

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DISERTAI LKS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KOMPETENSI BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS X DI SMAN 1 PEKANBARU

Agusminarti D

Pendidikan Biologi FKIP Universitas Negeri Padang
email: agusminarti@gmail.com

ABSTRAK: Studi ini bertujuan untuk peningkatan aktivitas biologis dan kompetensi siswa. Penelitian ini dilakukan di semester pertama tahun ajaran / 2012 2013 di kelas di sman pekanbaru. Penelitian ini dilakukan di dua siklus, tiap siklus terdiri dari satu tahap perencanaan: pelaksanaan pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi lembar *compeled* oleh para pengamat dan data yang diberikan hasil belajar pada akhir dari siklus. Lembar observasi digunakan untuk menentukan kegiatan dan kompetensi mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas data siswa dianalisis dengan menggunakan persentase siswa yang terlibat dalam setiap pertemuan. Hasil analisis data siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan peningkatan dan kompetensi. kegiatan belajar siswa

Kata kunci: *pembelajaran kooperatif; Team Games Tournament; LKS: aktivitas ; kompetensi belajar*

ABSTRACT: This study aims to enhance the biological activity and students competence . The research was conducted in the first semester of academic year 2012/2013 at the tenth grade at SMAN 1 Pekanbaru. This research was conducted in two cycles , each cycle consisting of one four stages : planning , implementation , observation , and reflection. Data were collected through observation sheets *compeled* by the observer and the test data given learning outcomes at the end of the cycle . Observation sheet used to determine the activities and competence of student during the learning takes place. Student activity data were analyzed using the percentage of students involved in each meeting. The results of data analysis Cycle 1 and Cycle 2 shows the increase in student learning activity and competence.

Keywords: *Learning the cooperative, team games tournament, LKS, competence learning activity*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan dalam proses belajar mengajar mencakup beberapa komponen, pendekatan, dan berbagai metode pengajaran yang dikembangkan. Tujuan diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan

pembelajaran. Tujuan utamanya adalah keberhasilan siswa dalam pendidikan, baik dalam suatu mata pelajaran maupun pendidikan pada umumnya. Proses belajar terjadi dalam benak siswa oleh karena itu, faktor siswa sangat penting

disamping faktor lainnya. Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain guru dan peserta didik . Problema yang masih terlihat pada sekarang ini adalah proses pembelajaran masih terpusat kepada guru dimana secara tidak langsung hal ini menyebabkan siswa menerima konsep secara utuh tanpa pengolahan potensi yang ada pada diri siswa maupun yang ada di sekitarnya. Sehingga menyebabkan kurangnya ragam aktivitas dan kompetensi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman mengajar penulis telah menggunakan beberapa metode yang dilengkapi dengan alat bantu mengajar seperti charta dan power point namun masih terlihat peserta didik hanya menunggu dan menerima penjelasan dari guru, dalam proses pembelajaran jarang peserta didik yang mau memberikan argumen dan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, karena mereka belum terbiasa menyelesaikan sendiri masalah dalam pembelajaran dan sudah terbiasa menerima segala penjelasan dari guru. Selama proses pembelajaran berlangsung terlihat juga kurangnya apresiasi pengajar terhadap kegiatan peserta didik sehingga menyebabkan

rendahnya motivasi dan ragam aktivitas peserta didik di dalam kelas.

Salah satu cara untuk memperbaiki hal tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar mengajar serta dengan memberikan penyajian dan penyampaian materi secara ringkas yang menggunakan lembar kerja siswa (LKS)

Menurut Edi (2003) lembar kerja siswa adalah suatu sarana untuk menyampaikan konsep keapung pada siswa baik secara individual ataupun kelompok kecil yang berisi petunjuk untuk melakukan berbagai kegiatan. Lembar kerja siswa dapat digunakan untuk penamaan konsep atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep. Adapun LKS yang digunakan adalah LKS berbasis Kontekstual yakni LKS yang dikembangkan berorientasi pada pemunculan masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Konteks masalah yang dimunculkan harus sesuai dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Sehingga diharapkan siswa mampu menggunakan kemampuan berfikir kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan proses pembelajaran

yang efektif, sehingga siswa mudah untuk mempelajarinya.

