



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PENDEKATAN INKUIRI
TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA**

(IPA-BIOLOGI Kelas VIIA MTs Al-Huda

Sukorejo Banyuwangi Semester

Ganjil 2019/2020)

SKRIPSI

Oleh

Hayatun Nufus

NIM 120210103106

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Suratno, M.Si

Dosen Pembimbing Anggota : Mochammad Iqbal, S.Pd., M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PENDEKATAN INKUIRI
TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA
(IPA-BIOLOGI Kelas VIIA MTs Al-Huda
Sukorejo Banyuwangi Semester
Ganjil 2019/2020)**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1)
pada Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

**Hayatun Nufus
NIM 120210103106**

**Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Drs. Suratno, M.Si
Dosen Pembimbing Anggota : Mochammad Iqbal, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang serta Nabi Muhammad SAW, saya persembahkan skripsi ini dengan segala cinta dan kasih kepada:

1. Ibu tercinta yang memberikan semua kasih sayangnya, restu, motivasi dan pengorbanan baik moril maupun materi. Terimakasih atas untaian doa yang senantiasa terlantun dalam setiap sujud dan hembusan nafasnya hingga saat ini;
2. Suamiku tercinta Syafi'ul Umam atas curahan kasih sayang, do'a, dan dukungan tiada henti;
3. Teman-temanku yang senantiasa selalu mendukungku, mendo'akanku dan memberikan semangat;
4. Guru-guruku MI. Al-Hikmah, MTs Al-Huda Sukorejo, SMAN 1 Pesanggaran sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu dan bimbingan;
5. Almamaterku Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Kesombongan dan kedengkian yang membuat iblis durhaka terhadap Allah dan kekal dalam laknatNya. Maka kita perlu terus menjaga kalbu kita dari penyakit hati itu. *)

Tidak usah takut gagal bekerjalah semaksimal mungkin dan percayalah semua jerih payah kita akan diperhitungkan oleh Tuhan. **)



*) Nahdlatul Ulama.[@Nahdlatululama].(2019, 30 Oktober) .Quote [twitter update]. Diakses melalui <https://twitter.com/nahdlatululama/status/1189354268337299457?lang=en>, 12 Mei 2020.

**) Riana, Merry.[@merryriana].(2019, 09 Februari). Tidak usah takut gagal bekerjalah semaksimal mungkin dan percayalah semua jerih payah kita akan diperhitungkan oleh Tuhan [twitter update]. Diakses melalui <https://twitter.com/merryriana/status/1094098566593892353?lang=en>, 12 Mei 2020.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hayatun Nufus

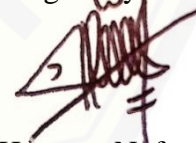
NIM : 120210103106

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa (IPA-Biologi Kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi Semester Ganjil 2019/2020)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus di junjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 27 November 2020

Yang menyatakan,



Hayatun Nufus
NIM 120210103106

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PENDEKATAN INKUIRI
TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILA
BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA
(IPA-BIOLOGI Kelas VIIA MTs Al-Huda
Sukorejo Banyuwangi Semester
Ganjil 2019/2020)**

Oleh :

Hayatun Nufus
NIM 120210103106

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Suratno, M.Si.
Dosen pembimbing Anggota : Mochammad Iqbal, S.Pd., M.Pd.

PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PENDEKATAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA IPA-BIOLOGI Kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi Semester Ganjil 2019/2020

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh :

Nama : Hayatun Nufus
NIM : 120210103106
Angkatan Tahun : 2012
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 26 Februari 1993
Jurusan/program studi : Pendidikan MIPA/Pendidikan Biologi

Disetujui Oleh :

Dosen Utama



Prof. Dr. Suratno, M.Si.

NIP 19670625 199203 1 003

Dosen Anggota



Mochammad Iqbal, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1988012 0201212 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa (IPA-Biologi Kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi Semester Ganjil 2019/2020)” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :Jum’at, 27 November 2020

tempat :Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,



Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP 19670625 199263 1 003

Sekretaris,



Mochammad Iqbal, S.Pd., M.Pd
NIP. 1988012 0201212 1 001

Anggota I,



Dr. Jekti Prihatin, M.Si
NIP 19651009 199103 2 001

Anggota II,



Ika Lia Novenda S.Pd., M.Pd
NIP 760014635

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd

NIP 19600612 198702 1 001

RINGKASAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa (IPA-Biologi Kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi Semester Ganjil 2019/2020); Hayatun Nufus; NIM 120210103106; 2020; 65 halaman; Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam rangka menghasilkan sumberdaya manusia. Pendidik merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di kelas. Salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif dapat dicapai apabila guru menggunakan model dan metode-metode pembelajaran tertentu yang dapat meningkatkan keterampilan siswa baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Adanya penilaian dari semua aspek ini merupakan keunggulan dari Kurikulum 2013. Upaya guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa salah satunya yaitu dengan mengajukan pertanyaan pada siswa yang tidak memperhatikan ketika pelajaran berlangsung. Guru juga sering menghukum siswa apabila tidak bisa menjawab pertanyaan dan tidak memperhatikan pelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa, siswa lebih senang bermain daripada belajar. Metode pembelajaran di kelas VIIA MTs Al- Huda Sukorejo kurang bervariasi, guru hanya sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah bosan. Hal tersebut membuat siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mencari kegiatan yang lain yang lebih menarik, misalnya bermain dengan teman sebangkunya. Hal tersebut membuat siswa cenderung pasif dan menyebabkan rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al- Huda Sukorejo Banyuwangi pada Bulan Juli semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dan dilanjutkan tes keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar diakhir tiap siklus.

Desain penelitian mengacu pada model Hopkins yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Adapun hasil belajar kognitif siswa diukur menggunakan tes hasil belajar di akhir setiap siklus. Hasil belajar ranah afektif diukur dengan menggunakan lembar penilaian afektif siswa disertai rubrik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi pada pelajaran IPA Biologi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup. Presentase kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal yaitu 64,6 pada siklus 1, dan meningkat menjadi 80 pada siklus 2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 33,37%, namun untuk peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada siklus 1 dan siklus 2 adalah sama. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi pada pelajaran IPA Biologi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup. Rata-rata presentase hasil belajar afektif siswa secara klasikal siklus 1 sebesar 76,77 dan meningkat menjadi 86,74 pada siklus 2.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA biologi siswa kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa IPA-Biologi Kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi Semester Ganjil 2019/2020” Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Dwi Wahyuni, M.Kes selaku ketua jurusan pendidikan MIPA;
3. Dr. Iis Nur Aisyiah, SP. NP selaku ketua program studi pendidikan biologi dan dosen pembimbing akademik yang selalu memotivasi dan memberikan bimbingan;
4. Prof. Dr. Suratno, M.Si. selaku dosen pembimbing utama serta Bapak Mochammad Iqbal, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini;
5. Dr. Jekti Prihatin, M.Si selaku dosen penguji I, dan Ibu Ika Lia Novenda S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan-masukan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu selama perkuliahan;

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran IPA Biologi	6
2.2 Pendekatan Inkuiri	7
2.2.1 Pendekatan Inkuiri Terbimbing.....	8
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Inkuiri Terbimbing	9
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT)	10
2.4 Keterampilan Berpikir Kreatif	13
2.5 Hasil Belajar	14

2.5.1	Pengertian Hasil Belajar	14
2.5.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
2.6	Karakteristik Pokok Bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup	17
2.6.1	Keanekaragaman Makhluk Hidup.....	18
BAB 3.	METODE PENELITIAN	28
3.1	Jenis Penelitian	28
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.3	Subjek Penelitian	28
3.4	Variabel Penelitian	28
3.5	Definisi Operasional.....	30
3.6	Desain Penelitian	31
3.7	Prosedur Penelitian.....	32
3.7.1	Pra Siklus	32
3.7.2	Pelaksanaan Siklus I.....	33
3.7.3	Pelaksanaan Siklus II	35
3.8	Metode Pengumpulan Data	35
3.9	Analisis Data.....	36
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Hasil Penelitian	39
4.1.1	Tindakan Pendahuluan (Prasiklus).....	40
4.1.2	Pelaksanaan Siklus I.....	42
4.1.3	Pelaksanaan Siklus II	49
4.1.4	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	55
4.1.5	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif	57
4.1.6	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Afektif.....	58
4.2	Pembahasan	58
4.2.1	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif.....	59
4.2.2	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif	60
4.2.3	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Afektif	61
BAB 5.	KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1	Kesimpulan.....	63

5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65

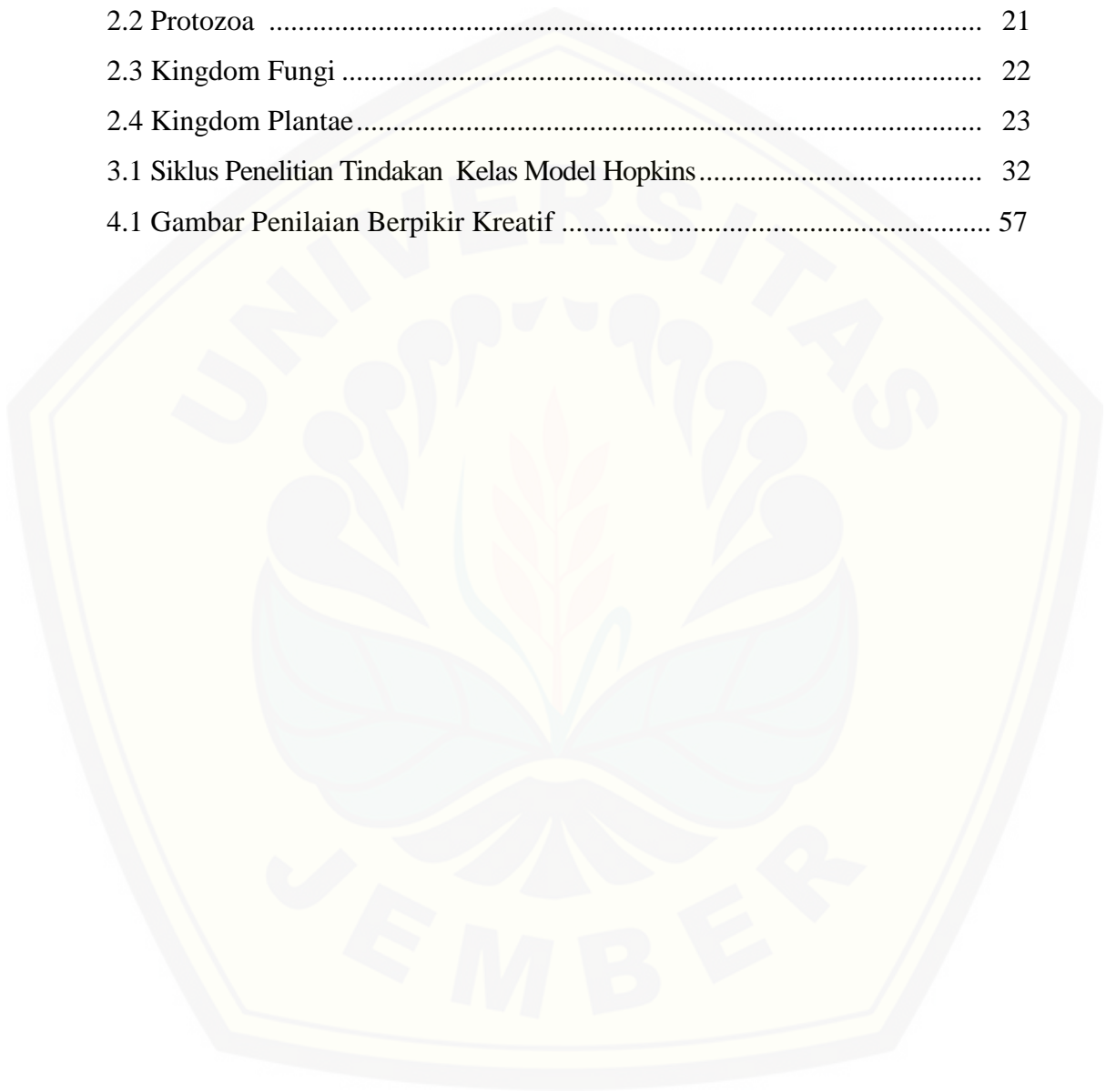


DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif.....	14
3.1 Variabel, Parameter, dan Instrumen penelitian	28
3.2 Kriteria keterampilan berpikir kreatif (KBK)	37
3.3 Kriteria Ranah Afektif.....	48
4.1 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Prasiklus	41
4.2 Presentase dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas XIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi	42
4.3 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I.....	46
4.4 Hasil Belajar Aspek Kognitif siklus 1.....	47
4.5 Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus 1	48
4.6 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II	53
4.7 Hasil Belajar Aspek Kognitif siklus 2.....	54
4.8 Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus 2.....	54
4.9 Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa per-indikator.....	56
4.10 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Klasikal.....	56
4.11 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif	58
4.12 Persentase Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II	58

