpasangan atau *Uji Paired Sample T-Test*.

Apabila penyebaran data normal maka *Uji Paired Sample T-Test* dapat digunakan dengan rumus di bawah ini:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n} \quad S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n-1}}$$

Keterangan :

D = Beda rata-rata (*mean difference*)

S_D = Deviasi standar (*standart deviation*)

Untuk mengetahui suatu data diterima ataupun ditolak pada Uji *Paired Sample T-Test*, maka perlu diketahui hal sebagai berikut:

- Apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig*) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh
- Apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig*) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh

Sebaliknya apabila penyebaran data tidak normal maka dilakukan uji non-parametrik yaitu *Uji Wilcoxon Sign Rank Test* sebagai alternatifnya.

d. Uji Non-Parametrik

Uji non parametrik bisa digunakan jika dugaan pada uji parametrik tidak terpenuhi. Dugaan yang sering terjadi yakni pada data dengan sebaran normal, data homogen, dan bersifat linier. Apabila dugaan tidak terpenuhi maka uji non parametrik menjadi pilihan (Ating,2014:289). Pada penelitian ini digunakan rumus *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Rumus uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* ialah sebagai berikut.

$$Z \frac{\sum SR}{\sqrt{\sum (SR)^2}}$$

$\sum SR$ = Rank yang bertanda (*signed-Bank*)

Dasar untuk mengambil sebuah keputusan apakah data diterima atau ditolak pada Uji Wilcoxon Sign Rank Test yakni ialah:

- Apabila nilai signifikansi (*Asymp.Sig*) < 0,05 maka H_0 ditolak serta H_a diterima sehingga terdapat pengaruh
- Apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig*) > 0,05 maka H_0 diterima serta H_a ditolak maka tidak terdapat pengaruh

H. Jadwal Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai sejak bulan Februari 2021 hingga bulan April 2021.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs An-Nur Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021 kelas VII-A dan VII B.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti bermaksud menguraikan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil dari penyelidikan ini meliputi pengaruh keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya dengan model pembelajaran TGT berbantu media *Flashcard*.

Penelitian ini melibatkan 2 kelas yakni VII-A selaku kelas eksperimen dengan peserta didik yang jumlahnya yaitu 28 orang, serta kelas VII-B selaku kelas kontrol berjumlah sebanyak 26 orang. Pada pembelajaran yakni pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya peneliti memberikan perlakuan untuk kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media *Flashcard*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa berbantuan media *Flashcard*.

Tahap penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali jam pelajaran untuk tiap-tiap kelas yakni pada pertemuan awal dilaksanakan *pretest*, dan pertemuan akhir dilaksanakan *posttest*. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 60 menit menggunakan grup belajar melalui *Whatsapp*.

Pada awal proses belajar pendidik memberikan pemahaman konsep serta motivasi yang selaras dengan materi yang ingin disampaikan, selain itu pendidik juga mengutarakan tujuan yang ingin dicapai serta membagi kelompok untuk kelas eksperimen maupun kontrol dengan menjalankan model kooperatif tipe TGT.

Secara berkelompok peserta didik mampu belajar bersama serta menuliskan jawaban tugas dari LKPD yang telah disediakan oleh pendidik, selain itu peserta didik juga belajar untuk mengemukakan pendapat kepada yang lain. Fenomena ini tentu selaras dengan tujuan dari belajar kooperatif yang menegaskan kegiatan peserta didik untuk belajar secara kerja sama serta bisa mempertanggung jawabkan pada peningkatan belajar kelompoknya dengan memberi kesempatan yang lain untuk saling berinteraksi dan bekerja sama.

1. Keaktifan Peserta Didik

a. Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen

Keaktifan di kelas eksperimen dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *Flashcard* dinilai oleh peneliti menggunakan instrumen lembar pengamatan keaktifan. Lembar pengamatan keaktifan yang digunakan tentunya sudah dikonsultasikan serta disahkan oleh dosen yang mahir sebelum dipergunakan untuk pengambilan data saat penyelidikan.

Penilaian keaktifan pada masa pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan. Keaktifan peserta didik ini dicermati oleh lima orang

pengamat yakni mahasiswa yang berasal dari IAIN Palangka Raya. Penilaian dilakukan dengan membubuhkan tanda centang pada instrumen keaktifan peserta didik sesuai dengan ukuran penilaian yang sudah diputuskan. Peserta didik diatur dalam lima kelompok saat masa pembelajaran. Berdasarkan hasil penyelidikan menerangkan bahwa hasil keaktifan pada masa pembelajaran dengan menjalankan model kooperatif TGT bisa diamati pada Tabel 4.1.

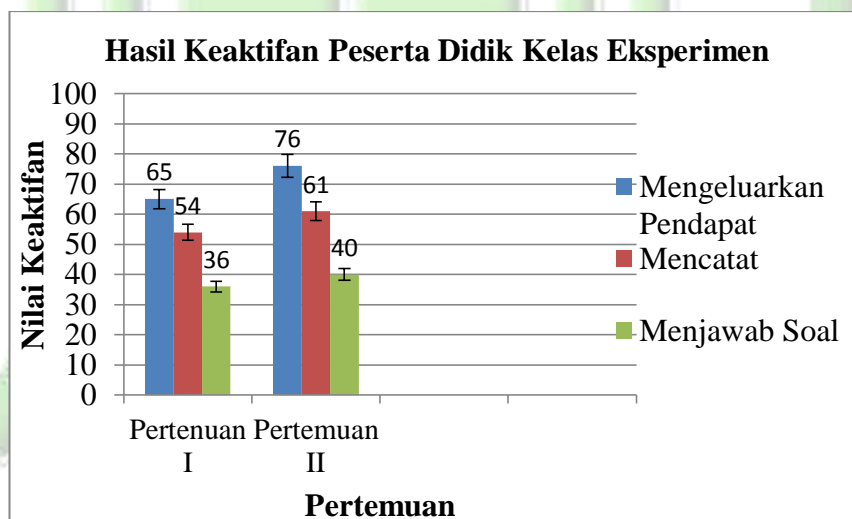
Tabel 4. 1 Rata-rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Indikator	Skor Keaktifan Peserta Didik	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Mengeluarkan Pendapat	65	76
2	Mencatat	54	61
3	Menjawab Soal	36	40
Total Skor		155	177
Presentase (%)		61,51%	70,24%