Dengan adanya LKS tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat belajar menyelesaikan masalah serta belajar lebih aktif dan dapat meningkatkan ragam aktivitas serta kompetensi atau hasil belajar siswa.

Menurut Mulyono (2001), aktifitas artinya kegiatan atau keaktifan. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, yaitu suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor (kompetensi belajar).

Selanjutnya menurut McAshan (dalam Mulyasa, 2006), dikatakan bahwa kompetensi :”...*is knowledge, skills, and abilities that a person achieves, which become part of his or her being to extant he or she can*

satisfactorily perform particular cognitive, affective, and psychomotor behaviors”. (Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor dengan sebaik-baiknya). Sehingga dari pendapat diatas kompetensi belajar dapat berkaitan secara langsung dengan hasil belajar siswa yang bertitik tolak dengan hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, interaksi antara peserta didik, kerja sama antar peserta didik untuk penguasaan materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga setiap peserta didik akan bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengelompokan heterogenitas merupakan ciri yang menonjol dalam pembelajaran kooperatif. Kelas dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5

orang siswa yang heterogen baik dari keanekaragaman gender ataupun kemampuan akademis serta latar belakangnya (Slavin, 1984).

Selanjutnya Ibrahim (2000) mengemukakan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif setidaknya mempunyai tiga tujuan pembelajaran. Tujuan yang *pertama* yaitu meningkatkan hasil belajar akademik di mana siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Tujuan *kedua* yaitu pembelajaran kooperatif memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif belajar untuk menghargai satu sama lain. Tujuan *ketiga* untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Sesuai dengan permasalahan yang ada yakni model pembelajaran yang kurang menarik, aktivitas yang kurang beragam serta kurangnya kompetensi belajar siswa ditambah karena siswa masih bersifat individual dalam kegiatan dikelas maka peneliti mengambil salah satu model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament*.

Teams Games Tournament (TGT) atau pertandingan permainan tim. Dalam TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka masing-masing (Slavin, 1995). Dengan permainan yang dilakukan dapat merangsang minat siswa, sehingga dengan proses pembelajaran yang demikian akan lebih menarik minat siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan beraktivitas. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yakni: tahap penyajian kelas, belajar dengan kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.

Jika siswa sudah termotivasi untuk belajar, maka akan memberi kontribusi terhadap hasil belajarnya. Keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan oleh interaksi dalam proses pembelajarannya. Semakin aktif siswa selama proses pembelajaran, semakin banyak pula pengalaman belajar yang akan tercapai. Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif TGT diantaranya: melalui interaksi dengan anggota kelompok, pengelompokkan siswa heterogen berdasarkan kemampuan, dengan diadakannya turnamen diharapkan dapat

membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi diri maupun kelompoknya (Hotimah, 2012).

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom actionresearch*). penelitian tindakan oleh pelaku tindakan yang dilakukan oleh guru. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Jenis penelitian ini diharapkan dapat memberikan cara atau suatu prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Lokasi penelitian ini adalah di SMA Negeri 1 Pekanbaru jalan Sultan Sarif Kasim No. 59 Kecamatan Lima Puluh Kota Pekanbaru Propinsi Riau. Pelaksana dalam penelitian ini adalah penulis sendiri yang merupakan guru mata pelajaran biologi di sekolah tersebut. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X.1 SMAN 1 Pekanbaru tahun ajaran 2012/2013. Jumlah siswa 32 orang yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 24 orang siswa perempuan. Penelitian ini telah dilaksanakan dari November 2013 hingga Desember 2013 dan disesuaikan dengan kegiatan

pembelajaran Biologi yang berlangsung di kelas X.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan tindakan ragam aktivitas dan kompetensi belajar biologi siswa masih kurang. Hal ini berdasarkan pengalaman mengajar peneliti sendiri sebagai guru biologi. Jika dihubungkan dengan indikator yang diamati dalam penelitian ini seperti indikator aktivitas dalam mengajukan pertanyaan selalu didominasi oleh siswa yang berkemampuan lebih yakni setiap pembelajaran yang mengajukan pertanyaan tiga sampai lima orang siswa (15,15%) , sedangkan untuk indikator menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran juga didominasi oleh siswa yang berkemampuan lebih. Dengan kata lain dalam kegiatan pembelajaran dikelas siswa yang aktif mengajukan pertanyaan juga aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang lain.