DAFTAR GAMBAR

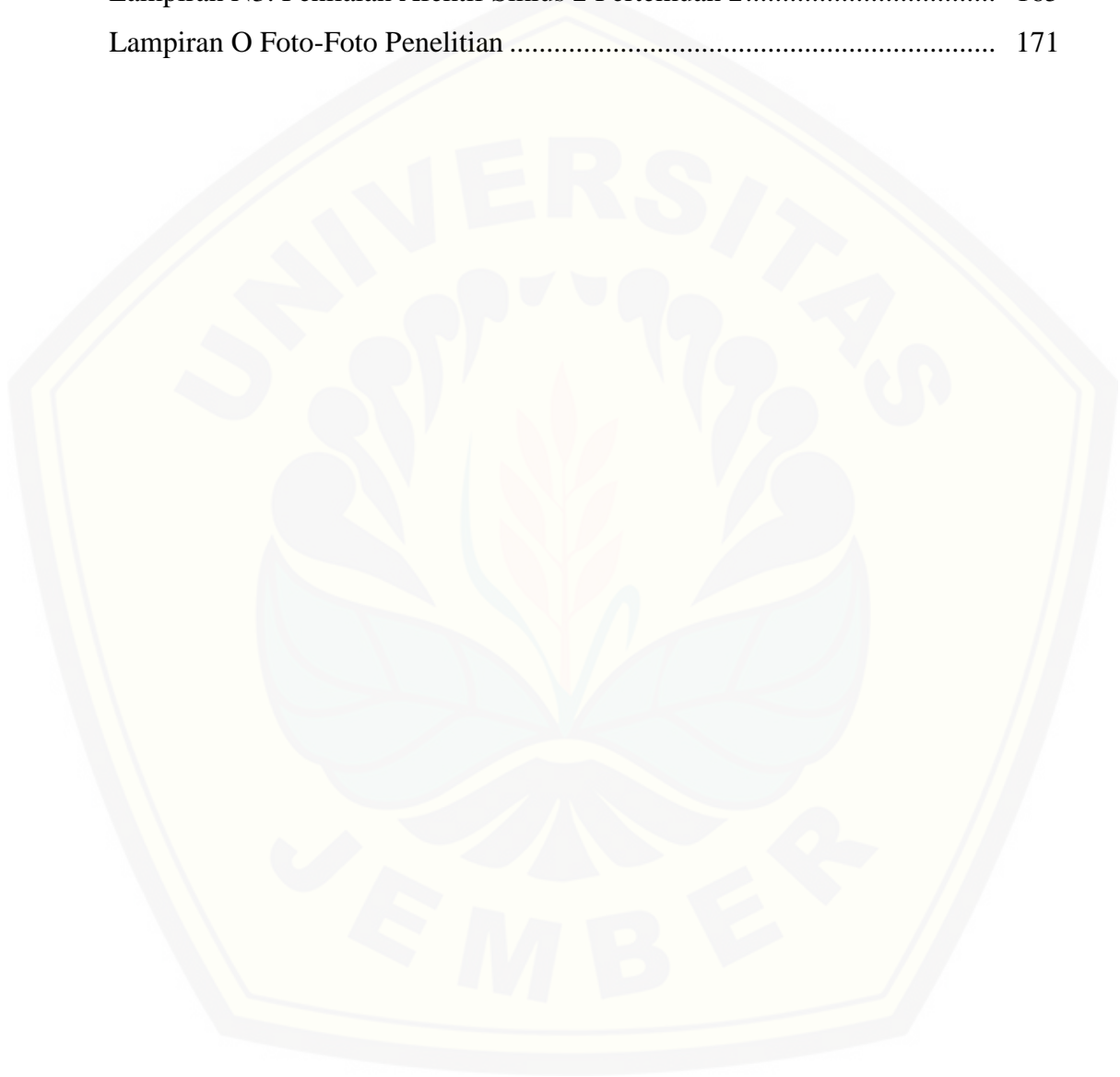
	Halaman
2.1 Kingdom Protista	20
2.2 Protozoa	21
2.3 Kingdom Fungi	22
2.4 Kingdom Plantae.....	23
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins.....	32
4.1 Gambar Penilaian Berpikir Kreatif	57



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Matriks Penelitian	68
Lampiran B : Silabus.....	70
Lampiran C : Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif	77
Lampiran C1. RPP Siklus I Pertemuan 1	79
Lampiran C2. RPP Siklus I Pertemuan 2	86
Lampiran C3. RPP Siklus 2 Pertemuan 1	98
Lampiran C4. RPP Siklus 2 Pertemuan 2	105
Lampiran D Rubrik Penilaian Afektif.....	112
Lampiran E1. LDS Siklus I Pertemuan 1	114
Lampiran E2. LDS Siklus I Pertemuan 2.....	116
Lampiran E3. LDS Pertemuan 1 Siklus 2	118
Lampiran E4. LDS Siklus 2 Pertemuan 2	120
Lampiran F Pedoman Pengumpulan Data	122
Lampiran G Hasil Wawancara Sebelum Tindakan	124
Lampiran H.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	132
Lampiran H.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 2	134
Lampiran I Kisi Kisi Ulangan Harian 1	136
Lampiran J1. Kunci Jawaban Dan Rubrik Siklus 1	137
Lampiran J2. Ulangan Akhir Harian Siklus 1	139
Lampiran K. Kisi Kisi Ulangan Harian 2	140
Lampiran K1. Kunci Jawaban Dan Rubrik Siklus 2.....	141
Lampiran K2. Ulangan Harian Akhir Siklus 2.....	1143
Lampiran L1 Lembar Validasi Soal Ulangan Harian Siklus 1	144
Lampiran L2 Lembar Validasi Soal Ulangan Harian Siklus 2	145
Lampiran M1. Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Prasiklus	146
Lampiran M2. Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus 1.....	149

Lampiran M3. Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus 2.....	152
Lampiran N. Penilaian Afektif Siklus 1 Pertemuan 1.....	155
Lampiran N1. Penilaian Afektif Siklus 1 Pertemuan 2.....	158
Lampiran N2. Penilaian Afektif Siklus 2 Pertemuan 1.....	161
Lampiran N3. Penilaian Afektif Siklus 2 Pertemuan 2.....	165
Lampiran O Foto-Foto Penelitian	171



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan (Dimiyati, 1999:7). Pendidikan memegang peranan yang penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa. Hal ini karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu peningkatan dan pengembangan sumber daya tersebut yaitu dengan pembelajaran. Pembelajaran erat kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Selama ini tujuan pembelajaran adalah bagaimana materi dapat disampaikan sesuai tuntutan kurikulum, sehingga peserta didik dapat menguasai materi sesuai yang di tetapkan (Darma, 2014).

Pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan timbal-balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah guru (Sudjana, 2004: 95).

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran IPA di kelas VII MTs Al-Huda Sukorejo, dari 2 kelas dengan guru IPA yang sama diketahui rata-rata nilai hasil ulangan harian siswa yaitu kelas VIIA sebesar 69,2 dan kelas VIIB sebesar 70,6. Dari hasil observasi yang diperoleh, nilai kelas VIIA tidak mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, sedangkan pada kelas VIIB telah mencapai KKM. Sehingga peneliti menentukan kelas VII A sebagai kelas yang akan diteliti.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru IPA kelas VIIA bahwa kelas ini merupakan kelas yang siswanya cenderung pasif dalam proses mengajar. Berdasarkan hasil wawancara proses pembelajaran di MTs Al- Huda Sukorejo terlihat masih berpusat pada guru (*teacher centered*) karena guru IPA Biologi sering menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan metode diskusi. Metode ini juga kurang memberikan kesempatan kepada siswa terlibat aktif dalam proses untuk mengembangkan keterampilan berpikir mereka terutama keterampilan berpikir kreatif karena materi yang dikuasai siswa dari hasil ceramah

akan terbatas pada yang dikuasai guru. Ketika guru menggunakan metode diskusi, dalam satu kelompok hanya sebagian anak yang berdiskusi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa yang lain hanya ngobrol dengan siswa lainnya. Pada saat guru menerangkan materi, siswa cenderung pasif. Ketika guru memberi pertanyaan kepada siswa, hanya sebagian siswa yang dapat menjawab.

Menurut Syafi'i *et al* (2011), berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengkombinasikan berpikir logis dan berpikir divergen. Berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide tersebut menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif. Keterampilan ini membantu siswa memberikan jawaban yang bervariasi dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Keterampilan berpikir kreatif juga diperlukan siswa untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari

Upaya guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa salah satunya yaitu dengan mengajukan pertanyaan pada siswa yang tidak memperhatikan ketika pelajaran berlangsung. Guru juga sering menghukum siswa apabila tidak bisa menjawab pertanyaan dan tidak memperhatikan pelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa, siswa lebih senang bermain daripada belajar. Metode pembelajaran di kelas VIIA MTs Al- Huda Sukorejo kurang bervariasi, guru hanya sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah bosan. Hal tersebut membuat siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mencari kegiatan yang lain yang lebih menarik, misalnya bermain dengan teman sebangkunya. Hal tersebut membuat siswa cenderung pasif dan menyebabkan rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa.

Oleh karena itu, guru harus mampu membuat variasi pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa sehingga siswa tidak mudah bosan, mudah mengingat isi materi, dan aktif kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri terbimbing.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi (Astuti, 2013). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status (Mardiana, 2015: 17). Sehingga semua siswa akan termotivasi untuk menjadikan kelompoknya juara. Menurut Slavin (2011: 171-174) Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri atas, 1) Presentasi di kelas, 2) *Team* (kelompok), 3) *Game* (Permainan), 4) *Tournament* (Turnamen), 5) Rekognisi Kelompok.

Inkuiri terbimbing merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola pembelajaran kelas. Pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan pembelajaran kelompok dimana siswa diberi kesempatan untuk berfikir mandiri dan saling membantu dengan teman yang lain. Pembelajaran inkuiri terbimbing membimbing siswa untuk memiliki tanggung jawab individu dan tanggung jawab dalam kelompok atau pasangannya (Ambarsari, 2012: 4).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa (pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup kelas VII A MTs Al- Huda Sukorejo Banyuwangi) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing?
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa (pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup kelas VII A MTs Al- Huda Sukorejo Banyuwangi) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Materi biologi yang diajarkan pada penelitian ini yaitu pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup
- b. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah ranah kognitif, dan afektif.
- c. Berpikir kreatif diukur dari hasil tes akhir siklus dengan menggunakan butir soal yang dapat menggali keterampilan berpikir kreatif dan lembar observasi.
- d. Siklus selesai apabila hasil belajar seluruh siswa telah mencapai KKM.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

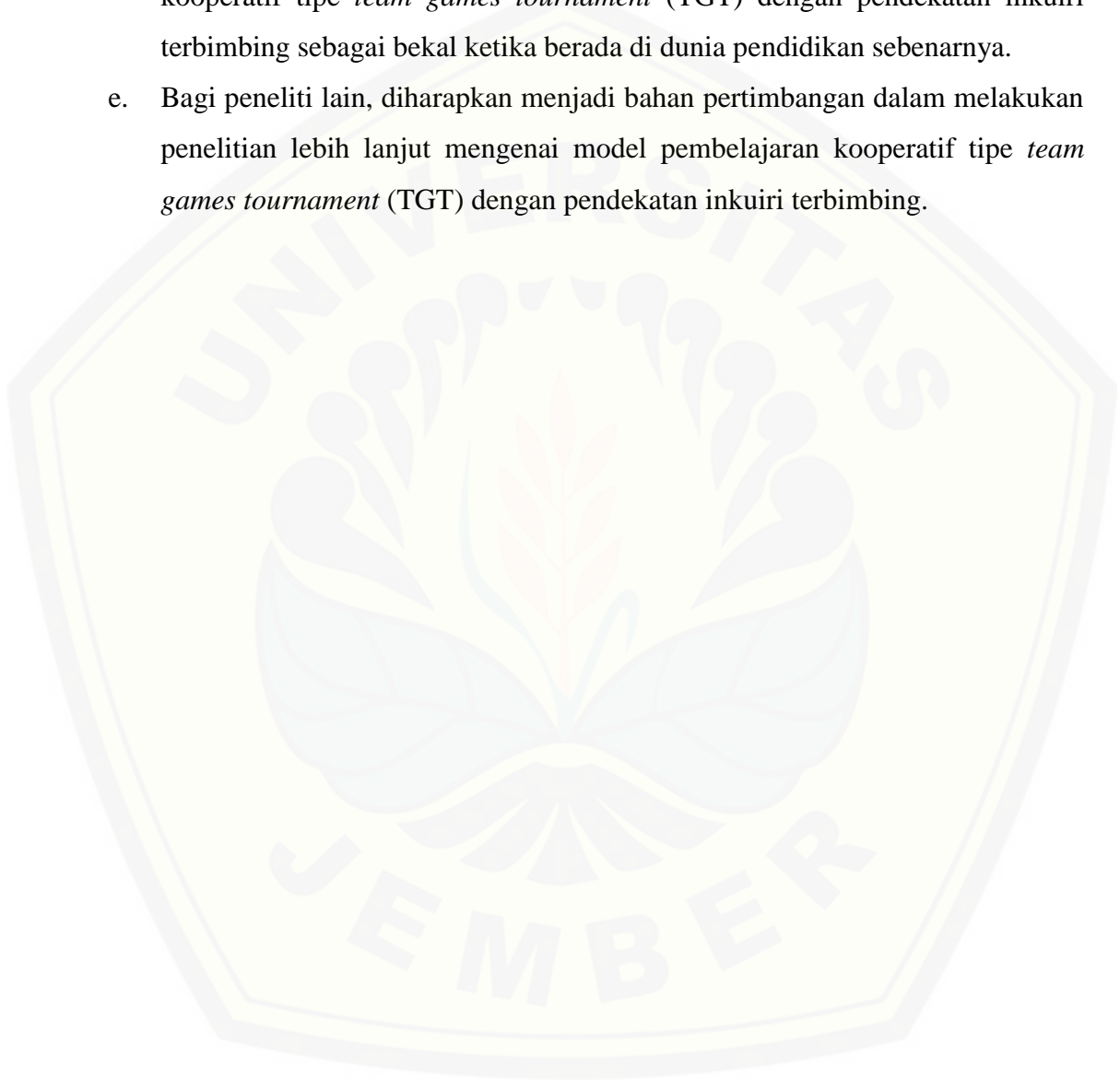
- a. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing (pokok klasifikasi makhluk hidup hidup kelas VII A MTs Al- Huda Sukorejo).
- b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA Biologi siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing (pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup kelas VII A MTs Al- Huda Sukorejo).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, dapat melatih siswa memahami konsep-konsep pelajaran dengan baik sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, hasil peneliti ini dapat digunakan sebagai masukan dalam penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

- c. Bagi pihak lembaga yaitu sekolah, sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan mutu pendidikan disekolah.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai pengalaman dan memperluas pengetahuan tentang pembelajaran biologi, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing sebagai bekal ketika berada di dunia pendidikan sebenarnya.
- e. Bagi peneliti lain, diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran IPA Biologi

Pada dasarnya belajar adalah hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitar. Belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti mengalami, mengerjakan, memahami dan sebagainya. Sehingga berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Maka pemahaman yang benar mengenai belajar mutlak diperlukan oleh pendidik (Handayani, 2010). Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pegalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 1991:2). Sedangkan menurut Hamalik (dalam Handayani, 2010) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Siswa dapat memperoleh hasil belajar dengan baik jika mau berusaha belajar dengan rutin. Sehingga dengan belajar rutin akan merubah sikap, tingkah laku, dan pola pikir yang terarah. Selain hal-hal tadi, dibutuhkan juga pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Sudjana (1989:28) juga menjelaskan bahwa belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Oleh sebab itu belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Sains atau ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena yang terjadi di alam. Dalam sains, fenomena-fenomena alam ini diterangkan berdasarkan kepada fakta-fakta yang ada (Maswandi, 2010). Menurut Mulyasa (2004:7) Pembelajaran biologi merupakan sains yang mengorganisasikan

pikiran manusia berdasarkan pengalaman, pemikiran, dan penyesuaian dengan lingkungan.