Bersumber pada Tabel 4.1, penilaian keaktifan peserta didik dengan menjalankan model belajar kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* di kelas eksperimen pada pertemuan pertama memiliki presentase keaktifan sebesar 61,51%, dengan indikator mengeluarkan pendapat dengan total skor sebesar 65, mencatat 54, dan menjawab soal sebesar 36 dari total keseluruhan peserta didik. Pada pertemuan pertama dapat dilihat bahwa peserta didik lebih aktif dalam mengeluarkan pendapat. Pada pertemuan kedua indikator

mengeluarkan pendapat mengalami peningkatan dengan total skor 76. Indikator lainnya yaitu mencatat 61, dan menjawab soal 40 dengan rata-rata presentase 70,24%.

Pengamatan keaktifan peserta didik dilakukan di setiap pertemuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pengamatan keaktifan peserta didik di kelas eksperimen berjumlah 28 orang. Pengamatan dilaksanakan oleh 5 orang observer yang merupakan mahasiswa IAIN Palangka Raya. Pada Gambar 4.1 peneliti menampilkan grafik keaktifan peserta didik pertemuan pertama serta pertemuan kedua.



Gambar 4. 1 Hasil Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen

b. Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol

Keaktifan di kelas kontrol dinilai menggunakan lembar pengamatan oleh peneliti dengan model kooperatif tipe TGT tanpa bantuan media *Flashcard*. Lembar pengamatan yang dipergunakan

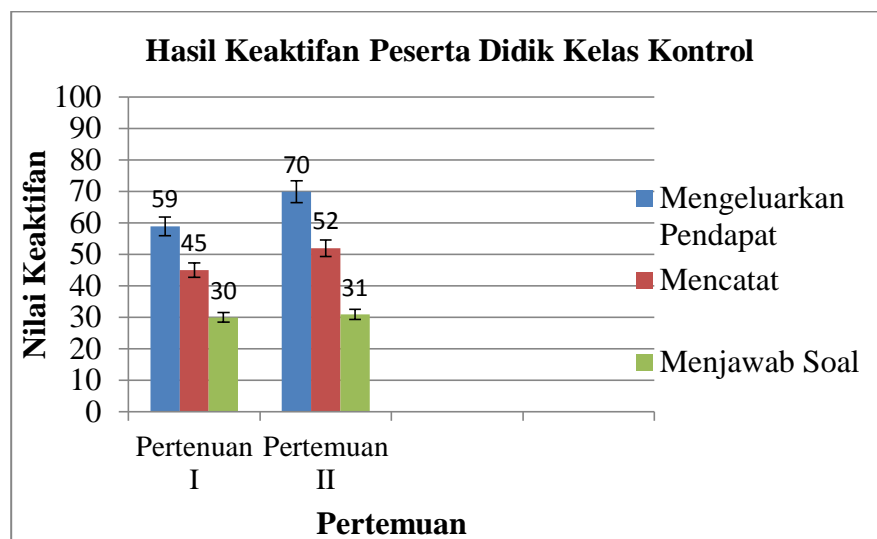
untuk penelitian tentunya telah dikonsultasikan serta disahkan oleh dosen yang mahir di bidangnya.

Berdasarkan hasil penyelidikan menunjukkan bahwa hasil keaktifan pada kelas kontrol menjalankan model kooperatif tipe TGT tanpa menggunakan media *Flashcard* dapat dicermati pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4. 2 Rata-rata Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Indikator	Skor Keaktifan Peserta Didik	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Mengeluarkan Pendapat	59	70
2	Mencatat	45	52
3	Menjawab Soal	30	31
Total Skor		134	153
Presentase (%)		57,26%	65,38%

Tabel 4.2 menunjukkan penilaian keaktifan pada pembelajaran IPA dengan menjalankan model belajar kooperatif tipe TGT tanpa berbantuan media *Flashcard*. Pengamatan keaktifan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung melalui grup belajar *Whatsapp*. Berikut Gambar 4.2 yang menggambarkan keaktifan kelas kontrol.



Gambar 4. 2 Hasil Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol

Bersumber dari Gambar 4.2 menerangkan bahwa keaktifan pada kelas kontrol mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 57,26% dengan total skor yang berbeda disetiap indikatornya, diantaranya yaitu: mengeluarkan pendapat 59, mencatat 45, dan menjawab soal sebesar 30. Pada pertemuan kedua diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 57,26%. Pada pertemuan kedua peserta didik lebih aktif pada indikator mengeluarkan pendapat dengan nilai 70 dari 153 jumlah nilai keseluruhan.

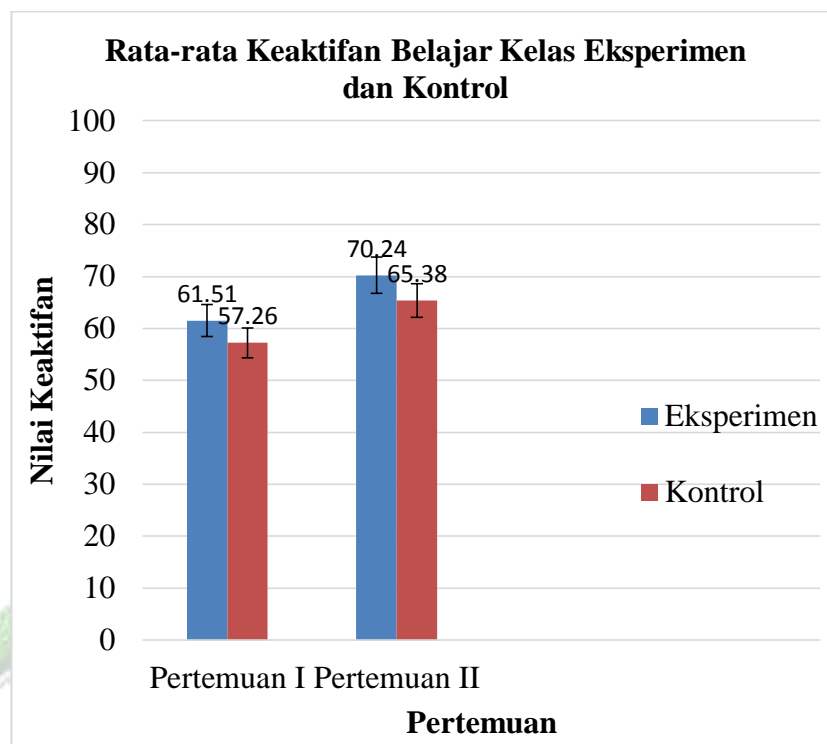
Keaktifan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol mengalami perbedaan yang bisa dicermati pada Tabel 4.3. Ringkasan nilai rata-rata keaktifan kelas eksperimen serta kelas kontrol bisa dicermati dengan menyeluruh pada lampiran.