Sedangkan untuk hasil belajar afektif yakni baik sikap, minat dan nilai juga masih kurang hal ini terlihat dari kebiasaan siswa yang sering mencuri kesempatan untuk memainkan benda elektronik tanpa sepengetahuan guru dalam proses pembelajaran, banyak

siswa yang menunjukkan suasana gelisah karena materi yang padat. Hal ini sesuai dengan yang ada dilatar belakang masalah yakni hanya sekitar 60% siswa yang memperhatikan penjelasan guru.

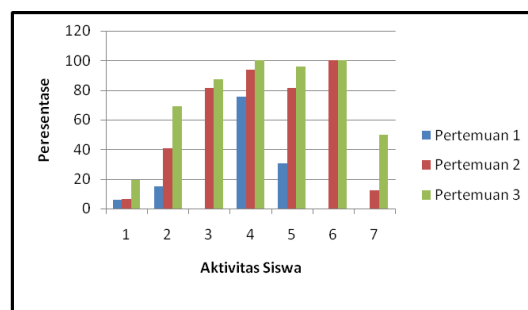
Kompetensi psikomotor siswa dalam mengerjakan tugas/LKS yang diberikan dan kecepatan dalam mengerjakan LKS berada dalam kategori baik yakni sekitar 71% ini terlihat berdasarkan data tugas-tugas sebelumnya yang dikumpulkan. Karena mereka masih bekerja secara individual.

SIKLUS I

AKTIVITAS SISWA

Peningkatan aktivitas siswa tiap pertemuan pada siklus I. Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran tiap pertemuan adalah 6,06%, 6,25%, dan 19,23%. Adapaun yang dilakukan peneliti supaya terjadi peningkatann pada inidikator ini adalah guru memotivasi siswa agar jangan merasa ragu dan malu untuk mengajukan pertanyaan dan guru mengingatkan bahwa selain perkembangan kelompok perkembangan individu juga menjadi penilain dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran adalah 15,15%, 40,62%, dan 69,23%. Hal yang dilakukan guru agar terjadi peningkatan

adalah tetap memotivasi agar tidak merasa ragu dalam menjawab pertanyaan, jawaban tidak terpatok pada buku pegangan yang digunakan. Aktivitas menjawab pertanyaan dalam pertandingan adalah pada pertemuan I tidak dilaksanakan, 81,25%, dan 87,5%. Aktivitas mengerjakan LKS adalah 75,75%, 93,75%, dan 100%. Hal yang dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas ini adalah semakin mempercepat waktu pengumpulan tugas/LKS yang diberikan. Aktivitas bekerjasama dalam kelompok adalah 30,30%, 81,25%, dan 96,15%. Aktivitas mengikuti pertandingan pada pertemuan I tidak diamati, pertemuan kedua dan ketiga selanjutnya adalah 100 %, dan 100%. Serta aktivitas merebut pertanyaan dalam pertandingan pada pertemuan I tidak diamati, 12,5%, dan 50%.