Pembelajaran biologi yang baik adalah pembelajaran yang dilanaskan pada prinsip keterampilan proses, dimana siswa dididik untuk menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsepnya (Yuniastuti, 2012:81). Sedangkan menurut Lutfiah (dalam Yunandasari, 2015: 8) pembelajaran biologi ini diupayakan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa sehingga mengantarkan siswa untuk berpikir kritis dengan metode ilmiah sehingga dapat memecahkan suatu masalah. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga biologi bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (*inquiry*).

2.2 Pendekatan Inkuiri

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran, apakah guru akan menjelaskan suatu pengajaran dengan materi mata pelajaran yang sudah tersusun dalam urutan tertentu, atautkah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan yang lainnya dalam tingkat kedalaman yang berbeda, atau bahkan meruakan materi yang terintegrasi daalam suatu kesatuan multi disiplin ilmu. Pendekatan pembelajaran ini sebagai penjasar untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi para siswa memahami materi ajar yang disampaikan guru, dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sutoyo, 2012: 5)

Inkuiri (menemukan) adalah proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta dari hasil mengingat, akan tetapi dari proses menemukan sendiri (Adisusilo, 2013. 93). Menurut Mulyasa (dalam Siagian dan Nurfitriyanti 2012: 39-40) Inkuiri adalah metode yang mampu menggiring siswa untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif. Inkuiri menurut Gulo (2008: 84-85)

berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa inkuiri adalah strategi belajar mengajar yang dirancang untuk membimbing siswa bagaimana meneliti masalah dan pertanyaan berdasarkan fakta. Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Inkuiri juga dianggap sebagai pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri, dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan orang lain.

2.2.1 Pendekatan Inkuiri Terbimbing

Menurut Orlich dalam Ambarsari (2012: 5) pendekatan inkuiri induktif dibedakan menjadi inkuiri terbimbing dan inkuiri tak terbimbing. Perbedaan dari keduanya yaitu data atau fakta, kemudian siswa membuat generalisasi dengan bantuan guru, disebut inkuiri induktif terbimbing. Jika siswa menemukan sendiri sebelum membuat generalisasi maka dinamakan inkuiri induktif tak terbimbing.

Inkuiri terbimbing merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola pembelajaran kelas. Pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan pembelajaran kelompok dimana siswa diberi kesempatan untuk berfikir mandiri dan saling membantu dengan teman yang lain. Pembelajaran inkuiri terbimbing membimbing siswa untuk memiliki tanggung jawab individu dan tanggung jawab dalam kelompok atau pasangannya (Ambarsari, 2012: 5).

Inkuiri terbimbing yaitu jenis model inkuiri dimana sebagian besar perencanaan dibuat oleh guru. Pada model inkuiri terbimbing ini, guru memberikan petunjuk petunjuk yang berupa pertanyaan yang membimbing siswa

agar mampu mencari sendiri arah dan tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang diberikan guru. Siswa memiliki tugas merumuskan masalah, melakukan percobaan, mengumpulkan data, menganalisis data dan mengambil kesimpulan sendiri. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator.

Ciri-ciri utama pembelajaran inkuiri terbimbing ada 3. *Pertama*, model pembelajaran inkuiri terbimbing menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. *Kedua*, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self-belief*). *Ketiga*, tujuan dari penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. (Hapsari, 2012: 20-21).

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Inkuiri Terbimbing

Kelebihan dari pembelajaran inkuiri terbimbing menurut Hapsari (2012: 21-23) yaitu.

- a. Pembelajaran inkuiri terbimbing meningkatkan potensi intelektual siswa. Hal ini dikarenakan siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan dengan pengamatan dan pengalaman sendiri.
- b. Ketergantungan siswa terhadap kepuasan ekstrinsik bergeser kearah kepuasan intrinsik. Siswa yang telah berhasil menemukan sendiri sampai dapat memecahkan masalah yang ada akan meningkatkan kepuasan intelektualnya yang datang dari dalam diri siswa.
- c. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat penyelidikan. Dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing siswa terlibat langsung dalam proses penemuan.
- d. Belajar melalui inkuiri terbimbing dapat memperpanjang proses ingatan. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil pemikiran sendiri akan lebih mudah diingat.
- e. Siswa dapat memahami konsep-konsep dan ide-ide dengan baik. Dengan menemukan jawaban sendiri atas pertanyaan yang diberikan guru akan

menjadikan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dan ide-ide yang diperoleh.

- f. Pengajaran menjadi terpusat pada siswa. Ini merupakan salah satu prinsip psikologi belajar yang menyatakan bahwa semakin besar keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, maka semakin besar pula kemampuan belajar siswa tersebut.
- g. Proses pembelajaran inkuiri terbimbing dapat membentuk dan mengembangkan konsep diri siswa. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran inkuiri terbimbing lebih besar, sehingga memberikan kemungkinan kepada siswa untuk memperluas wawasan dan mengembangkan konsep diri secara baik.
- h. Inkuiri terbimbing dapat menghindarkan siswa belajar dengan hafalan. Pembelajaran inkuiri terbimbing menekankan kepada siswa untuk menemukan makna lingkungan sekelilingnya.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran inkuiri terbimbing juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan pembelajaran Inkuiri terbimbing menurut Hapsari (2012: 23-24) yaitu.

- a. pembelajaran inkuiri terbimbing mengandalkan suatu kesiapan berpikir siswa. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir lambat bisa kebingungan dalam berpikir secara luas seperti membuat abstraksi, menemukan hubungan antara konsep-konsep, atau menyusun apa yang telah mereka peroleh secara tertulis atau lisan.
- b. Kurang efisien untuk mengajar di kelas yang jumlah siswanya banyak. Sebagai contoh banyak waktu yang dihabiskan untuk membantu siswa dalam menemukan teori-teori tertentu.
- c. Sulit dilaksanakan apabila guru dan siswa terbiasa melakukan pembelajaran tradisional.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut

kedua ahli tersebut model pembelajaran dijadikan sebagai pedoman para pengajar dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2011: 151). Saripudin (1997:87) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian model dari para ahli tersebut adalah suatu kerangka konseptual dan prosedur sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan untuk mencapai dan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Joyce & Weil dalam Winataputra (1997:83) Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yang harus diperhatikan selain rasional teoritik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran; (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran; (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa; (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; dan (5) *instructional* dan *nurturan effects* hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*)

Team Games Tournament (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi (Astuti, 2013). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut (Nugroho, 2013: 3).

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama

dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk dapat mengerjakan kuis dengan baik (Slavin, 2011. 144).

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung (Slavin, 2011. 166).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa keberhasilan timnya. Keberhasilan model ini banyak dipengaruhi heterogenitasnya anggota dalam satu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, *gender skill*, komunikasi, *leadership*, dan keinginan berjuang untuk timnya (Nugroho dan Rachman, 2013).

Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat (Nugroho dan Rachman, 2013).

Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu:

1. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis

2. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya (Nugroho dan Rachman, 2013).

2.4 Keterampilan Berpikir Kreatif

Menurut Suharman dalam Isti (2013:4) berpikir adalah meletakkan hubungan antara bagian – bagian pengetahuan kita. Bagian – bagian pengetahuan kita yaitu segala sesuatu yang telah kita miliki, yang berupa pengertian – pengertian dan dalam batas tertentu juga tanggapan – tanggapan.

Berpikir kreatif erat kaitanya dengan kreativitas. Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Slameto, 2010:145). Getzels & Jackson dalam Slameto (2010:146) menyatakan bahwa siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, dan banyak siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya. Menurut Hariyani dalam Pujirahayu (2016: 15-16) bahwa berpikir adalah suatu kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang telah diperoleh melalui indra dan ditujukan untuk mencapai kebenaran. Keterampilan berpikir tingkat tinggi dibagi menjadi dua, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Munandar, 2009: 31). Kemampuan berpikir kreatif meliputi empat kriteria, antara lain kelancaran, kelenturan, keaslian dalam berpikir dan elaborasi atau ketep rincian dalam mengembangkan gagasan (Munandar, 2009: 43).

Kepekaan berfikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah ditentukan para ahli, salah satunya menurut Torrance. Menurut Torrance kemampuan berfikir kreatif terbagi menjadi tiga hal, yaitu: (1) *fluency* (kelancaran); (2) *originality* (keaslian); (3) *elaboration* (penguraian), yaitu kemampuan memecahkan masalah secara detail (Isti, 2013:4). Ada empat

karakteristik berpikir kreatif menurut Munandar (1999), yaitu (1) kemampuan berpikir lancar (*fluency*); (2) kemampuan berpikir luwes (*flexibility*); (3) kemampuan berpikir orisinal (*originality*); dan (4) kemampuan berpikir merinci (*elaboration*). Adapun penjabarannya dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

No.	Aspek keterampilan berpikir kreatif	Indikator
1	<i>Fluency</i> (berpikir lancar)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mampu menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan 2) Siswa lancar dalam mengungkapkan gagasan 3) Siswa dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu obyek atau situasi
2	<i>Flexibility</i> (berpikir luwes)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa memberikan penafsiran yang beragam terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya 2) Siswa mampu menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda.
3	<i>Originality</i> (orisinalitas berpikir)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, siswa bekerja untuk menyelesaikan yang baru
4	<i>Elaboration</i> (penguraian)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mampu mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan yang terinci 3) Siswa mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain 4) Siswa mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh

2.5 Hasil Belajar Siswa

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima dan menguasai informasi dari pengalaman belajar. Pada hakekatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan belajar yang biasanya ditunjukkan berupa nilai atau angka (Sudjana, 1992:2). Secara singkat dapat dikatakan bahwa hasil belajar berupa penambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip atau kaidah, prosedur atau cara dan sebagainya. Hasil belajar dapat berupa penguasaan pola-pola kognitif proses berfikir,

mengingat atau mengenal, perilaku afektif (sikap-sikap apresiasi, penghayatan), perilaku psikomotorik. Serta perubahan dalam sifat-sifat kepribadian (Maswandi, 2010: 18).

Bloom (dalam Sudjana, 2011:22-33) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1) Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif berhubungan dengan pengetahuan, pengenalan, keterampilan, dan kemampuan intelektual (Gulo, 2002:50). Ranah kognitif taksonomi Bloom, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001:66-88) terdiri atas.

- a. Mengingat (*remember*), merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lalu, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan.
- b. Memahami/mengerti (*understand*), mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Menerapkan (*apply*), yaitu memanfaatkan atau menggunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan masalah.
- d. Menganalisis (*analyze*), merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut serta mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.
- e. Mengevaluasi (*evaluate*), yaitu memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang telah ada.
- f. Menciptakan (*create*), yaitu meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2010: 30) terdapat beberapa kategori ranah

afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks. Kategorinya adalah sebagai berikut.

- a. Menerima (*Receiving/attending*), yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsang (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b. Jawaban (*Responding*), yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c. Penilaian (*Valuing*), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d. Organisasi (*Organizing*), yakni pengembangan diri ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni kesepakatan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003:54), faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua jenis yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

- a. Faktor - faktor intern meliputi.
 - 1) Faktor jasmaniah, sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang karena proses belajar akan terganggu jika kesehatan

terganggu.

- 2) Faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, minat, kecerdasan, bakat, motif, dan kematangan.
 - 3) Faktor kelelahan
- b. Faktor-faktor ekstern, meliputi.
- 1) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat, merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

2.6 Karakteristik Pokok Bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup

Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah klasifikasi makhluk hidup dalam pembelajaran IPA kelas VII SMP semester ganjil. Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 revisi sehingga mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti pada ranah pengetahuan dalam pokok bahasan ini adalah Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Sedangkan kompetensi inti pada ranah keterampilan dalam pokok bahasan ini adalah mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Adapun kompetensi dasar dalam pokok bahasan ini adalah mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati serta

menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati.

2.6.1 Keanekaragaman Makhluk Hidup

a. Pengklasifikasian Makhluk Hidup

Makhluk hidup di dunia ini sangat beragam. Hal ini mendorong para ahli mencari cara untuk mempelajarinya, yaitu dengan menggunakan suatu sistem tertentu yang disebut klasifikasi. Ilmu tentang pengelompokan makhluk hidup ini disebut taksonomi. Dasar pengelompokan makhluk hidup ini adalah adanya persamaan dan perbedaan ciri-ciri morfologi, anatomi, fisiologi, tingkah laku, dan lain-lain.

1. Tata Nama Makhluk Hidup

Klasifikasi dilakukan berdasarkan kesamaan morfologi, anatomi, fisiologi, dan cara perkembangbiakannya. Dengan klasifikasi akan terbentuk kelompok-kelompok makhluk hidup yang disebut takson. Setelah diklasifikasikan, suatu makhluk hidup diberi nama berdasarkan kelompok yang dimilikinya. Sistem tata nama yang dipakai saat ini adalah sistem tata nama biner yang disebut *binomial nomenclature* yang diperkenalkan oleh Carolus Linnaeus yang dijuluki Bapak Taksonomi.

Pemberian nama ilmiah makhluk hidup menggunakan bahasa Latin, dan terdiri dari dua kata yang menunjukkan nama genus dan spesies. Huruf pertama pada kata pertama ditulis kapital atau huruf besar, dan pada kata kedua ditulis dengan huruf kecil. Kedua kata ini ditulis miring. Contohnya: *Oryza sativa* (padi) dan *Gnetum gnemon* (melinjo).