Tabel 4. 3 Rata-rata Presentase Keaktifan Peserta Didik

Kelas	Presentase Keaktifan Peserta Didik (%)		Rata-rata (%)	Golongan
	Pertemuan I	Pertemuan II		
Eksperimen	61,51%	70,24%	65,87%	Baik
Kontrol	57,26%	65,38%	61,32%	Baik

Tabel 4.3 memperlihatkan bahwa presentase nilai keaktifan belajar pertemuan pertama pada kelas eksperimen menghasilkan nilai rata-rata yakni 61,51% sedangkan kelas kontrol menghasilkan nilai rata-rata sebesar 57,26%. Pada pertemuan kedua kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 70,24% serta 65,38% untuk kelas kontrol. Berdasarkan data tersebut maka dihasilkan nilai keseluruhan rata-rata pada kelas eksperimen sebanyak 65,87% serta kelas kontrol sebesar 61,32% dengan golongan baik.

Presentase nilai rata-rata keaktifan belajar pada kelas eksperimen serta kelas kontrol bisa dicermati pada Gambar 4.3. Ringkasan nilai keaktifan pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada kelas eksperimen serta kelas kontrol bisa diamati lebih seksama pada lampiran.



Gambar 4. 3 Rata-rata Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

2. Hasil Belajar Kognitif

a. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Data nilai *pretest* serta *posttest* yang dihasilkan pada kelas eksperimen menurut nilai ketuntasan individual yang telah diputuskan pihak sekolah. Nilai yang telah didapat tersebut kemudian dilakukan penyelidikan untuk memperoleh rata-rata hasil belajar, *gain*, serta *N-gain* yang diuraikan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	Skor ideal	N- <i>Gain</i>	Ket
1	AD	30	80	50	70	0.71	Tinggi
2	AF	30	85	55	70	0.79	Tinggi
3	AFN	25	65	40	75	0.53	Sedang
4	AM	25	75	50	75	0.67	Sedang

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	Skor ideal	N- <i>Gain</i>	Ket
5	AR	35	75	40	65	0.62	Sedang
6	AA	60	90	30	40	0.75	Tinggi
7	DR	60	80	20	40	0.50	Sedang
8	E	55	100	45	45	1.00	Tinggi
9	F	50	90	40	50	0.80	Tinggi
10	HT	20	75	55	80	0.69	Sedang
11	HS	35	75	40	65	0.62	Sedang
12	H	30	70	40	70	0.57	Sedang
13	IR	65	90	25	35	0.71	Tinggi
14	MN	30	75	45	70	0.64	Sedang
15	MF	45	85	40	55	0.73	Tinggi
16	MR	35	75	40	65	0.62	Sedang
17	NR	30	85	55	70	0.79	Tinggi
18	NR	30	75	45	70	0.64	Sedang
19	RL	55	90	35	45	0.78	Tinggi
20	R	20	80	60	80	0.75	Tinggi
21	RJA	65	90	25	35	0.71	Tinggi
22	SA	65	90	25	35	0.71	Tinggi
23	SAU	45	70	25	55	0.45	Sedang
24	TFS	40	90	50	60	0.83	Tinggi
25	YP	20	70	50	80	0.63	Sedang
26	ZN	20	75	55	80	0.69	Sedang
27	ZS	30	80	50	70	0.71	Tinggi
28	J	35	70	35	65	0.54	Sedang
Jumlah		1085	2250	1165	1715	19.18	Sedang
Rata-Rata		38.75	80.357	41.61	61.25	0.685	

Berdasarkan Tabel 4.4 memperlihatkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar sebelum dijalankan proses belajar mengajar oleh peneliti ialah sebesar 38,35. Pada pertemuan selanjutnya dilakukan *posttest* yang kemudian terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar yakni sebesar 80,35. Nilai *gain* pada kelas eksperimen ialah sebesar 41,60, sedangkan nilai N-*gain* yakni sebesar 0,68 menunjukkan golongan

sedang. Perolehan nilai *N-gain* dengan golongan sedang sebanyak 14 orang dan dengan golongan *N-gain* tinggi juga sebanyak 14 orang.

b. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data nilai *pretest* serta *posttest* yang dihasilkan pada kelas kontrol diganti menurut ketuntasan individual yang telah diputuskan pihak sekolah. Nilai yang telah diperoleh ini kemudian dilakukan penyelidikan untuk memperoleh rata-rata hasil belajar, *gain*, serta *N-gain* diuraikan pada Tabel 4.5 berikut.