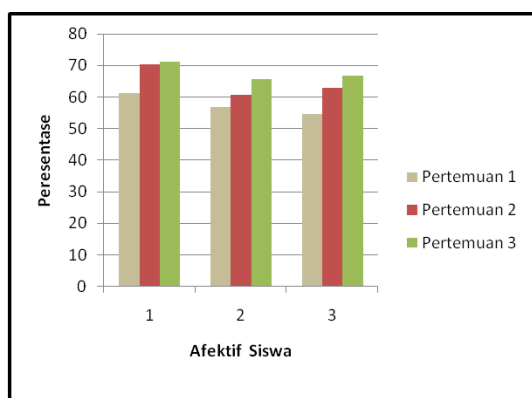


Gambar 1. Diagram Peningkatan Aktivitas

KOMPETENSI SISWA

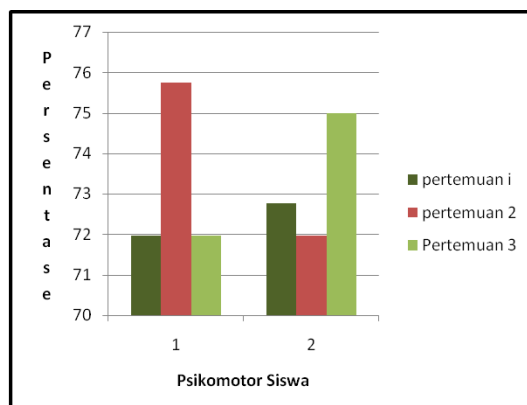
Peningkatan afektif siswa tiap pertemuan siklus I. Sikap siswa

(tanggapan positif atau negatif dalam pembelajaran) tiap pertemuan adalah 61,36%, 70,45%, dan 71,29%. Minat siswa (keingintahuan terhadap permasalahan dalam pembelajaran) adalah 56,81%, 60,60%, dan 65,74%. Nilai (keyakinan mengenai suatu objek) adalah 54,54%, 62,87%, dan 66,66%. Peningkatannya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Afektif Siswa

Peningkatan psikomotor siswa tiap pertemuan siklus I. kemampuan siswa mengerjakan tugas tiap pertemuan adalah 71,96%, 75,75%, dan 71,96%. Kecepatan dalam mengerjakan LKS adalah 72,77%, 71,96%, dan 75%. Peningkatannya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Peningkatan Psikomotor

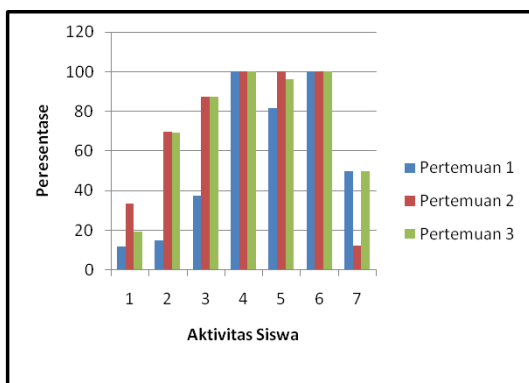
Daya serap siswa dalam mengerjakan LKS mengalami peningkatan, sedangkan nilai tes siklus I dengan nilai siswa kategori **amat baik** sebanyak 9 orang (27,27%), nilai siswa dengan kategori **baik** adalah 20 orang (60,60%) dan nilai siswa dengan kategori **cukup** adalah 4 orang (12,12%). Ketuntasan siswa diukur secara individual yang mencapai KKM 54,54% dan yang belum mencapai KKM 45,45%.

SIKLUS II

AKTIVITAS SISWA

Peningkatan aktivitas siswa tiap pertemuan pada siklus II. Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran tiap pertemuan adalah 12,12%, 33,33%, dan 60,60%. Aktivitas siswa menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran adalah 15,15%, 69,69%, dan 69,69%. Aktivitas menjawab pertanyaan dalam

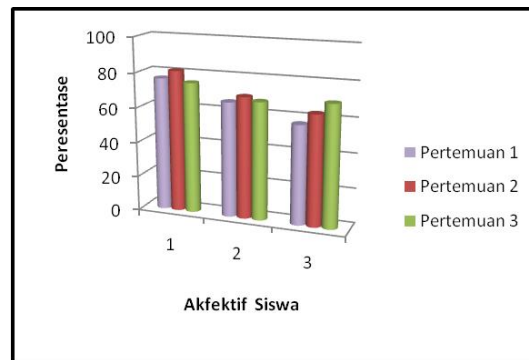
pertandingan adalah 37,5%, dan 87,5%. Aktivitas mengerjakan LKS adalah 100%, 100%, dan 100%. Aktivitas bekerjasama dalam kelompok adalah 81,81%, 100%, dan 100%. Aktivitas mengikuti pertandingan adalah 100 %, dan 100%. Serta aktivitas merebut pertanyaan dalam pertandingan adalah 50% dan 87,5%. Peningkatannya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Peningkatan Aktivitas II