Jika nama makhluk hidup lebih dari dua kata, maka kata kedua harus disatukan atau diberi tanda penghubung dan ditulis miring. Contohnya, kembang sepatu bisa ditulis *Hibiscus rosasinensis* atau *Hibiscus rosa-sinensis*.

Berdasarkan taksonomi yang dikembangkan Linnaeus, dunia tumbuhan dan hewan dibagi menjadi beberapa takson, yaitu kingdom (kerajaan), filum (keluarga besar), class (kelas), ordo (bangsa), family

(suku), genus (marga), dan spesies (jenis). Urutan dari kingdom ke spesies berdasarkan persamaan ciri-ciri yang paling umum, kemudian makin ke bawah persamaan ciri-ciri makin khusus dan perbedaan makin kecil.

2. Klasifikasi Makhluk Hidup

Pada 1969, ilmuwan Biologi R. H. Whittaker, membagi makhluk hidup menjadi lima kingdom, yaitu kingdom monera, protista, fungi, plantae, dan animalia. Sistem ini banyak digunakan para ilmuwan biologi. Pembagian lima kingdom ini didasarkan pada susunan sel dan cara hidup dalam pemenuhan kebutuhan makanan. Klasifikasi tersebut adalah sebagai berikut.

a) Kingdom Monera

Ciri-ciri monera adalah uniseluler (bersel tunggal), sel prokariotik (tidak memiliki membran inti), dan memiliki reproduksi secara aseksual.

(1) Bakteri

Bakteri memiliki sel uniseluler dan prokariotik. Umumnya tidak memiliki klorofil, namun ada yang memiliki klorofil sehingga dapat melakukan fotosintesis. Ukuran bakteri sangat kecil, hanya beberapa mikron.

Berdasarkan bentuknya, bakteri dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Kokus (bulat) Contoh: *Staphylococcus aureus* (penyebab radang paru-paru).
- b. Basil (batang) Contoh: *Bacillus anthracis* (penyebab antraks)
- c. Spiral (berbengkok-bengkok) Contoh: *Treponema pallidum* (penyebab sifilis)

Jenis bakteri berdasarkan kebutuhan oksigen, antara lain:

- a. Bakteri aerob
- b. Bakteri anaerob

- c. Bakteri saprofit
- d. Bakteri parasit
- e. Bakteri autotrof
- f. Bakteri fotoautotrof
- g. Bakteri kemoautotrof

(2) Ganggang hijau biru (Cyanobacteria)

1. Cyanobacteria tidak semuanya bersel satu (uniseluler). Cyanobacteria memiliki klorofil sehingga mampu berfotosintesis dan menghasilkan oksigen. Tempat hidup Cyanobacteria di danau, laut, sungai, rawa, batu, tanah, di air dengan suhu yang tinggi, maupun di air dengan tingkat keasaman tinggi (pH = 4). Contohnya, Spirulina (dapat digunakan sebagai sumber makanan yang kaya protein).

b) Kingdom Protista



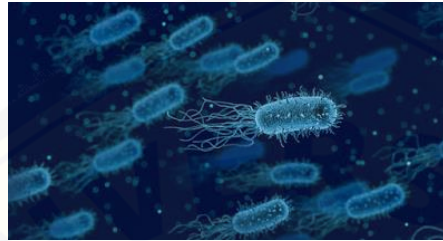
Gambar 2.1 Kingdom Protista *Sumber : www.informazone.com*

Kelompok kedua dalam klasifikasi makhluk hidup adalah kingdom protista. Perbedaan utama kelompok monera dan kelompok protista adalah pada membran inti yang dimilikinya. Makhluk hidup kingdom protista selnya mempunyai membran inti.

Sifat-sifat dari kelompok protista ini sangat beragam, ada yang bersel tunggal dan ada juga yang bersel banyak. Selain itu juga ada yang berukuran mikroskopis (dilihat menggunakan mikroskop) dan ada juga yang berukuran makroskopis (dapat dilihat tanpa mikroskop).

Kelompok protista yang memiliki sifat seperti hewan disebut protozoa dan yang memiliki sifat tumbuhan disebut alga.

(1) Protozoa



Gambar 2.2 Protozoa Sumber : www.materi.co.id

Makhluk hidup yang termasuk ke dalam kelompok protozoa adalah *paramecium*, *Entamoeba coli* yang terdapat pada usus besar dan dapat menyebabkan penyakit diare, dan *plasmodium malarine* yang menyebabkan penyakit malaria. Orang yang dalam tubuhnya terdapat *plasmodium*, sel-sel darah merahnya akan banyak yang hancur dan mengalami demam yang tinggi. Penyakit ini menular melalui perantara nyamuk *anopheles*.

a. Alga

Alga yang termasuk ke dalam kingdom protista adalah alga selain alga hijau-biru. Makhluk hidup ini dibedakan lagi berdasarkan warna dari tubuhnya.

1. Alga Hijau (*Chlorophyceae*).
Contoh: *Chlorella*, *Ulva lactuca*.
2. Alga Coklat (*Phaeophyceae*),
Contoh: *Fucus*, *Sargasum*, dan *Laminaria*.
3. Alga Merah (*Rhodophyceae*)
4. Alga Pirang (*Chrysophyceae*)
Contoh: *Diatom*.

c) Kingdom Fungi (jamur)



Gambar 2.3 Kingdom fungi Sumber : www.informazone.com

Jamur memiliki ukuran yang bermacam-macam, dari yang halus kecil seperti benang hingga yang berukuran cukup besar. Jamur tidak memiliki klorofil sehingga tidak dapat berfotosintesis untuk membuat makanannya sendiri. Jamur bertahan hidup dengan cara menguraikan sisa-sisa makhluk hidup yang telah mati dan menyerap sari-sarinya sebagai makanan.

Jamur memiliki cara yang unik dalam hal cara memperoleh makanannya. Jamur tidak menelan makanannya seperti hewan atau manusia, namun mengeluarkan sejenis zat yang membuat sisa makhluk hidup lain menjadi terurai. Jika telah terurai maka sari-sarinya akan diserap oleh jamur.

Jamur ada yang bersel tunggal dan ada juga yang bersel banyak. Jamur yang memiliki banyak sel atau multiseluler, tubuhnya terdiri atas benang-benang halus yang disebut hifa. Hifa tersebut akan membentuk suatu anyaman yang disebut miselium. Jamur biasanya hidup di tempat-tempat yang lembab dan sedikit terkena sinar matahari, bersifat saprofit (hidup dan makan dari bahan organik yang sudah mati atau busuk), dan parasit.

Perkembangbiakan jamur dapat dilakukan secara generatif (kawin) maupun vegetatif (tidak kawin). Perkembang biakan secara generatif, dengan melakukan perkawinan melalui miselium. Adapun secara vegetatif, jamur akan menghasilkan spora yang dibentuk oleh tubuh buah.

Kingdom Fungi dapat dibagi menjadi 5 filum yaitu:

1. Chytridiomycota
2. Zygomycota
3. Ascomycota
4. Basidiomycota
5. Deuteromycota

Beberapa jenis jamur memang dapat dimakan, namun banyak juga jamur yang beracun sehingga berbahaya jika dimakan. Contoh jamur yang beracun, yakni *Amanita muscaria*. Oleh karena itu, apabila kamu menemukan jamur hendaknya hati-hati apabila akan memakannya sebab beberapa jamur mengandung racun.

d) Kingdom Plantae (tumbuhan)



gambar 2.4 kingdom plantae Sumber : www.informazone.com

Kelompok ini beranggotakan makhluk hidup bersel banyak yang mampu berfotosintesis. Kemampuan fotosintesis ini dikarenakan adanya klorofil di dalam kloroplas. Klorofil inilah yang bisa memanfaatkan energi cahaya matahari untuk membuat makanan. Perbedaan lain antara tumbuhan dengan makhluk hidup bersel banyak lain adalah dalam hal struktur selnya. Sel-sel tumbuhan mempunyai dinding sel yang terbuat dari bahan selulosa (sejenis karbohidrat). Oleh karena itu, tumbuhan biasanya bersifat kaku dan tidak mudah patah.

Kingdom Plantae dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu tumbuhan tidak berpembuluh (tidak mempunyai xilem dan

floem) dan tumbuhan berpembuluh. Tumbuhan yang termasuk ke dalam kelompok tumbuhan tidak berpembuluh adalah tumbuhan lumut. Sedangkan, tumbuhan paku dan tumbuhan berbiji termasuk tumbuhan berpembuluh.

(1) Tumbuhan Lumut (*Bryophyta*)

Tumbuhan lumut merupakan kelompok tumbuhan yang hidup di darat, biasanya tumbuhan ini berwarna hijau dan berukuran kecil dengan ukuran terbesar mencapai 50 cm. Pada umumnya lumut hidup di atas permukaan batu, kayu, pohon, dan tanah. Lumut menghasilkan makanan sendiri karena mengandung klorofil sehingga mampu berfotosintesis.

Kelompok tumbuhan lumut (*Bryophyta*) ciri-cirinya adalah tidak mempunyai akar, batang, dan daun sejati. Ciri lainnya adalah ukurannya kecil dan jarang mencapai 15 cm, berbentuk pipih seperti pita dan ada juga yang berbentuk seperti batang dan daun kecil, dan dinding sel tersusun atas selulosa.

Sekarang ini sudah terdapat 16.000 spesies lumut yang sudah ditemukan dan diklasifikasikan. Lumut dibagi menjadi tiga kelas berdasarkan bentuk gametofit dan sporofitnya menjadi lumut hati (*Hepaticopsida*), lumut tanduk (*Anthocerotopsida*), dan lumut daun (*Bryopsida*).

(2) Tumbuhan Paku (*Pteridophyta*)

Tumbuhan paku (*Pteridophyta*) merupakan tumbuhan yang mempunyai daun, batang, dan akar sejati. Akan tetapi tidak memiliki bunga. Ciri khasnya adalah daun mudanya menggulung. Kemudian di permukaan bagian bawah daun dewasa terdapat bintik-bintik coklat kehitaman yang disebut sorus, di dalamnya terdapat kotak spora (*sporangium*) yang berisi banyak spora.

Tumbuhan paku dapat dikelompokkan menjadi 4 golongan yaitu:

1. Paku purba (Psilophytinae)
2. Paku kawat (Lycopsida)
3. Paku ekor kuda (Equisetinae)
4. Paku sejati (Filicinae)

(3) Tumbuhan Berbiji (*Spermatophyta*)

Tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*) disebut juga tumbuhan bunga (*Anthophyta*). *Spermatophyta* berasal dari bahasa Yunani yang artinya *sperma* = biji dan *phyton* = tumbuhan, jika digabungkan menjadi tumbuhan berbiji. Biji merupakan salah satu alat berkembang biak yang dimiliki oleh tumbuhan, didalamnya terdapat calon individu baru yang biasa disebut lembaga.

Pada umumnya tumbuhan berbiji hidup di daratan, tapi juga adayang hidup mengapung diatas permukaan air seperti teratai. Tumbuhan berbiji juga termasuk tumbuhan yang bersifat *fotoautotrof* yang memiliki kemampuan menghasilkan makanan sendiri melalui proses fotosintesis.

Tumbuhan biji dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok berdasarkan ada tidaknya penutup atau pelindung biji. Sehingga *Spermatophyta* dibagi menjadi tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan berbiji tertutup (*Angiospermae*). Selanjutnya tumbuhan berbiji tertutup dibagi menjadi tumbuhan biji berkeping satu (Monokotil) dan berkeping dua (Dikotil).

e) Kingdom Animalia (hewan)

Dalam klasifikasi makhluk hidup, hewan termasuk ke dalam kingdom animalia. Hewan merupakan kelompok makhluk hidup yang hidup dengan cara memakan makhluk hidup lain. Perbedaan utama antara hewan dan tumbuhan adalah pada dinding sel yang dimilikinya. Sel-sel tumbuhan memiliki dinding sel, sedangkan sel-sel hewan tidak mempunyai dinding sel.

Kingdom animalia dapat dikelompokkan menjadi dua bagian berdasarkan ada tidaknya tulang belakang. Berdasarkan hal itu, hewan dapat dibagi menjadi kelompok hewan bertulang belakang (Vertebrata) dan hewan tidak bertulang belakang (Avertebrata).

(1) Hewan Tidak Bertulang Belakang (Avertebrata)

Avertebrata adalah jenis hewan yang tidak mempunyai tulang belakang atau tulang punggung. Struktur pembentuk atau morfologi seperti sistem pernapasan, sistem peredaran darah pada hewan avertebrata biasanya lebih sederhana dibandingkan hewan vertebrata.

Terdapat 5 kelompok makhluk hidup yang termasuk ke dalam hewan avertebrata yaitu:

a. *Porifera* (Hewan Berpori)

Contoh: Spongilla, Euspongia, Poerion, dan Scypha.

b. *Coelenterata* (Hewan Berongga)

Contoh: ubur-ubur, bunga karang, obelia, hydra dan anemon.

c. *Vermes* (Cacing)

Contoh: cacing hati, cacing perut, dan lintah.

d. *Mollusca* (Hewan bertubuh lunak)

Contoh: cumi-cumi, gurita, siput, kerang, tiram, dan remis

e. *Arthropoda* (Hewan berbuku-buku)

Contoh: serangga (insecta) seperti belalang, udang-udangan (Crustacea) seperti kepiting, laba-laba (Arachnoidea) seperti kalajengking, dan lipan (Myriapoda) seperti kelabang.