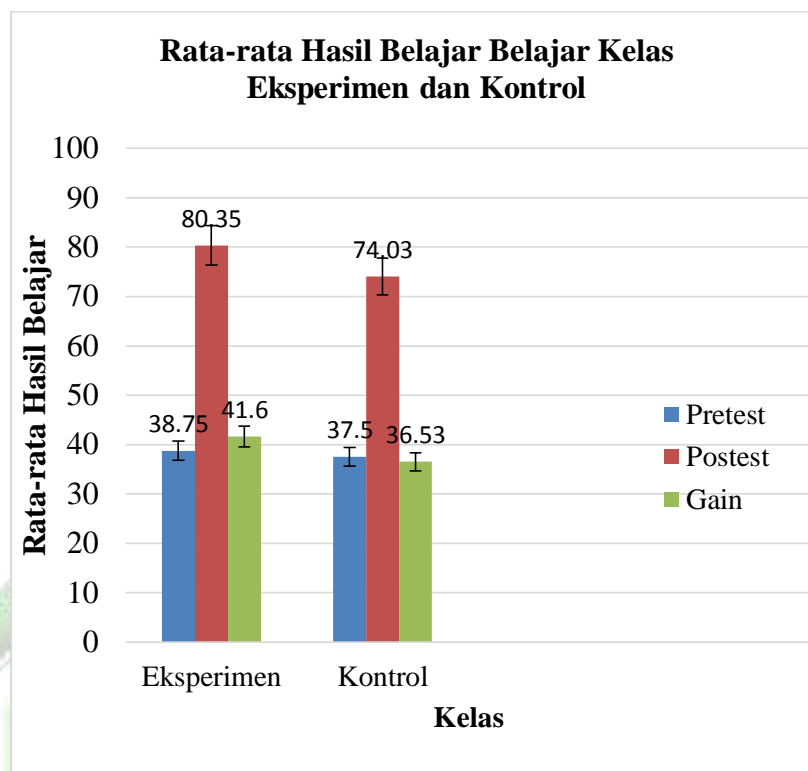
Tabel 4. 5 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	Skor Ideal	<i>N-Gain</i>	Ket
1	ASZ	30	65	35	70	0.50	Sedang
2	AR	50	85	35	50	0.70	Sedang
3	A	25	70	45	75	0.60	Sedang
4	AG	25	50	25	75	0.33	Sedang
5	B	45	90	45	55	0.82	Tinggi
6	DMZ	60	80	20	40	0.50	Sedang
7	H	30	70	40	70	0.57	Sedang
8	HA	45	70	25	55	0.45	Sedang
9	J	40	70	30	60	0.50	Sedang
10	MP	20	60	40	80	0.50	Sedang
11	MNG	45	90	45	55	0.82	Tinggi
12	MA	30	70	40	70	0.57	Sedang
13	MR	40	70	30	60	0.50	Sedang
14	NI	30	85	55	70	0.79	Tinggi
15	NRS	35	70	35	65	0.54	Sedang
16	MR	35	65	30	65	0.46	Sedang
17	NI	30	75	45	70	0.64	Sedang
18	RP	30	70	40	70	0.57	Sedang
19	RM	40	70	30	60	0.50	Sedang
20	SB	45	95	50	55	0.91	Tinggi
21	SF	40	75	35	60	0.58	Sedang
22	SK	65	80	15	35	0.43	Sedang

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	Skor Ideal	N- <i>Gain</i>	Ket
23	SN	45	70	25	55	0.45	Sedang
24	SA	45	85	40	55	0.73	Tinggi
25	Z	20	70	50	80	0.63	Sedang
26	ZF	30	75	45	70	0.64	Sedang
Jumlah		975	1925	950	1625	15.238	Sedang
Rata-rata		37.5	74.0385	36.538	62.5	0.5861	

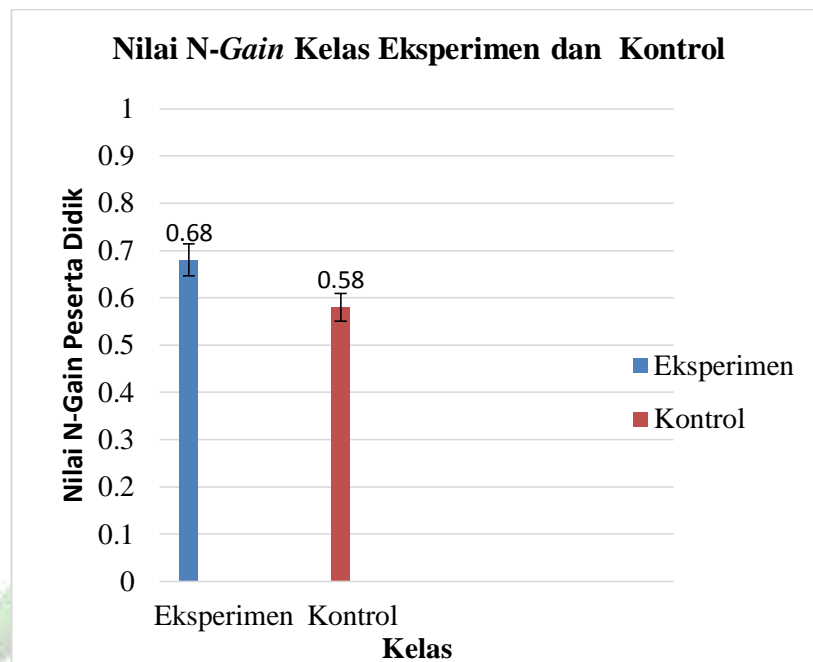
Tabel 4.5 memperlihatkan bahwa adanya perubahan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik kelas kontrol sebelum dijalankan proses belajar oleh peneliti ialah sebesar 37,5 dan setelah dilakukan pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar yaitu dengan rata-rata 74,03. Nilai *gain* pada kelas kontrol ialah 36,53 sedangkan nilai N-*gain* pada kelas kontrol sebesar 0,58 dengan golongan sedang. Perolehan nilai N-*gain* dengan golongan sedang berjumlah 21 orang, sedangkan yang mendapatkan nilai N-*gain* dengan golongan tinggi berjumlah 5 orang.

Berdasarkan data penyelidikan hasil belajar di atas ialah nilai rata-rata pertemuan pertama yaitu *pretest* dan pertemuan kedua berupa *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang dilaksanakan untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media *Flashcard*. Nilai rata-rata *pretest*, *posttest*, *gain*, dan N-*gain* hasil belajar dapat dicermati pada Gambar 4. 4, sedangkan ringkasan nilai hasil belajar *pretest*, *posttest*, *gain*, dan N-*gain* bisa lebih rinci diamati pada lampiran.