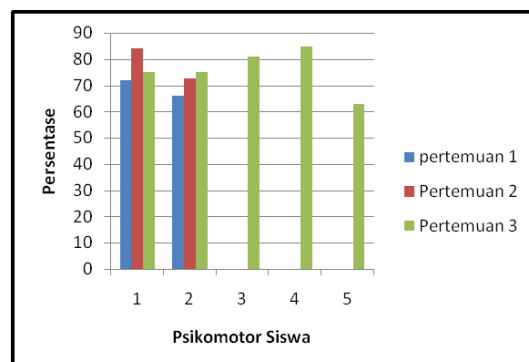
KOMPETENSI SISWA

Peningkatan afektif siswa tiap pertemuan siklus II. Sikap siswa (tanggapan positif atau negative dalam pembelajaran) tiap pertemuan adalah 76,51%, 81,25%, dan 75%. Minat siswa (keingintahuan terhadap permasalahan dalam pembelajaran) adalah 65,90%, 69,53%, dan 67,424%. Nilai (keyakinan mengenai suatu objek) adalah 56,81%, 63,28%, dan 69,69%. Peningkatannya dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Peningkatan Afektif II

Peningkatan psikomotor siswa tiap pertemuan siklus II. Kemampuan siswa mengerjakan tugas tiap pertemuan adalah 71,96%, 84,09%, dan 75%. Kecepatan dalam mengerjakan LKS adalah 65,90%, 72,72%, dan 75%. Kemampuan siswa menggunakan alat praktikum 81,06% dengan kategori **sangat baik**, kemampuan siswa mengerjakan praktikum sesuai arahan adalah 84,84% dengan kategori **sangat baik**, dan keserasian bentuk dengan yang diharapkan adalah 62,87% dengan **kategori baik**. Dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Peningkatan Psikomotor II

Daya serap siswa dalam mengerjakan LKS mengalami

peningkatan, sedangkan nilai tes siklus II dengan nilai siswa kategori **amat baik** sebanyak 10 orang (30,30%), nilai siswa dengan kategori **baik** adalah 25 orang (75,75%) dan nilai siswa dengan kategori **cukup** dan kurang tidak terdapat lagi. Ketuntasan belajar siswa yang telah mencapai KKM 81,81%, sedangkan yang masih kurang 18,18%.

PEMBAHASAN

AKTIVITAS SISWA

Berdasarkan hasil penelitian penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Disertai LKS Dapat Meningkatkan Aktivitas dan Kompetensi Belajar Siswa. Hal ini terlihat bahwa Dimana siswa yang berkemampuan tinggi sudah mulai mau berbagi dengan siswa yang lain, sebaliknya siswa yang berkemampuan rendah juga telah mulai bertanya kepada siswa yang berkemampuan tinggi baik dalam kelompok kooperatif maupun secara individual.

Hasil pengamatan oleh observer terhadap aktivitas siswa kelas X SMAN I Pekanbaru selama melaksanakan Model *Cooperatif Learning* tipe TGT disertai LKS berbasis kontekstual menunjukkan peningkatan aktivitas yang diharapkan.

Adapun peningkatan aktivitas siswa tiap pertemuan pada Siklus I adalah Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran tiap pertemuan adalah 6,06%, 6,25%, dan 19,23%. Aktivitas siswa menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran adalah 15,15%, 40,62%, dan 69,23%. Aktivitas menjawab pertanyaan dalam pertandingan adalah pada pertemuan I tidak dilaksanakan, 81,25%, dan 87,5%. Aktivitas mengerjakan LKS adalah 75,75%, 93,75%, dan 100%. Aktivitas bekerjasama dalam kelompok adalah 30,30%, 81,25%, dan 96,15%. Aktivitas mengikuti pertandingan pada pertemuan I tidak diamati, 100 %, dan 100%. Serta aktivitas merebut pertanyaan dalam pertandingan pada pertemuan I tidak diamati, 12,5%, dan 50%.