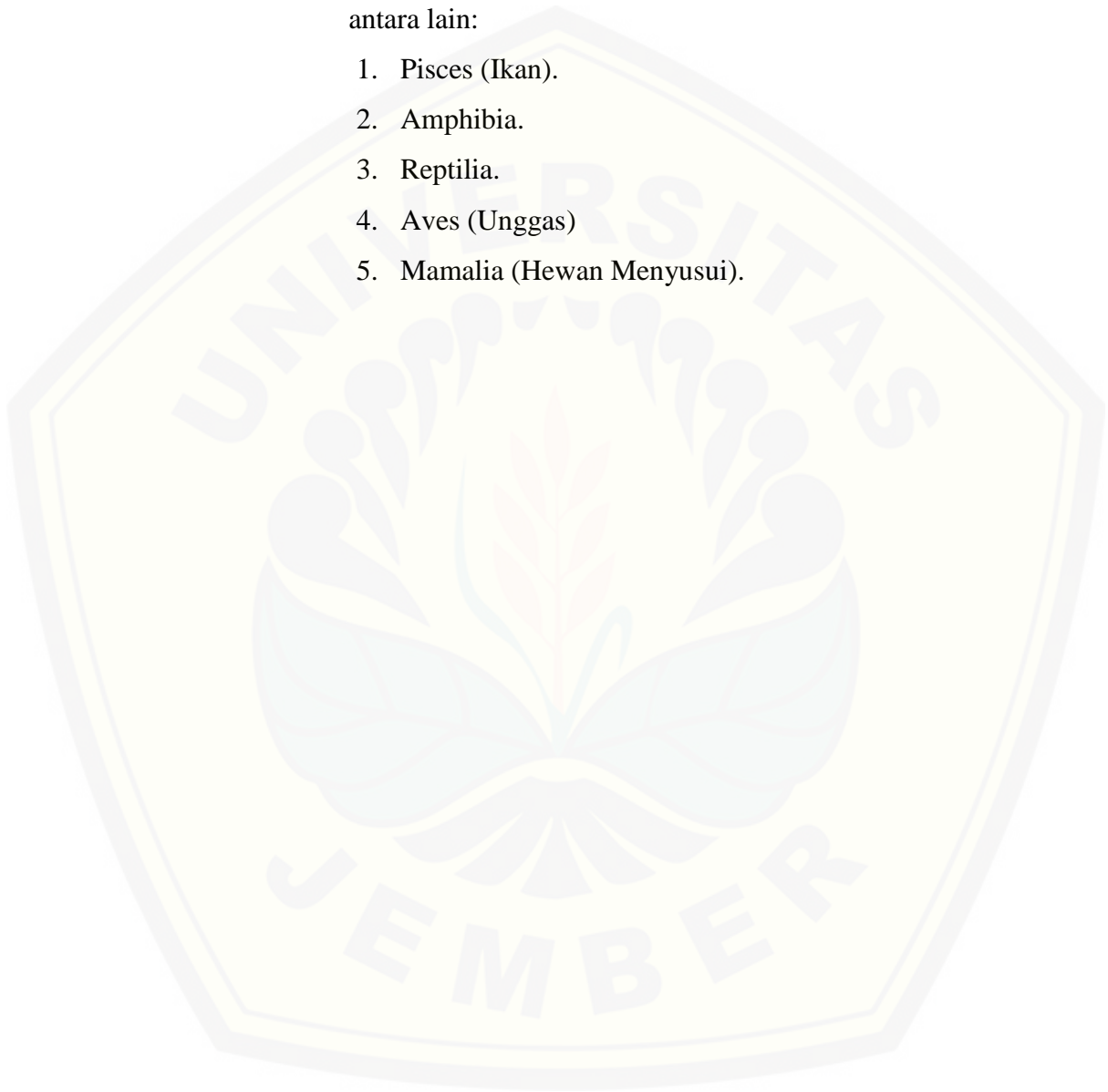
(2) Hewan Bertulang Belakang (Vertebrata)

Hewan bertulang belakang (Vertebrata) adalah kelompok hewan yang memiliki tulang belakang atau tulang punggung. Dari segi keragaman hewan vertebrata lebih

sedikit jenisnya dibandingkan hewan avertebrata. Tubuh hewan vertebrata dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu kepala, badan, dan ekor.

Hewan vertebrata dapat dibagi menjadi 5 kelompok antara lain:

1. Pisces (Ikan).
2. Amphibia.
3. Reptilia.
4. Aves (Unggas)
5. Mamalia (Hewan Menyusui).



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al- Huda Sukorejo Banyuwangi pada Bulan Juli semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A MTs Al- Huda Sukorejo Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 32 orang yang terdiri atas 12 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki.

3.4 Variabel Penelitian

Identifikasi variabel, parameter, dan instrumen penelitian sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Variabel, Parameter, dan Instrumen penelitian

Variabel	Parameter	Teknik Pengukuran	Instrumen
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri terbimbing	Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT): 1) guru memberikan presentasi tentang materi yang dibahas, kemudian memberikan pertanyaan. 2) <i>Team</i> (kelompok), siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri	Observasi langsung kegiatan pembelajaran di kelas	Lembar observasi keterlaksanaan RPP (Lampiran)

Variabel	Parameter	Teknik Pengukuran	Instrumen
	<p>dari 4-5 anak.</p> <p>3) <i>Game</i> (Permainan), guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari pesentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim</p> <p>4) <i>Tournament</i> (Turnamen), setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar kelompoknya menjadi juara</p> <p>5) Rekognisi Kelompok, Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu</p>		
<p>– Peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo</p>	<p>Kelancaran (<i>fluency</i>)</p> <p>Keluwesannya (<i>flexibility</i>)</p> <p>Keaslian (<i>originality</i>)</p> <p>Elaborasi (<i>elaboration</i>)</p>	<p>Lembar Diskusi Siswa (LDS) tiap pertemuan</p>	<p>Rubrik penilaian keterampilan berpikir kreatif</p>
<p>– Peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo</p>	<p>1) Ranah kognitif (rata-rata tes akhir siklus)</p>	<p>Tes akhir siklus</p>	<p>Soal ulangan harian akhir siklus</p>

Variabel	Parameter	Teknik Pengukuran	Instrumen
	2) Ranah (disiplin; jawab; serta aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat)	afektif tanggung kerja sama; Observasi langsung kegiatan pembelajaran di kelas	(Lampiran) Penilaian afektif siswa (Lampiran)

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini digunakan untuk menghindari terjadinya salah pengertian atau perbedaan pendapat. Definisi operasional yang berkaitan dengan variabel yang diteliti adalah sebagai berikut.

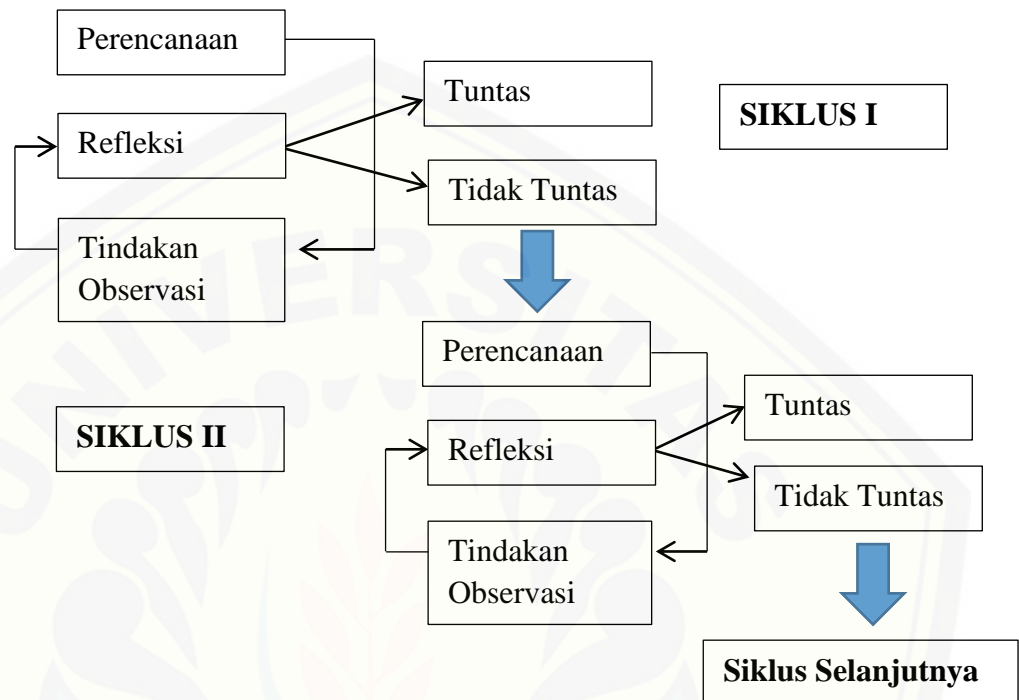
- a. Model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Terdapat 5 komponen utama yaitu, 1) Presentasi di kelas, 2) *Team* (kelompok), 3) *Game* (Permainan), 4) *Tournament* (Turnamen), 5) Rekognisi Kelompok.
- b. Inkuiri terbimbing merupakan pendekatan yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan jawaban yang satu dengan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan peserta didik yang lain.

- c. Keterampilan Berpikir kreatif yang dimaksud adalah kemampuan yang mencerminkan keluwesan (*fleksibility*), keaslian (*originality*), berpikir lancar (*fluency*), dan menguraikan (*elaboration*). Tes kemampuan berpikir kreatif disajikan dalam bentuk lembar diskusi siswa (Lampiran) . Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif dijarang melalui rubrik kemampuan berpikir kreatif (Lampiran)
- d. Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah melakukan proses belajar yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, dan hasil yang diambil adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif diketahui dengan mencari selisih hasil tes pra siklus, tes siklus I, dan tes siklus II. Tes yang digunakan berupa tes tulis dalam bentuk tes objektif dan subjektif yang memiliki aspek C1, C2, C3, C4, C5, dan C6 yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan kreasi. Ketuntasan aspek kognitif diukur dari parameter ketuntasan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar ranah afektif diukur menggunakan rubrik penilaian afektif dengan mencari selisih hasil siklus I dan siklus II.

3.6 Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan siklus Hopkins dalam (Depdiknas, 2005) yang berbentuk spiral. Rancangan penelitian tindakan kelas berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan minimal dua siklus. Pada tiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Apabila pada siklus I hasil belajar yang diperoleh belum maksimal maka penelitian dilanjutkan pada siklus II, dan apabila pada siklus II hasil belajar yang diperoleh juga belum maksimal, maka akan dilanjutkan pada siklus III, tetapi apabila pada siklus I hasil sudah meningkat dari pra siklus maka pelaksanaan siklus II tetap dilaksanakan sebagai pemantapan. Siklus pertama meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus kedua meliputi perencanaan yang sudah direvisi,

tindakan, pengamatan, dan refleksi. Model skema penelitian Hopkins yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins (Depdiknas, 2005)

3.7 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan pada penelitian mengikuti alur siklus. Berikut adalah penjabaran dari masing-masing tahapan tersebut.

3.7.1 Pra Siklus

Tahap pra siklus telah dilakukan pada bulan April - Mei 2019. Pada tahap pra siklus dilakukan beberapa tindakan awal penelitian. Tindakan tersebut meliputi:

- a. Meminta ijin kepada kepala sekolah MTs Al- Huda Sukorejo untuk mengadakan penelitian;
- b. Wawancara kepada guru mata pelajaran biologi kelas VII MTs Al- Huda Sukorejo untuk mengetahui bagaimana cara guru tersebut mengajar, metode yang digunakan dalam pembelajaran, kendala dalam

pembelajaran selama ini, sistem penilaian dalam pembelajaran, mengetahui gambaran tentang kemampuan siswa, dan mengetahui kelas yang mempunyai kemampuan akademik dan hasil belajar yang paling rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

- c. Mengumpulkan data hasil belajar siswa kelas VII A pada ulangan harian sebelumnya
- d. Melakukan observasi di kelas dengan melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk mengetahui cara guru mengajar, metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian dengan guru kelas, dan mengukur motivasi siswa menggunakan angket.

3.7.2 Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan segala sesuatu yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut.

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri terbimbing mata pelajaran IPA pokok bahasan Klasifikasi makhluk hidup.
- 2) mempersiapkan materi yang akan digunakan pada proses pembelajaran
- 3) menyusun lembar kerja siswa (LKS) atau Lembar Diskusi Siswa (LDS)
- 4) menyiapkan lembar observasi dan rubrik penilaian afektif
- 5) menyiapkan lembar observasi dan rubrik penilaian psikomotor
- 6) menyiapkan lembar observasi keterlaksanaan RPP
- 7) menyiapkan lembar penilaian hasil belajar
- 8) menyiapkan lembar pedoman wawancara pasca siklus untuk guru dan siswa.

b. Tindakan

Tahap tindakan merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Tahap pelaksanaan yaitu melakukan proses pembelajaran dan menerapkan model

pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri terbimbing. Yang pertama yaitu guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka, guru mengkondisikan siswa agar siap belajar, guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai belajar, guru mengecek kehadiran siswa, guru memberikan motivasi dan apersepsi pembelajaran, lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan hari ini dengan bahasa yang mudah dipahami.

Kegiatan yang kedua adalah kegiatan inti yaitu membagi kelas menjadi 8 kelompok. Kemudian guru memberikan Lembar Diskusi Siswa (LDS) pada setiap kelompok. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, kemudian kelompok yang telah selesai perwakilan maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Kelompok yang paling cepat dan jawabannya benar maka akan mendapat sebuah penghargaan.

Kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup, yaitu kegiatan penutup, yaitu guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan apa saja yang telah dipelajari, guru menyampaikan kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa selama pembelajaran sebelumnya, guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Kegiatan ketiga yaitu observasi atau pengamatan. Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa selama siklus berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini, peneliti dibantu oleh lima observer. Observer yang mengamati aktivitas peneliti adalah guru mata pelajaran sedangkan observer yang mengamati aktivitas siswa dilakukan oleh empat observer yang ditunjuk peneliti dari rekan sesama mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Jember.

d. Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji segala kegiatan yang telah dilaksanakan atau yang belum dicapai pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini

dilakukan analisis data mengenai hasil tes dan pengamatan selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kendala yang terjadi pada siklus I serta sebagai pertimbangan pelaksanaan siklus II. Dengan kata lain refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan sementara dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir.

3.7.3 Pelaksanaan Siklus II

Siklus II merupakan tindakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Prosedur pelaksanaan siklus II sama seperti prosedur pelaksanaan siklus I yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang dilakukan pada siklus II memperhatikan kendala dan hasil refleksi siklus I sehingga dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Apabila pada siklus II hasil belajar yang diperoleh belum maksimal, maka akan dilanjutkan pada siklus III dan seterusnya.