Gambar 4. 4 Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 4.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen terjadi peningkatan setelah belajar dengan model kooperatif tipe TGT menggunakan media *Flashcard* yaitu nilai *pretest* sebanyak 38,75 serta nilai *posttest* sebanyak 80,35. Pada kelas kontrol hasil belajar juga mengalami peningkatan yakni rata-rata nilai *pretest* sebanyak 37,5 dan *posttest* sebanyak 74,03 sebab kelas kontrol juga menggunakan model kooperatif tipe TGT namun tidak menggunakan media *Flashcard*. Untuk nilai *N-Gain* kelas eksperimen maupun kelas kontrol bisa dicermati secara jelas pada Gambar 4.5 berikut.



Gambar 4. 5 Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai N-gain pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,68, sedangkan nilai N-gain pada kelas kontrol sebesar 0,58. Kedua kelas memiliki nilai dengan golongan sedang karena berada pada kisaran $(g) > 30$.

c. Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui sebaran data kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penyelidikan normalitas data hasil belajar kognitif dengan *SPSS for Windows Versi 21.0* pada ukuran pengujian apabila taraf signifikansi $> 0,05$ sehingga data dinyatakan memiliki sebaran normal, sedangkan apabila taraf signifikansi $< 0,05$ maka data tidak memiliki sebaran yang

normal. Hasil uji normalitas data hasil belajar bisa dicermati pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Sig*	Ket
1	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,004	Tidak Normal
2	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,045	Tidak Normal
3	<i>Pretest</i> Kontrol	0,007	Tidak Normal
4	<i>PostTest</i> Kontrol	0,001	Tidak Normal

*level signifikansi 0,05

Hasil perhitungan uji normalitas data kelas eksperimen dihasilkan signifikansi sebesar 0,004 pada nilai *pretest* dan signifikansi sebesar 0,045 pada nilai *posttest* yang menyatakan bahwa data berdistribusi tidak normal. Pada kelas kontrol signifikansi nilai *pretest* sebesar 0,007 serta *posttest* sebesar 0,001 yang menyatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi dengan normal.

2) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah suatu sampel yang digunakan dalam penyelidikan dihasilkan dari populasi yang berjenis homogen atau tidak. Uji homogenitas data dengan uji *Levene Test SPP for Windows Versi 21.0* mengacu dasar pengambilan keputusan jika

signifikansi $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen, kemudian apabila $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas bisa diamati pada Tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Perhitungan	Sig*	Ket
Hasil Belajar	0,005	Tidak Homogen

*level signifikansi 0,05

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *Levene SPSS for Windows Versi 21.0* memperoleh nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen maupun kelas kontrol ialah tidak homogen.

3) Uji Hipotesis

Hipotesis diolah menggunakan uji statistik non parametrik yaitu *Uji Wilcoxon* menggunakan *SPSS for Windows Versi 21.0*. *Uji Wilcoxon* digunakan sebagai alternatif dari *Uji Paired Sample T-Test* apabila data penelitian tidak memiliki sebaran yang normal serta tidak homogen. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, kemudian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil *Uji Wilcoxon* bisa dicermati pada Tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4. 8 Uji Wilcoxon Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perhitungan	*Sig	Ha	Ho	Ket
Hasil Belajar	0,017	Diterima	Ditolak	Terdapat pengaruh model pembelajaran tipe TGT

*level signifikansi 0,05

Tabel 4.8 menampilkan bahwa hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* hasil belajar kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,017. Menurut dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya.

B. Pembahasan

Pada penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, peneliti menggunakan model belajar kooperatif tipe *TGT* dalam dua kali pertemuan dengan 60 menit waktu yang telah ditetapkan menggunakan grup belajar *Whatsapp*. Peneliti bertindak sebagai guru saat proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ialah satu diantara jenis pembelajaran yang menaruh peserta didik pada kelompok

belajar yang anggotanya berjumlah 5 hingga 6 orang dengan perbedaan pengetahuan, jenis kelamin, serta suku atau ras dalam setiap kelompoknya.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian di kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya pada mata pelajaran IPA materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, terlebih dahulu telah dilaksanakan uji coba instrumen yaitu berupa 35 butir soal pilihan ganda kepada peserta didik yang telah mempelajari materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Kelas yang dipilih sebagai kelas uji coba instrumen ialah VIII A. Setelah dilakukan uji coba instrumen, soal tersebut diuji kesahihannya. Hasil penyelidikan instrumen yang dapat dipergunakan saat evaluasi pembelajaran yakni sejumlah 20 butir soal pilihan berganda yang kemudian akan diuji cobakan saat penelitian pada kelas eksperimen VII A maupun kelas kontrol VII B.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media *Flashcard*, sedangkan pada kelas kontrol juga menerapkan model kooperatif tipe TGT namun tidak menggunakan media *Flashcard*, tetapi hanya menggunakan media LKS yang telah diberikan oleh pihak sekolah.

1. Keaktifan Peserta Didik

Bersumber pada hasil penyelidikan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang keaktifan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol memberikan pengaruh yang beragam disetiap pertemuannya. Kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai keaktifan yang beragam

namun memiliki selisih yang tidak jauh berbedada pada setiap pertemuannya. Perbedaan tersebut memberi pernyataan bahwa antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan meskipun terjadi secara tidak pesat.

Grafik batang kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, hal tersebut disebabkan adanya perbedaan media yang digunakan saat bermain *games* dengan model kooperatif tipe TGT. Pada kelas eksperimen berbantuan media *Flashcard* sedangkan pada kelas kontrol hanya dengan LKS untuk mencari jawaban soal saat permainan *games*.

a. Keaktifan Peserta Didik Kelas Eksperimen

Keaktifan dalam rangkaian pembelajaran IPA pada kelas eksperimen dengan model kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media *Flashcard* menghasilkan nilai rata-rata dari pertemuan pertama yakni sebesar 61,51% serta pertemuan kedua sebesar 70,24%. Pada lembar pengamatan keaktifan peserta didik memiliki 3 golongan pengamatan antara lain: mengeluarkan pendapat, mencatat, dan menjawab soal.