Sedangkan peningkatan aktivitas siswa Siklus 2 yakni Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran tiap pertemuan adalah 12,12%, 33,33%, dan 60,60%. Aktivitas siswa menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran adalah 15,15%, 69,69%, dan 69,69%. Aktivitas menjawab pertanyaan dalam pertandingan adalah 37,5%, dan 87,5%. Aktivitas mengerjakan LKS adalah 100%, 100%, dan 100%. Aktivitas

bekerjasama dalam kelompok adalah 81,81%, 100%, dan 100%. Aktivitas mengikuti pertandingan adalah 100 %, dan 100%. Serta aktivitas merebut pertanyaan dalam pertandingan adalah 50% dan 87,5%.

Dari data yang diperoleh terlihat peningkatan aktivitas dari Siklus I ke Siklus 2. Ini dikarenakan melalui pembelajaran kooperatif siswa diberikan peluang yang sama untuk berbuat dan memajukan kelompoknya masing-masing sehingga menimbulkan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2001) menerangkan bahwa seorang siswa itu berfikir sepanjang ia berbuat. Oleh karena itu dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan kesempatan yang besar bagi siswa untuk berbuat dan berfikir sendiri untuk bertindak sementara guru berperan untuk memfasilitasi siswa mencapai kegiatan tersebut.

KOMPETENSI SISWA

Analisis data tentang pencapaian KKM diperoleh fakta Pada hasil belajar kognitif setelah siklus I dilaksanakan pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat adalah sebanyak 18 orang (54,54%) dengan nilai rata-rata 85,88.

Pada akhir siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 orang (81,81%) dengan nilai rata-rata 84,07. Berdasarkan ketercapaian ketuntasan minimal secara klasikal yaitu 80%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik. Sehingga dapat dikatakan penerapan model pembelajarankooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini juga dibuktikan dalam penelitian Riyana (2008), Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dariskor dasar ke siklus pertama yaitu dari rata-rata 53,03 dengan persentase 25% meningkat sebesar 31,35% menjadi 69,66 dengan persentase 72,22% dan untuk peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua yaitu dari rata-rata 69,66% dengan persentase 72,22% meningkat sebesar 13,04% menjadi 78,75 dengan persentase 91,66%. Peningkatan hasil belajar kognitif secara bertahap salah satunya disebabkan karena siswa mulai terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga akan berhubungan dengan hasil belajar afektif siswa selama proses pembelajaran.

Untuk hasil belajar afektif siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yakni : sikap dengan rata-rata sebesar 67,7% menjadi 75,58% dengan kategori **baik**, minat dari 61,1% menjadi 67,61% dengan kategori **baik**, dan nilai dari rata-rata 62,4% menjadi 63,26% dengan kategori **baik**. Dimana dalam proses pembelajaran telah terlihat tanggapan positif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, keingintahuan dalam proses pembelajaran juga terlihat dengan meningkatnya aktivitas bertanya dalam proses pembelajaran, serta nilai keyakinan mengenai suatu objek dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan hal ini terlihat dari aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran.

Sementara untuk hasil belajar psikomotor pada siklus I yang diamati hanya dua indikator yakni: kemampuan mengerjakan LKS rata-rata sebesar 73,22% pada siklus II meningkat menjadi 77,01% dengan kategori **Sangat Baik**, kecepatan mengerjakan LKS sebesar 73,24% pada siklus II menjadi 71,20% dengan kategori **Baik**, hal ini terjadi karena diperlukannya pemahaman yang lebih tinggi dalam mengerjakan jawaban di LKS. Sedangkan indikator menggunakan alat