3.8 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

a. Observasi

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar (Sudjana, 2011:84). Pelaksanaan observasi menggunakan lembar observasi yang ditekankan pada kesesuaian langkah-langkah yang dilakukan guru dengan sintak pembelajaran yang telah direncanakan di dalam RPP.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan jawaban secara lisan dari hasil pertanyaan secara lisan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru IPA kelas VII A dan siswa MTs Al- Huda Sukorejo. Tujuan diadakannya wawancara adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dan berbagai faktor yang terkait seperti metode, media, evaluasi, kendala, dan hasil belajar siswa. melalui wawancara peneliti juga mendapatkan informasi mengenai model pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru saat pelajaran IPA.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam mencari data yang bersumber dari dokumentasi. Metode pengumpulan data melalui dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan daftar nama siswa, daftar nilai pelajaran IPA siswa kelas VII A MTs Al- Huda Sukorejo (Lampiran C).

d. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan latihan atau pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. tes digunakan untuk memperoleh data nilai hasil belajar siswa. Tes yang diberikan pada siswa merupakan tes yang dibuat peneliti dan telah dikonsultasikan kepada guru IPA kelas VII A MTs Al- Huda Sukorejo. Hasil belajar diambil dari nilai akhir siklus I dan nilai akhir siklus II yang berupa tes objektif (pilihan ganda) dan subjektif (uraian) (Lampiran).

3.9 Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh selama penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif adalah analisis yang memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan. Analisis ini bukan hanya menunjukkan jumlah

angka-angka, tetapi angka-angka tersebut memberikan makna atau sebagai simbol kualitas dari hasil tindakan yang dilakukan.

a. Keterampilan Berpikir Kreatif

Pengukuran keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan parameter keluwesan (*fleksibility*), keaslian (*originality*), berpikir lancar (*fluency*), dan merinci (*elaboration*). Perhitungan nilai untuk menjangar keterampilan berpikir kreatif siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai yang dicari
R : Jumlah skor yang didapat
SM : Skor maksimum

Untuk membantu dalam mengkategorikan hasil analisis keterampilan berpikir kreatif siswa, maka digunakan tabel kriteria keterampilan berpikir kreatif seperti pada Tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria keterampilan berpikir kreatif (KBK)

Interval nilai kreativitas siswa	Kategori berpikir kreatif siswa
$84 \leq \text{KBK} \leq 100$	Sangat baik
$68 \leq \text{KBK} < 84$	Baik
$52 \leq \text{KBK} < 68$	Cukup
$36 \leq \text{KBK} < 52$	Kurang
$20 \leq \text{KBK} < 36$	Sangat kurang

(Rahayu, 2016: 37)

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$Pk = R2 - R1$$

Keterangan:

Pk = peningkatan keterampilan berpikir kreatif

R1 = rata-rata capaian keterampilan berpikir kreatif sebelum siklus

R2 = rata-rata capaian keterampilan berpikir kreatif setelah siklus

b. Hasil Belajar siswa

1) Ranah kognitif

Hasil belajar ranah kognitif yang diukur dalam penelitian ini adalah nilai ulangan harian. Nilai ulangan harian siklus I dicari selisihnya dengan nilai pra siklus, nilai siklus II dicari selisihnya dengan nilai siklus I, dan nilai siklus II dicari selisihnya dengan nilai pra siklus. Nilai ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA Biologi siswa per siklus.

2) Ranah afektif

Nilai ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam ranah afektif per siklus. Penilaian ranah afektif siswa meliputi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang meliputi disiplin, tanggung jawab, kerja sama, serta aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat. Peningkatan hasil belajar ranah afektif diketahui dengan cara mencari selisih hasil penilaian siklus I dengan siklus II.

Hasil belajar ranah afektif dianalisis dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Skor maksimal adalah 16. Kriteria keberhasilan ranah afektif dapat dilihat pada Tabel berikut 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Ranah Afektif

Kategori	Kriteria
$81,25 \leq Pa \leq 100$	Sangat baik
$62,5 \leq Pa \leq 81,25$	Baik
$43,75 \leq Pa \leq 62,5$	Cukup baik
$25 \leq Pa \leq 43,75$	Kurang baik

Rahayu, 2016: 39

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah diuraikan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi pada pelajaran IPA Biologi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup. Presentase kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal yaitu 64,6 pada siklus 1, dan meningkat menjadi 80 pada siklus 2.
- b. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 33,37%, namun untuk peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada siklus 1 dan siklus 2 adalah sama.
- c. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi pada pelajaran IPA Biologi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup. Rata-rata presentase hasil belajar afektif siswa secara klasikal siklus 1 sebesar 76,77 dan meningkat menjadi 86,74 pada siklus 2.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka diajukan saran oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Pendekatan inkuiri terbimbing dengan model TGT ini bisa dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang bisa digunakan.
- b. Model TGT dalam penerapannya membutuhkan waktu yang banyak sehingga guru harus mengatur waktu seefektif mungkin agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

- c. Saat penerapan TGT hendaknya guru selalu membimbing dan mengawasi serta memberi semangat kepada siswa agar suasana kelas tetap kondusif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. 2006. Motivasi dalam Strategi Pembelajaran dengan Pendekatan ARCS. *Jurnal SUHUF*. Vol.17 (2): 143-155
- Adisusilo, S. 2013. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Ambarsari, W. 2012. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Dasar pada Pelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. 2001. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Astuti, Y. A. 2013. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS III SMAN 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/1013. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Darma, P., J. Waluyo, dan Pujiastuti. 2014. Pengaruh Pembelajaran Biologi Melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kwartet terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013. *Pancaran*. Vol.3. no.1 88-98
- Depdiknas. 2005. *Penulisan Karya Ilmiah dalam Materi Pelantikan Terintegrasi Jilid 3*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Gulo, W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hamalik, O. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Handayani, P. 2010. *Pembelajaran Biologi Dengan Group Investigasi dan Cooperative Investigated Reading Composition Ditinjau dari Minat Dan Disiplin Belajar Siswa*. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Lailiyah, N. 2012. Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Penerapan Strategi Make A Match Kelas IV MIN Tempel. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Mardiana, S. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015
- Maswandi, F. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Partisipatif terhadap Hasil Belajar Biologi (Quasi Eksperimen di SMA Terpadu Darul 'Amal, Selajati, Sukabumi)*. Skripsi. Jakarta: Universitas Syarif Hidayatullah
- Miru, A. 2009. Hubungan Antara Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Diklat Instalasi Listrik Siswa SMKN 3 Makassar. *Jurnal MEDTEK*. Volume 1 No.1
- Mulyasa, E. 2004. *KBK: Konsep, Prinsip, dan Pengembangan*. Jakarta: Rosdakarya

- Nasution, S. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nugroho, D. R., dan A. Rachman, S. T. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Game Tournament*) TGT terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 01. Nomor 01 Tahun 2013 161-165
- Nurhidayati, A. dan E. S Sunarsih. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional. *Jurnal IPTEK*. Vol. 6 (2): 112-116
- Rahayu, A. P. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Group to Group Exchange* (GGE) dengan *Word Webs* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Biologi (Siswa Kelas X-6 SMAN 1 Pakusari Jember Pokok Bahasan Ekosistem). Tidak diterbitkan. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Saripudin, U. 1997. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Setiawan, H. 2013. Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa melalui Pendekatan Keterampilan Proses dalam Pembelajaran IPA kelas III SD. *Skripsi*. FKIP Universitas Negeri Pontianak.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R. E. 2011. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sogian, R E. F. dan M. Nurfitriyanti. 2012. Metode Pembelajaran Inquiry dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kreativitas Belajar. *Jurnal Formatif*. 2(1): 35-44. ISSN: 2088-351X
- Sudjana, N. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sutoyo, P.T. 2012. Penerapan Pendekata Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sifat-sifat Cahaya pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gendongan Tahu Pelajaran 2011/1012. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winataputra. 1997. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yunandasari, F. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) dengan *Assessment* Tipe Soal *Open Ended* dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Biologi (Siswa Kelas X2 SMA Negeri 1 Pesanggaran Banyuwangi). Tidak Diterbitkan. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember

Yuniastuti, E. 2012. Peningkatan Keterampilan Proses, Motivasi, dan Hasil Belajar Biologi dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas VII SMP Kartika V-1 Balikpapan. ISSN 1412-565 X. Balikpapan: Universitas Tridharma

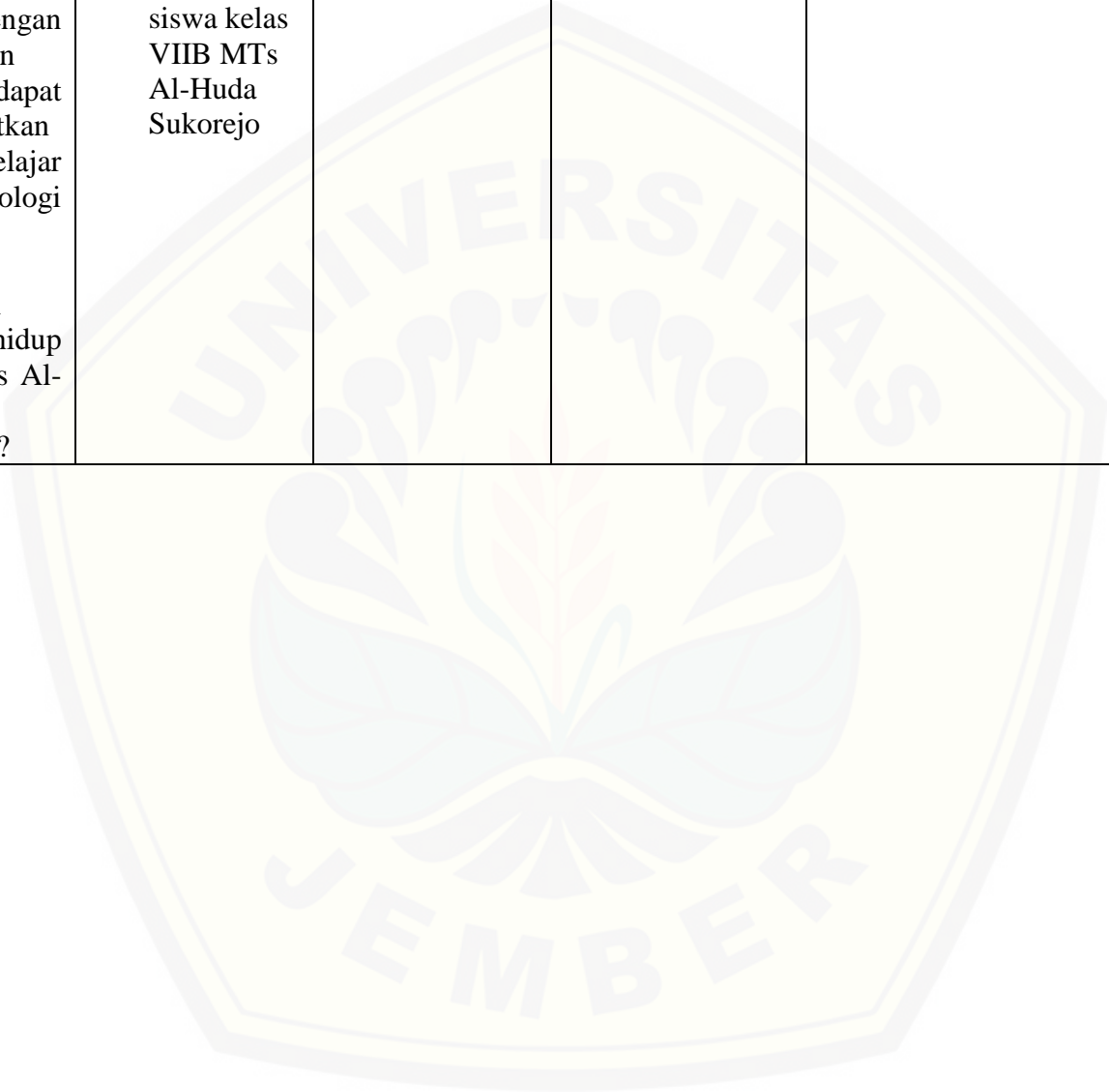


LAMPIRAN A

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa (PTK Pokok Bahasan Klasifikasi makhlukhidup Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Arjasa)	<ol style="list-style-type: none"> Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) dengan pendekatan inkuiri dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (pokok bahasan klasifikasi makhlukhidup kelas MTs Al-Huda Sukorejo)? Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Variabel bebas: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri Variabel terikat: a. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VII B MTs Al-Huda Sukorejo b. Peningkatan hasil 	<ol style="list-style-type: none"> Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri Peningkatan hasil belajar siswa (aspek kognitif, dan afektif,) dengan menggunakan tes tulis dan hasil observasi 	<ol style="list-style-type: none"> Subyek penelitian: siswa kelas VII B MTs Al-Huda Sukorejo Informan: Guru mata pelajaran IPA kelas VII B MTs Al-Huda Sukorejo Hasil observasi, wawancara, dokumentasi, tes. 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas Metode pengumpulan data: a. Dokumentasi b. Wawancara c. Observasi d. Tes akhir siklus Metode analisis data: deskriptif kualitatif

	<p><i>tournament</i> (TGT) dengan pendekatan inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar IPA biologi (pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup kelas MTs Al-Huda Sukorejo)?</p>	<p>belajar siswa kelas VIIB MTs Al-Huda Sukorejo</p>			
--	---	--	--	--	--



SILABUS PEMBELAJARAN

SMP / MTs

ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)

Nama Sekolah : _____

Kelas : **VII (Tujuh)**

Nama Guru : _____

NIP / NIK : _____

SILABUS PEMBELAJARAN

- Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
- Kelas** : VII
- Alokasi Waktu** : 5 Jam Pelajaran/Minggu
- Kompetensi Inti (KI)** :
- **KI-1 (Spiritual)** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
 - **KI-3 (Soasial)** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
 - **KI-3 (Pengetahuan)** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 - **KI 4 (Keterampilan)** : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Sikap Spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial, dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), pada pembelajaran Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Menerapkan konsep pengukuran berbagai besaran yang ada pada diri sendiri, makhluk hidup lain, dan benda-benda di sekitar serta pentingnya penggunaan satuan standar (baku)	Objek Ilmu Pengetahuan Alam dan pengamatannya <ul style="list-style-type: none"> • Pengukuran • Besaran Pokok dan turunan • Satuan baku dan tak baku 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati diri sendiri dan teman, serta benda-benda yang ada di sekitar untuk melihat ciri-ciri yang dapat diamati seperti tinggi badan, warna rambut, warna kulit • Mengukur panjang benda dengan hasil bersatuan baku dan tak baku, untuk menemukan pentingnya satuan baku dalam pengukuran