Secara menyeluruh keaktifan pada pembelajaran kooperatif tipe TGT menghasilkan nilai 65,87% dengan golongan baik, yang berarti peserta didik di kelas eksperimen telah turut aktif saat proses belajar IPA dengan model belajar kooperatif tipe TGT berbantuan *Flashcard* sebagai media pembelajaran.

b. Keaktifan Peserta Didik Kelas Kontrol

Pada masa pembelajaran yang telah dilangsungkan pada kelas kontrol dengan model belajar kooperatif tipe TGT tanpa berbantuan media *Flashcard*, diperoleh nilai keaktifan peserta didik pada pertemuan pertama yaitu sebesar 57,26% serta pertemuan kedua sebesar 65,38% .

Secara menyeluruh keaktifan pada kelas kontrol menghasilkan nilai sebanyak 61,32% dengan golongan baik. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang dijalankan pada kelas kontrol merupakan model kooperatif tipe TGT, perbedaannya hanya pada media yang digunakan yaitu tidak menggunakan media *Flashcard* seperti pada kelas eksperimen.

c. Pengaruh Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam menguasai bahan pelajaran. Keaktifan belajar dapat diamati dari keikutsertaan peserta didik saat proses pembelajaran. Bersumber nilai keaktifan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol memiliki kemampuan yang seimbang, bisa diamati dari perolehan rata-rata nilai keaktifan. Hasil penyelidikan data pada kelas eksperimen secara keseluruhan rata-rata hasil keaktifan diperoleh 65,87% dan kelas kontrol sebesar 61,32%. Hasil rata-rata keaktifan kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan hasil rata-rata keaktifan kelas

kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

Hasil penyelidikan menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mampu meningkatkan keaktifan kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peningkatan keaktifan bisa diamati dari nilai rata-rata observasi pada pertemuan pertama serta pertemuan kedua. Hal ini yang menyebabkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik. Menurut Wissman (2012:570) dalam jurnal *Psychology Press* mengemukakan bahwa *Flashcard* berfungsi sebagai kartu pengingat yang membantu peserta didik dalam menemukan informasi serta memudahkan dalam menghafal materi pelajaran saat ujian.

Hasil penyelidikan menyatakan bahwa terdapat unsur yang memengaruhi keaktifan peserta didik, di antaranya ialah unsur dari dalam serta unsur luar. Unsur dari dalam bersumber pada psikologis peserta didik yang terdiri atas perhatian, tanggapan, dan ingatan. Setelah selesai menyampaikan materi pelajaran, guru memberikan pertanyaan untuk menguji apakah peserta didik mencermati atau tidak mencermati penjelasan dari guru. Beberapa peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang dilontarkan, dengan demikian bisa

dinyatakan bahwa peserta didik memiliki perhatian yang cukup baik saat proses pembelajaran.

Bersumber dari hasil penyelidikan, unsur luar yang memengaruhi keaktifan peserta didik yaitu pendidik dan peran orang tua. Pendidik merupakan unsur pendukung kegiatan belajar mengajar sehingga berjalan dengan lancar. Pendidik mampu mengaktifkan peserta didik saat proses pembelajaran dengan model yang bervariasi, cara penyampaian materi, media pembelajaran yang digunakan, dan sikap pendidik terhadap seluruh peserta didik menjadi faktor penunjang keaktifan belajar. Orang tua juga berperan penting untuk selalu memberikan perhatian serta motivasi sehingga mampu turut aktif di masa pembelajaran.

2. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Jenjang keberhasilan saat mempelajari materi pelajaran dinyatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar ditentukan dalam nilai test yang didapat setelah memperoleh perlakuan selama berlangsungnya masa pembelajaran. Perubahan terjadi karena adanya kegiatan belajar mengajar yang berupa pengetahuan, pemahaman, kecakapan serta perilaku.

Bersumber dari hasil penyelidikan data pada kelas eksperimen serta kelas kontrol setelah diberi perlakuan yang sama yaitu dengan model belajar kooperatif tipe TGT, memiliki skor *pretest* dan *posttest* yang tidak jauh dikarenakan perbedaan hanya terletak pada media pembelajarannya yaitu pada kelas eksperimen berbantuan media *Flashcard* sedangkan kelas

kontrol tidak berbantuan media *Flashcard*. Sehingga bisa dinyatakan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan yang seimbang.

Cara menyampaikan pelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik merasa senang juga bersemangat untuk mengikutinya sehingga menumbuhkan rasa untuk selalu mempelajarinya. Seperti yang telah dikatakan Nabi menganjurkan kepada para pendidik untuk tidak menyulitkan serta membuat mereka gembira dengan model pembelajaran yang menyenangkan.

Sebagaimana Nabi SAW bersabda:

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: عَلِّمُوا وَيَسِّرُوا، وَلَا تُعَسِّرُوا، وَبَشِّرُوا، وَلَا تُنْفِرُوا فَإِذَا غَضِبَ أَحَدُكُمْ فَلْيَسْكُتْ (حديث صحيح رواه احمد والبخاري)

Artinya : “Dari Ibnu Abbas r.a berkata: Rasulullah saw. Bersabda: Ajarilah olehmu, dan mudahkanlah, jangan mempersulit, dan gembirakanlah dan jangan buat mereka lari, dan apabila salah seorang di antara kamu marah maka diamlah!” (H.R. Ahmad dan Bukhari).

Anjuran Nabi tersebut menyatakan arahan kepada para pendidik bahwa saat menjalankan tugas diminta untuk menjadikan suasana yang kondusif serta menggembirakan, berusaha membuat peserta didik untuk merasa nyaman dalam menjalani proses belajar mengajar, juga bukan kebalikannya justru memberikan kesan menakutkan agar para peserta didik gentar dan enggan kepadanya, sebab perbuatan demikian tentu akan membuat peserta didik tidak nyaman dalam menjalani proses pembelajaran. Hal tersebut tentu akan sulit untuk dapat memahami para

pendidik beserta pengetahuan serta pendidikan yang diberikan kepada mereka.