dalam praktikum sebesar 81,06% dengan kategori **Sangat Baik**, kemampuan mengerjakan praktikum sesuai arahan dengan rata-rata sebesar 84,84% dengan kategori **Sangat Baik**, dan indikator keserasian bentuk gambar yang diharapkan dengan yang diperoleh sebesar 62,87% dengan kategori **Baik**.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan, yaitu (1) Pembelajaran model Cooperative Learning tipe TGT disertai LKS yang berbasis kontekstual dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, (2) Pembelajaran model Cooperative Learning tipe TGT disertai LKS yang berbasis kontekstual dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini dapat memberikan beberapa implikasi. (1) bahwa pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe TGT disertai LKS yang berbasis kontekstual dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa berupa peningkatan aktivitas siswa yang meliputi aktivitas mengajukan pertanyaan, aktivitas menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran, aktivitas menjawab pertanyaan dalam

pertandingan, aktivitas mengerjakan LKS, aktivitas bekerjasama dalam kelompok, aktivitas mengikuti pertandingan, dan aktivitas merebut pertanyaan. (2) model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa . Dengan adanya peningkatan aktifitas dan kompetensi belajar siswa dapat membantu penulis menciptakan kegiatan belajar yang lebih baik, suasana belajar yang bergairah, saling bekerjasama dan komunikatif antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa baik dalam kelompok maupun didalam kelas secara keseluruhan, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

5. SARAN

Berdasarkan simpulan dan implikasi seperti yang telah dikemukakan di atas dan berkenaan dengan hasil penelitian yang diperoleh, berikut ini diberikan beberapa saran sebagai berikut (1) Bagi peneliti berikutnya lebih melengkapi lembar pengamatan dengan range nilainya sehingga dapat lebih mempermudah observer dalam mengisi lembar pengamatan. (2) Supaya guru mata pelajaran Biologi dapat berupaya menemukan pembelajaran yang dapat

meningkatkan aktivitas dan kompetensi belajar siswa secara keseluruhan.

Catatan:

Artikel ini ditulis dari Tesis penulis di Pascasarjana Universitas Negeri Padang dengan tim pembimbing Dr. Linda Advinda, M.Kes. dan Dr. Abdul Razak, M.Si.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, 2004. *Learning To Teach*. Mc Grow Hill. Boston Burr Ridge.
- DeVries, DL, Slavin. 1978. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, (online) www.google.co.id. Diakses 8/09/2013
- Prestasiherfen. 2008. *Hakikat Biologi Sebagai Ilmu*, (online) <http://www.docstoc.com/docs/1991506/53-BIOLOGI-SMA>. Diakses 8/09/20013
- Purwanto. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Tehnik Evaluasi dalam Belajar*, Rosdakarya, Bandung.
- Raharja, H. 2006. *Pembelajaran Ekosistem Di Taman Sekolah*, (online) [*Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi, Vol 6, No 1, April 2019*](http://re-</p>
</div>
<div data-bbox=)

- searchengines.com/0306hidayat2.html . Diakses 10/09/20013.
- Ratumanan, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, Unesa University Press. Surabaya
- Sardiman, 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali Pres, Jakarta
- Siegel, S. 1992. *Statistik Nonparametrik untuk Ilmu-ilmu Sosial*, Gramedia, Jakarta.
- Slameto, 2002. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Slavin, E. 2005. *Cooperatif Learning Theory, Research, And Practice* Second Edition. Allyn and Bacon. Boston London Toronto Sydney Tokyo Singapura : USA.
- Slavin, E. 1995. *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* (online)
<http://ipotes.wordpress.com/page/3/>. Diakses 10/09/20013.
- Sudjana, N. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sunarto. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jenis Team Games Tournament Dengan Teka-Teki Silang Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Fisika Bagi Siswa MTsN. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol.7, No.2, Juli 2012.
- Syah, M. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Stevenson, John. 1991. Competency Based Training in Australia: an Analysis of Assumption. Sydney : *Jurnal The National Training Board*.<http://www.portalhr.com/majalah/edisisebelumnya/strategi/1id198.htm>.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.
- Sudiran, 20012, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkal Susu. *Jurnal Pendidikan Fisika*. ISSN 2252-732