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>dalam pengukuran</p> <p>4.1 Menyajikan data hasil pengukuran dengan alat ukur yang sesuai pada diri sendiri, makhluk hidup lain, dan benda-benda di sekitar dengan menggunakan satuan tak baku dan satuan baku</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi mengenai berbagai besaran pokok dan turunan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya panjang benda, massa jenis, energi, frekuensi denyut nadi, konsentrasi larutan, laju pertumbuhan tanaman, dan lain-lain. • Melakukan percobaan mengukur besaran panjang, massa, dan waktu menggunakan alat ukur baku dan tak baku untuk mendapatkan konsep satuan baku dan tak baku • Menyajikan hasil percobaan tentang pengukuran dengan alat ukur dalam bentuk laporan tertulis dan mendiskusikannya dengan teman
<p>3.2 Mengklasifikasi-makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati</p> <p>4.2 Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati</p>	<p>Klasifikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makhluk hidup dan benda tak hidup • Ciri-ciri makhluk hidup • Klasifikasi makhluk hidup • Pengenalan mikroskop 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati manusia, tumbuhan, hewan, dan benda di lingkungan sekitar, gejala-gejala kehidupan yang menunjukkan ciri-ciri makhluk hidup serta pengelompokkannya dengan indera dan dengan bantuan mikroskop • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar • Mengumpulkan informasi mengenai klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang diidentifikasi, misalnya kelompok monera, protista, fungi, plantae, dan animalia • Menyajikan hasil mengklasifikasi makhluk hidup dalam bentuk laporan tertulis dan mendiskusikannya dengan teman
<p>3.3 Memahami konsep campuran dan zat tunggal (unsur dan senyawa), sifat fisika dan kimia,</p>	<p>Zat dan Karakteristiknya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zat Padat, Cair, dan Gas • Unsur, Senyawa, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati berbagai benda dalam kehidupan sehari-hari yang mengalami perubahan, misalnya air menjadi es, es menjadi air, air menjadi uap, kertas dibakar

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>perubahan fisika dan kimia dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.3 Menyajikan hasil penyelidikan atau karya tentang sifat larutan, perubahan fisika dan perubahan kimia, atau pemisahan campuran</p>	<p>Campuran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat fisika dan kimia • Perubahan fisika dan kimia 	<p>menjadi abu, besi berkarat, makanan menjadi basi, dll</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penyelidikan karakteristik zat (padat, cair, dan gas) serta mengumpulkan informasi mengenai unsur, senyawa, dan campuran • Melakukan penyelidikan asam, basa, dan garam menggunakan indikator buatan dan alami • Melakukan percobaan teknik pemisahan campuran, misalnya melalui penyulingan, kromatografi, atau penyubliman • Menyajikan hasil penyelidikan sifat fisika dan kimia dalam kehidupan sehari-hari dan mendiskusikannya dengan teman
<p>3.4 Memahami konsep suhu, pemuain, kalor, perpindahan kalor, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari termasuk mekanisme menjaga kestabilan suhu tubuh pada manusia dan hewan</p> <p>4.4 Melakukan percobaan untuk menyelidiki pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda serta perpindahan kalor</p>	<p>Suhu dan Kalor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suhu • Alat pengukur suhu • Pemuain • Kalor • Perpindahan kalor • Kestabilan suhu tubuh makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan perubahan wujud benda setelah menerima atau melepas kalor • Melakukan percobaan mengukur suhu benda menggunakan thermometer serta menyelidiki pemuain pada benda padat, cair, dan gas • Melakukan percobaan untuk menyelidiki pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda serta perpindahan kalor secara konduksi, konveksi, dan radiasi • Mengumpulkan informasi mengenai berbagai upaya menjaga kestabilan suhu tubuh makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari • Menyajikan hasil percobaan dalam bentuk laporan tertulis dan mendiskusikannya dengan teman
<p>3.5 Memahami konsep</p>	<p>Energi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati berbagai aktivitas

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>energi, berbagai sumber energi, dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari termasuk fotosintesis</p> <p>4.5. Menyajikan hasil percobaan tentang perubahan bentuk energi termasuk fotosintesis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk-bentuk energi • Sumber energi • Perubahan bentuk energi • Transformasi energi dalam sel • Fotosintesis • Respirasi 	<p>manusia dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan penggunaan energi dan krisis energi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meyelidiki sumber energi dan perubahan bentuk energi serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi besarnya energi potensial dan energi kinetik melalui percobaan • Mengumpulkan informasi mengenai perpindahan energi dalam sel serta melakukan percobaan fotosintesis dan mengukur laju respirasi hewan hubungannya dengan berat badan • Menyajikan hasil percobaan perubahan bentuk energi dan percobaan fotosintesis dan respirasi dalam bentuk laporan tertulis dan mendiskusikannya dengan teman
<p>3.6 Memahami sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organism dan komposisi utama penyusun sel</p> <p>4.6 Membuat model struktur sel tumbuhan/hewan</p>	<p>Sistem Organisasi Kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sel • Jaringan • Organ • Sistem organ • Organisme 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati torso manusia atau organ tubuh bagian dalam dari ikan/katak/ burung/kadal • Mengindetifikasi perbedaan antara sel, jaringan, organ, dan sistem organ pada hewan dan tumbuhan melalui pengamatan mikroskopik dan makroskopik • Membuat model struktur sel hewan atau tumbuhan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar dan mendiskusikan hasilnya
<p>3.7 Menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya serta dinamika populasi akibat interaksi tersebut</p> <p>4.7 Menyajikan hasil pengamatan</p>	<p>Makhluk Hidup dan Lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan • Dinamika populasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati ekosistem buatan berupa akuarium atau kolam ikan, difokuskan pada komponen biotik dan abiotik serta interaksi yang terjadi di dalamnya • Melakukan penyelidikan untuk mengidentifikasi komponen abiotik dan biotik yang ada pada lingkungan sekitar serta interaksi yang terjadi didalamnya dalam

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
terhadap interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya		bentuk rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan simbiosis <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan pertumbuhan populasi terhadap ketersediaan ruang dan lahan pertanian serta dampaknya bagi lingkungan • Membuat laporan hasil percobaan interaksi antara komponen biotik dan abiotik serta dampak dinamika populasi dan mendiskusikannya dengan teman.
3.8 Menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem 4.8 Membuat tulisan tentang gagasan penyelesaian masalah pencemaran di lingkungannya berdasarkan hasil pengamatan	Pencemaran Lingkungan <ul style="list-style-type: none"> • Pencemaran udara • Pencemaran air • Pencemaran tanah • Dampak pencemaran bagi ekosistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati berbagai pencemaran dilingkungan sekitar • Mengumpulkan informasi serta menganalisis penyebab dan dampak pencemaran udara, air, dan tanah bagi ekosistem, merumuskan masalah serta mengajukan penyelesaian masalahnya • Membuat laporan tentang penyelesaian masalah pencemaran yang terjadi di lingkungan sekitar
3.9 Memahami perubahan iklim dan dampaknya bagi ekosistem 4.9 Membuat tulisan tentang gagasan adaptasi/ penanggulangan masalah perubahan iklim	Perubahan Iklim <ul style="list-style-type: none"> • Penyebab terjadinya perubahan iklim • Dampak perubahan iklim bagi ekosistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tayangan tentang dampak perubahan iklim • Mengumpulkan informasi mengenai proses dan dampak terjadinya perubahan iklim bagi ekosistem • Mengajukan gagasan tentang penanggulangan masalah perubahan iklim dalam bentuk laporan tertulis, dan mempresentasikan gagasannya untuk ditanggapi temannya
3.10 Memahami lapisan bumi, gunung api, gempa bumi, dan tindakan pengurangan resiko	Lapisan Bumi dan Bencana <ul style="list-style-type: none"> • Lapisan bumi • Gunung api 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tayangan atau model lapisan bumi • Mengumpulkan informasi mengenai lapisan bumi dan mekanisme terjadinya letusan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>sebelum, pada saat, dan pasca bencana sesuai ancaman bencana di daerahnya</p> <p>4.10 Mengomunikasikan upaya pengurangan resiko dan dampak bencana alam serta tindakan penyelamatan diri pada saat terjadi bencana sesuai dengan jenis ancaman bencana di daerahnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gempa bumi dan tsunami • Tindakan tanggap bencana 	<p>gunung berapi, gempa bumi, dan tsunami</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil studi literatur tentang penanggulangan resiko dan dampak bencana alam dalam bentuk presentasi • Berlatih tindakan penyelamatan diri pada saat terjadi bencana alam
<p>3.11 Memahami sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi dan bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi</p> <p>4.11 Menyajikan karya tentang dampak rotasi dan revolusi bumi dan bulan bagi kehidupan di bumi, berdasarkan hasil pengamatan atau penelusuran berbagai sumber informasi</p>	<p>Tata Surya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistem tata surya • Karakteristik anggota tata surya • Matahari sebagai bintang • Dampak rotasi dan revolusi bumi bagi kehidupan di bumi • Gerhana bulan dan matahari • Terjadinya pasang surut 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati model sistem tata surya • Mendiskusikan orbit planet • Mengidentifikasi karakteristik anggota tata surya serta dampak rotasi dan revolusi bumi bagi kehidupan • Mensimulasikan terjadinya siang dan malam, fase-fase bulan dan proses terjadinya gerhana • Mengumpulkan informasi mengenai gerhana bulan dan matahari serta pengaruhnya terhadap pasang surut air laut • Membuat laporan tertulis tentang dampak rotasi dan revolusi bumi serta bulan bagi kehidupan dan mendiskusikannya dengan teman

LAMPIRAN C

Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif

No	Ciri-ciri Bepikir Kreatif	Indikator
1	Lancar (<i>fluency</i>)	Mengajukan banyak pertanyaan
2	Luwes (<i>flexibility</i>)	Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, dan masalah
3	Orisinal (<i>originality</i>)	Menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada
4	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail

No	Bepikir Kreatif	Rubrik	Skor
1	Lancar (<i>fluency</i>)	Apabila dapat mengajukan 1 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	1
		Apabila dapat mengajukan 2 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	2
		Apabila dapat mengajukan 3 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	3
		Apabila dapat mengajukan lebih dari 3 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	4
2	Luwes (<i>flexibility</i>)	Apabila dapat menjawab 1 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	1
		Apabila dapat menjawab 2 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	2
		Apabila dapat menjawab 3 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	3
		Apabila dapat menjawab lebih dari 3 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	4
3	Orisinal (<i>originality</i>)	Apabila dapat mencetuskan 1 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	1
		Apabila dapat mencetuskan 2 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	2
		Apabila dapat mencetuskan 3 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	3
		Apabila dapat mencetuskan 4 alternatif	4

		ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	
4	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Apabila dapat menambahkan/mengembangkan 1 ide dengan rinci, jelas dan benar	1
		Apabila dapat menambahkan/mengembangkan 2 ide dengan rinci, jelas dan benar	2
		Apabila dapat menambahkan/mengembangkan 3 ide dengan rinci, jelas dan benar	3
		Apabila dapat menambahkan/mengembangkan lebih dari 3 ide dengan rinci, jelas dan benar	4

PEDOMAN PENILAIAN BERPIKIR KREATIF

No	Nama Siswa	Indikator																Jumlah Skor	Nilai	
		Berpikir lancar				Berpikir luwes				Berpikir orisinal				elaborasi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Skor Maksimum: 16

$$\text{Nilai kreativitas siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{16} \times 100\%$$

16

Interval Nilai Kreativitas Siswa (%)	Kategori Berpikir Kreatif Siswa
$84 \leq Pa < 100$	Sangat baik
$68 \leq Pa < 84$	Baik
$52 \leq Pa < 68$	Cukup
$36 \leq Pa < 52$	Kurang
$20 \leq Pa < 36$	Sangat kurang

LAMPIRAN C1. RPP Siklus I Pertemuan 1**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Nama Sekolah	:	MTs Al-Huda Sukorejo
Mata Pelajaran	:	IPA
Kelas/Semester	:	VII / Ganjil
Topik	:	Klasifikasi Makhluk Hidup
Sub Topik	:	Ciri-Ciri Makhluk Hidup Dan Tak Hidup
Alokasi Waktu	:	2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.	3.1.1. Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya. 3.1.2. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat alamiah. 3.1.3. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat buatan manusia. 3.1.4. Menjelaskan benda- benda yang bersifat kompleks dan bersifat sederhana. 3.1.5. Menjelaskan kegunaan dari berbagai jenis

	<p>benda di sekitar.</p> <p>3.1.6. Melakukan pengamatan terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup.</p> <p>3.1.7. Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup.</p> <p>3.1.8. Menjelaskan perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup.</p> <p>3.1.9. Melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.10 Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.11 Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsip klasifikasi.</p>
<p>4.2. Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya</p>	<p>4.2.1 Mengumpulkan informasi mengenai klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang diidentifikasi, misalnya kelompok monera, protista, fungi, plantae, dan animalia</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil mengklasifikasi makhluk hidup.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan Inkuiri terbimbing peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.
2. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan Inkuiri terbimbing peserta didik dapat menjelaskan perbedaan makhluk hidup dan tak hidup dengan benar.
3. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan Inkuiri terbimbing peserta didik dapat melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup disekitarnya dan menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup disekitarnya dengan tepat.
4. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan Inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsip klasifikasi dengan tepat.

D. Materi

Ciri-ciri Makhluk Hidup

Secara umum, ciri-ciri yang ditemukan pada makhluk hidup adalah bernapas, bergerak, makan dan minum, tumbuh dan berkembang, berkembang biak, mengeluarkan zat sisa, peka terhadap rangsang, serta menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Peserta Didik mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya melalui pengamatan dalam berdiskusi.

1) Bernapas

Setiap saat kita bernapas, yaitu menghirup oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida. Kita dapat merasakan kebutuhan bernapas dengan cara menahan untuk tidak menghirup udara selama beberapa saat. Tentunya kita akan merasakan lemas sebagai tanda kekurangan oksigen.