Model belajar kooperatif jenis TGT ialah model yang memuat permainan didalamnya, selanjutnya peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar untuk memperoleh poin bagi kelompoknya masing-masing, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Selain keadaan yang mengasyikkan saat proses pembelajaran, seharusnya pendidik bersikap lemah lembut serta penyayang kepada peserta didik.

Hadits lain tentang bagaimana pendidik sebagai pendidik harus bersikap dan memperlakukan peserta didik dengan lemah lembut sebagaimana nabi bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: وَلَا تُتَفَرُّوا، فَإِنَّ الْمُعَلَّمَ خَيْرٌ مِنَ الْمُعَنْفِ (رواه البيهقي)

Artinya : “Janganlah kamu kasar dan cerewet, karena sebenarnya pengajar itu lebih baik daripada orang yang kasar (H.R. Baihaqi).

Selaku panutan bagi peserta didiknya, pengajar yang baik akan berbuat baik serta mencontohkan yang terbaik kepada peserta didiknya, karena adanya sikap yang lembut membuat daya tarik dari peserta didik. Peserta didik akan dengan gampang memahami materi pelajaran yang telah di sampaikan oleh pengajar. Tentunya hal tersebut memberi dampak terhadap pemahaman serta hasil belajar kognitif.

a. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Eksperimen

Masa pembelajaran yang telah dijalankan pada kelas eksperimen dengan model kooperatif jenis TGT memperlihatkan terdapat

peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen ialah sebesar 38,75, sedangkan nilai *posttest*nya ialah 80,35. Nilai *pretest* serta *posttest* pada kelas eksperimen ini memiliki selisih yakni sebanyak 41,60 (41,60%). Hasil belajar mengalami peningkatan pada kelas eksperimen juga nampak pada nilai *N-gain* kelas eksperimen yakni 0,68 dengan *N-gain* masuk dalam golongan sedang.

b. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Kontrol

Proses pembelajaran di kelas kontrol diberi perlakuan serupa dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT sehingga hasil belajar yang dihasilkan yakni setara. Adanya unsur kooperatif saat proses belajar mengajar menjadikan peserta didik aktif, sebab peserta didik tidak hanya mendengarkan penyampaian materi dari pendidik tetapi juga menjawab soal serta bertanya.

Rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol ialah 37,50, sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol ialah 74,03. Adapun selisih antara *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol ialah sebanyak 36,53 (36,53%). Meningkatnya hasil belajar juga tampak pada nilai *N-gain* yang memperlihatkan bahwa nilai *N-gain* kelas kontrol ialah sebesar 0,58 dengan golongan sedang.

c. Pengaruh Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik dapat dicermati dari nilai *pretest* serta *posttest* yang telah dijalankan saat proses pembelajaran berlangsung.

Bersumber dari hasil penyelidikan diperoleh nilai kelas eksperimen serta kelas kontrol memiliki tingkat kemampuan yang serupa. Hasil penyelidikan data nilai peserta didik setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen ialah sebesar 80,35 serta kelas kontrol sebesar 74,03. Nilai hasil belajar yang telah diperoleh kemudian dilaksanakan uji normalitas serta uji homogenitas untuk mengetahui kenormalan hasil belajar kognitif.

Penyelidikan data yang dihasilkan menyatakan bahwa hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dijalankan uji normalitas data memiliki nilai signifikansi sebesar 0,045 pada kelas eksperimen dan 0,001 pada kelas kontrol, berdasarkan dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan memiliki sebaran yang tidak normal. Pada uji homogenitas didapatkan nilai yang serupa yaitu nilai signifikansi sebesar 0,005 atau kurang dari 0,05 sehingga data dikatakan tidak homogen. Salah satu alternatif dari *Uji Paired Sample T-Test* apabila data yang digunakan ialah data yang tidak berdistribusi dengan normal adalah dengan menggunakan *Uji Wilcoxon Sign Rank Test* agar dapat dilakukan uji hipotesis

Hipotesis penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dan tidak terdapatnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik pada materi

interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya di kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya.

Hasil penyelidikan data yang didapat menggunakan uji *Wilcoxon* dihasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,017. Berdasarkan kriteria *Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05* maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya.

Bersumber dari hasil penyelidikan yang telah dilaksanakan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menyatakan bahwa nilai presentase yang diperoleh ialah sebesar 81,67% dengan nilai keterterapan masuk dalam golongan baik. Menjalankan model belajar kooperatif tipe TGT diperoleh hasil belajar kognitif yang meningkat .

Pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* hasil belajar kognitif sebesar 38,35 serta nilai *posttest* yang mengalami peningkatan yaitu sebesar 80,35 dengan nilai *gain* sebesar 41,60, dan nilai *N-gain* sebesar 0,68 menunjukkan golongan sedang. Pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* peserta didik ialah sebesar 37,5 dan *posttest* sebesar 74,03. Nilai *gain* pada kelas kontrol ialah 36,53 sedangkan nilai *N-gain* sebesar 0,58 dengan golongan sedang.

Peningkatan hasil belajar dengan menjalankan model belajar kooperatif tipe TGT tidak terjadi secara pesat, dapat dicermati dari nilai rata-rata *gain* dan *N-gain* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol masuk pada golongan sedang, faktor yang menjadi penyebabnya ialah saat pembagian kelompok terjadi secara tidak merata, jumlah keseluruhan peserta didik pada kelas eksperimen sebanyak 28 orang dan kontrol sebanyak 26 orang, sehingga dari 5 kelompok yang didapat ada yang beranggotakan sebanyak 6 orang dan ada pula yang beranggotakan 5 orang peserta didik.

Penelitian ini tentunya masih terdapat kekurangan sebab kegiatan pembelajaran yang umumnya dilakukan tatap muka di sekolah, berganti menjadi sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) dikarenakan adanya sikap tegas pemerintah untuk menghentikan peristiwa penyebaran *Covid-19*.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan melalui grup belajar *Whatsapp* tentu mempunyai kesulitan tersendiri. Lokasi pendidik dan peserta didik yang terpisah saat melangsungkan pembelajaran membuat pendidik tidak mampu mengamati secara langsung kegiatan selama masa pembelajaran. Tidak ada yang menjamin peserta didik benar-benar mencermati penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, tantangan lain dalam pembelajaran daring ialah ketersediaan jaringan internet.

Data penyelidikan menyatakan bahwa separuh dari peserta didik membuka internet menggunakan layanan selular, sementara separuh kecilnya menggunakan layanan *WiFi*. Hal ini yang menyebabkan peserta didik terlambat memperoleh informasi pembelajaran dan mengumpulkan tugas sekolah. Solusi yang dapat dilakukan yaitu adanya penjagaan serta dukungan penuh dari orang tua, hal ini bertujuan agar peserta didik lebih semangat menjalani pembelajaran daring, sebab merasa diberi perhatian lebih oleh kedua orang tuanya.

Berdasarkan penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan model belajar kooperatif tipe TGT pada kelas VIII di SMP Satu Atap Negeri Bugalima mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan. Pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan model belajar kooperatif tipe TGT, keaktifan peserta didik dengan golongan baik dan rata-rata hasil belajar dengan nilai 83. Pada kelas kontrol yang belajar dengan model konvensional, keaktifan peserta didik masuk dalam golongan cukup dengan nilai rata-rata hasil belajar ialah 79.

Terdapat perbedaan perlakuan dalam menggunakan model pembelajaran pada penelitian terdahulu dan penelitian yang dijalankan peneliti saat ini. Penelitian terdahulu menggunakan model belajar kooperatif hanya pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol dengan model belajar konvensional yaitu ceramah, sehingga mengakibatkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada penelitian yang dilakukan peneliti saat ini yaitu kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model belajar kooperatif tipe TGT, sehingga hasil belajar yang didapatkan tidak jauh berbeda antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol, namun kedua kelas mengalami peningkatan keaktifan peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar kognitif meningkat.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan penyelidikan data yang diperoleh dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Flashcard Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya” maka dapat disimpulkan :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap keaktifan peserta didik materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran diharapkan peneliti selanjutnya mampu menentukan waktu secara cermat juga konsisten, agar tujuan belajar dapat

terlaksana dengan baik serta maksimal sehingga berdampak pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang memuaskan serta hasil penelitian yang diharapkan.

2. Pada peneliti selanjutnya disarankan untuk mencari alternatif lain dalam memilih model pembelajaran terutama model yang berbasis *games*, sebab hal tersebut menjadi tantangan tersendiri saat dilakukan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring).



DAFTAR PUSTAKA

- Ahriani, F. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Bantaeng*. Jurnal Chemica. 14 (1) : 1-9
- Al-Qur'an Terjemahan. 2015. *Departemen Agama Republik Indonesia*. Bandung: CV Darus Sunah
- Amirullah. 2015. *Metode Penelitian Manajemen*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Arikunto, Suharismi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ating, Somantri dan Sambas, Ali Muhidin. 2014. *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Daud, F. 2012. *Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Biologi siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP), 19(2), 243-255.
- Didaktus, Mardiani Binti. 2018. *Efektivitas Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Satu Atap Negeri Bugalima*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Drayatun, S dan Rahmawati, A. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIID SMP Negeri 1 Kokop*. Jurnal Pena Sains Vol.4, No.1.
- Emda, A. 2018 *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantaida Journal, 5(2), 172-182.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning Metode : Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, P. 2014. *Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara*. Unnes Science Education Journal, 3(2).
- Imam Jalaluddin Al-Mahalli, Imam Jalaluddin As-Suyuti. 2010. *Tafsir Jalalain berikut Asbabun Nuzul, Jilid I cet,8 Terj, Bahrin Abu Bakar, Tafsir Al-Qur'an Al-A'dzim*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Iskandar, A dan Muhammad Rizal. 2017. *Penyelidikan Kualitas Soal di Perpendidikan Tinggi Berbasis Aplikasi TAP*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Volume 21, No 2

- Kadir, A. 2017. *Upaya Meningkatkan keaktifan Belajar Siswa Kompetensi Dasar pada Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Eksperimen Kelas IX 8 SMP Negeri 4 Tebing Tinggi*. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 7(3), 399-408
- Katsir, Ibnu. 2015. *Tafsir Ibnu katsir, Terj. Arif Rahman Hakim, dkk.* Solo: Insan Kamil
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang*. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2).
- Kusumaningsih, K. D. 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).
- Muspiroh, Novianti. 2016. *Integrasi Nilai Islam Dalam Pembelajaran IPA (Perspektif Pendidikan Islam)*. *Jurnal Pendidikan Islam UIN Sunan Gunung Djati*, 28, no. 3: 484-498.
- Shihab M, Quraish. 2012. *Tafsir al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sukoco, H., & Safitri, N. 2017. *Pengaruh Penerapan Strategi Active Learning Tipe Quostion Student Have Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Sultan Agung Seyegan*. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6 (1).
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian : Psikologi, Pendidikan, Ekonomi Bisnis, dan Sosial*. Jakarta: PT. Buku Seru.
- Sumiati, S., Andayani, Y., & Al Idrus, S. W. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Kartu Mol Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMAN 1 Narmada Tahun Ajaran 2016/2017*. *Jurnal Pijar Mipa*, 12(2), 81-85.
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. 2017. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif Tgt*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1298-1307.

- Nst, M. D. 2015. *Penerapan Strategi Instant Assessment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Al Hidayah Medan TP 2013/2014*. Edu Tech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1(01).
- Nur Rohmatin, D. E. W. I. 2017. *Pengembangan Flashcard Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa di Kelas VIII SMP*. Pensa E-Jurnal:Pendidikan Sains, 5(03).
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Wibowo, N. 2016. *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 1(2), 128-139.
- Widodo. 2017. *Metode Penelitian Populer dan Praktis*. Depok: PT.Raja Grafindo Persada.
- Wijaya, Harja. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Wissman, K.T., Rawson, K.A., & Pcy, M. A. 2012. *How And When Do Students Use Flashcard?*. Memory, 20(6), 568-579.
- Zakariyya, Maulana Muhammad. 2011. *Kitab Fadhilah Amal, Terj. Fadhail Amal*. Jakarta: Pustaka Ramadhan.