2) Memerlukan Makanan dan Minuman

Untuk beraktivitas, setiap makhluk hidup memerlukan energi. Dari manakah energi tersebut diperoleh? Untuk memperoleh energi tersebut, makhluk hidup memerlukan makanan dan minuman.

3) Bergerak

Kita dapat berjalan, berlari, berenang, dan menggerakkan tangan. Hal ini merupakan ciri bergerak. Tubuhmu kita dapat melakukan aktivitas karena memiliki sistem gerak. Sistem gerak terdiri atas tulang, sendi, dan otot. Ketiganya bekerja sama membentuk sistem gerak.

4) Tumbuh dan Berkembang



Perhatikan tubuhmu, samakah tinggi dan berat badanmu sekarang dengan waktu masih kecil? Hewan juga mengalami hal yang sama. Kupu-kupu bertelur, telur

tersebut menetas menjadi ulat, lalu menjadi kepompong, kepompong berubah bentuk menjadi kupu-kupu muda, dan akhirnya menjadi kupu-kupu dewasa.

5) Berkembang Biak (Reproduksi)

Sebagai contoh, kita lahir dari ayah dan ibu, ayah dan ibu kita masing-masing juga mempunyai orang tua yang dipanggil kakek, nenek dan seterusnya sehingga diperoleh keturunan. Kemampuan makhluk hidup untuk memperoleh keturunan disebut berkembang biak. Berkembang biak bertujuan untuk melestarikan keturunannya agar tidak punah.

6) Peka terhadap Rangsang (Iritabilitas)

Bagaimanakah reaksi kita jika tiba-tiba ada sorot lampu yang sangat terang masuk ke mata? Tentu secara spontan mata akan segera menutup. Dari contoh di atas menunjukkan bahwa manusia mempunyai kemampuan untuk memberikan tanggapan terhadap rangsang yang diterima. Kemampuan menanggapi rangsang disebut *iritabilitas*.

7) Menyesuaikan Diri terhadap Lingkungan

Kemampuan makhluk hidup untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan disebut adaptasi. Contoh: tumbuhan yang hidup di tempat kering memiliki daun yang sempit dan tebal, sedangkan tumbuhan yang hidup di tempat lembab memiliki daun lebar dan tipis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada tujuh (7) Ciri- ciri makhluk hidup. Ketujuh ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut.:

- a. Bernapas,
- b. Memerlukan makanan dan minuman,
- c. Bergerak,
- d. Tumbuh dan berkembang,
- e. Berkembang biak (reproduksi),
- f. Peka terhadap rangsang (iritabilitas), serta
- g. Menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

E. Pendekatan/Strategi/Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)
2. Model : TGT (*TeamGame Tournament*)
3. Metode : Ceramah, Permainan, Diskusi dan tanya jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media

- Video tentang robot dan orang bermain sepak bola
- Bahan Bacaan
- LDS
- Laptop
- LCD

2. Alat Pembelajaran

- Spidol
- Papan Tulis

3. Sumber Belajar

- a) Buku IPA SMP kelas VII, Kemendikbud 2017
- b) Handayani, Tutik, dkk. *Modul Pengayaan Ilmu Pengetahuan Alam*. Surakarta: Putra Nugraha

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahapan	Bentuk Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Persiapan: <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam ke peserta didik, mengondisikan peserta didik dan berdoa bersama. • Guru mempresensi kehadiran peserta didik. • Guru mengungkapkan topik dan memberi pengantar ruang lingkup materi tentang ciri makhluk hidup dan tak hidup serta mengungkapkan tujuan pembelajaran 3. Apersepsi Guru bertanya “apakah kalian pernah melihat sebuah robot yang sedang bergerak? Kemudian apa bedanya robot yang sedang bergerak tersebut dengan kalian ketika melakukan aktivitas?” 4. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan video orang berlari dan robot yang bergerak. 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang video yang ditampilkan 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan/menyampaikan Informasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperoleh penjelasan singkat dari guru mengenai makhluk hidup dan tak hidup - Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas. - Membimbing kelompok bekerja dan belajar <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi LDS dan arahan oleh guru untuk saling membantu temannya dalam memahami materi karena nanti di akhir pembelajaran ada games dan kelompok yang terbaik adalah kelompok yang mampu menjawab dengan cepat dan benar. 2. Peserta didik melakukan pengamatan sesuai LDS yang diberikan guru. 3. Peserta didik berdiskusi dengan temanya untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan yang ada pada LDS 4. Guru berkeliling untuk membimbing peserta didik selama melakukan pengamatan dan mengawasi kinerja peserta didik - Evaluasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mempresentasikan hasil yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan di depan kelas. 2. Guru mengevaluasi hasil presentasi yang telah dilakukan peserta didik dengan memberi penguatan terhadap konsep yang diperoleh peserta didik. 3. Guru memberikan arahan tentang games yang akan dilakukan. Games yang akan dilakukan kali ini adalah 	60 menit

	<p>tebak kata, dimana perwakilan salah satu siswa akan maju kedepan, kemudian akan memberikan arahan kepada teman-temannya agar menjawab beberapa kata yang tersembunyi dengan benar. Misalnya kata “bernapas”, maka siswa yang maju kedepan akan menuntun temannya dengan berkata “mengeluarkan karbon dioksida” atau “menghirup oksigen”, dan kelompok yang menjawab paling pertama dan benar maka akan mendapat poin.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama-sama siswa menarik kesimpulan tentang ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik - Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan moral kepada peserta didik. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu kingdom monera, protista, dan fungi. - Guru memberi salam penutup. 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Format Terlampir
2. Penilaian Afektif (Penilaian sikap) Format Terlampir
3. Penilaian kognitif Format Terlampir

Banyuwangi, 24 Agustus 2019

Guru Bidang Studi



Siti Shofiyah

Guru Peneliti



Hayatun Nufus

LAMPIRAN C2. RPP Siklus I Pertemuan 2**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Nama Sekolah	:	MTs Al-Huda Sukorejo
Mata Pelajaran	:	IPA
Kelas/Semester	:	VII / Ganjil
Topik	:	Klasifikasi Makhluk Hidup
Sub Topik	:	Kingdom monera, protista, dan fungi
Alokasi Waktu	:	2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.	<p>3.1.1. Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya.</p> <p>3.1.2. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat alamiah.</p> <p>3.1.3. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat buatan manusia.</p> <p>3.1.4. Menjelaskan benda- benda yang bersifat kompleks dan bersifat sederhana.</p> <p>3.1.5. Menjelaskan kegunaan dari berbagai jenis benda di sekitar.</p>

	<p>3.1.6. Melakukan pengamatan terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup.</p> <p>3.1.7. Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup.</p> <p>3.1.8. Menjelaskan perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup.</p> <p>3.1.9. Melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.10 Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.11 Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsip klasifikasi.</p>
<p>4.2. Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya</p>	<p>4.2.1 Mengumpulkan informasi mengenai klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang diidentifikasi, misalnya kelompok monera, protista, fungi, plantae, dan animalia</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil mengklasifikasi makhluk hidup.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengklasifikasikan kingdom protista, monera, dan fungi dengan benar.
2. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri yang terdapat pada kingdom protista, monera, dan fungi dengan benar.
3. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengamati mengidentifikasi bagian-bagian pada protista, monera, dan fungi dengan benar.

D. Materi

Kingdom Monera, Protista, dan Fungi

A. Kingdom Monera



Monera secara bahasa artinya tunggal, Namun, monera memiliki arti lebih spesifik setelah terpisah dari protista, yaitu organisme yang tidak memiliki selubung inti (prokarioteka). Seiring perkembangan ilmu, klasifikasi Monera berkembang menjadi Archaeobacteria dan Eubacteria. Keduanya merupakan organisme prokariotik. Kelompok yang paling primitif, Archaeobacteria, saat ini mulai terbatas keberadaannya. Namun, tetap dapat ditemukan di tempat tertentu, seperti sumber air panas dan daerah yang konsentrasi oksigennya rendah.

Organisme prokariotik merupakan organisme yang intinya selnya belum memiliki membran inti. Adapun organisme eukariotik, sudah memiliki membran inti. Untuk memperjelas perbedaan antara organisme prokariotik dan eukariotik, perhatikan Tabel berikut.

Karakter	Organisme Prokariotik (Monera)		Organisme Eukariotik
	Eubacteria	Archaeobacteria	
Membran inti	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Organel sel bermembran	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Peptidoglikan pada dinding sel	Ada	Tidak ada	Tidak ada
Sensitivitas antibiotik	Pertumbuhan dihambat oleh Streptomycin dan Chloramphenicol	Tidak terhambat oleh antibiotik tersebut	Tidak terhambat oleh antibiotik tersebut
Membran lemak	Rantai karbon tunggal	Rantai karbon bercabang	Rantai karbon tunggal
RNA Polimerase	Satu macam	Beberapa macam	Beberapa macam
Asam amino inisiator untuk awal sintesis protein	Formyl methionine	Methionin	Methionin

Perbedaan Ciri-Ciri Prokariotik dan Eukariotik

Oleh karena ukurannya yang kecil dan kemampuannya untuk bereproduksi dengan sangat cepat, anggota kingdom Monera menjadi makhluk hidup yang paling melimpah di bumi ini. Misalnya, *Escherichia coli* yang dapat bereproduksi melalui pembelahan biner setiap 15 menit sekali dan kisaran habitatnya yang luas.

Bakteri dapat ditemui hampir di setiap jenis lingkungan yang ada di bumi, mulai dari dasar laut, di dalam batuan karang, dan daratan. Struktur seperti bakteri telah ditemukan pada sebuah meteor Martian yang berusia lebih dari tiga miliar tahun yang lalu. Jika hal tersebut benar-benar fosil, maka diperkirakan bakteri telah hidup di Bumi dan Mars. Namun, hal tersebut masih harus diteliti lebih lanjut.

1. Eubacteria (Bakteri)

Bakteri merupakan organisme bersel tunggal yang hidup bebas di mana-mana. Bakteri berukuran sangat kecil, yaitu hanya 0,2–10 mikrometer (1 mikrometer = 1/1000 milimeter). Bakteri memegang peranan penting dalam kehidupan di bumi. Kehidupan makhluk hidup lain, seperti hewan, tumbuhan, dan manusia sangat bergantung pada bakteri. Bakteri berguna dalam mendegradasi atau merombak sampah dan jasad mati. Bakteri juga berguna untuk mengubah komponen-komponen organik menjadi anorganik agar dapat diserap oleh tumbuhan.

2. Archaeobacteria

Kelompok Archaeobacteria merupakan organisme yang menempati daerah yang ekstrim seperti sumber air panas dan air dengan kadar garam (salinitas) tinggi. Para ilmuwan mengelompokkan Archaeobacteria ke dalam tiga kelompok, yaitu Metanogenik, Halofilik dan Termofilik (Start and Taggart, 1995: 352).

Peranan Bakteri bagi Kehidupan Manusia

Bakteri pada umumnya adalah heterotrof. Namun, ada juga bakteri yang autotrof, seperti bakteri kemosintetik. Bakteri ini mendapat energi melalui reaksi kombinasi oksigen dengan molekul anorganik, seperti sulfur, nitrit, atau amonia. Dalam prosesnya, mereka melepaskan sulfur atau nitrat, yang merupakan nutrisi penting bagi tumbuhan, ke dalam tanah.

B. Kingdom Protista

Protista adalah kingdom yang terdiri dari satu sel atau banyak sel dan memiliki membrane inti (organisme eukariot) serta bersel tunggal. Protista dapat di kelompokkan menjadi tiga bagian yaitu menyerupai hewan (protozoa), menyerupai tumbuhan (Ganggang) dan menyerupai jamur. Sebagian besar Protista hidup di air, karena tidak memiliki pelindung untuk menjaga tubuhnya dari hawa kering. Kingdom Protista adalah kingdom yang sederhana karena hanya tersusun atas satu sel sehingga dapat di kelompokkan dalam kingdom sendiri. Tetapi ada juga yang multiseluler akan tetapi masih sangat sederhana dibandingkan dengan organisme lainnya.

Ciri-Ciri Kingdom Protista

Berikut ini adalah ciri-ciri kingdom Protista antara lain:

1. Mempunyai ukuran Mikroskopis dan makroskopis

Organisme yang berukuran mikroskopis adalah organisme yang berukuran sekitar 5 μm – 3 mm. selain itu juga ada yang berukuran makroskopis dengan ukuran Panjang mencapai 60 meter bahkan lebih.

2. Umumnya Uniseluler

Kingdom Protista tersusun atas satu sel atau uniseluler. Tetapi ada juga yang multi seluler atau sel banyak. Dalam penelitian kingdom Protista yang bersel banyak atau multiseluler akan hidup secara berkelompok (membentuk Koloni).

3. Tipe Sel Eukariotik

Protista memiliki membran inti sehingga disebut sebagai sel eukariotik. Sel yang sudah bermembran inti, namun Protista merupakan makhluk hidup prokariotik yang paling sederhana tetapi jauh lebih kompleks dalam hal struktur, fungsi, tingkah laku dan ekologinya bila dibandingkan dengan Archaeobacteria dan Eubacteria.

4. Hidup Bebas atau Simbiosis

Kingdom Protista dapat hidup bebas dengan cara menguntungkan satu sama lain. Tetapi juga dapat bersifat parasite bagi organisme lainnya. Jika bersifat parasite maka akan mengakibatkan banyak penyakit di sekitarnya.

5. Habitat Umumnya di Tempat Lembab

Seperti sudah di jelaskan diatas bahwa Protista ini hidup di air atau tempat lembab. Bukan hanya di air tawar tetapi di laut juga yang kadar garamnya banyak Protista juga dapat hidup. Protista yang hidup di laut sebagian besar bertindak sebagai fitoplankton yang merupakan kontributor utama dalam penyediaan energi jaring-jaring makanan.

6. Bersifat Aerob dan Anaerob

Bersifat aerob karena memerlukan oksigen untuk proses respirasi yang bertempat pada mitokondria. Bersifat anaerob karena tidak memerlukan oksigen pada respirasi dengan bersimbiosis bersama bakteri yang bersifat aerob.

7. Bersifat Heterotrof dan

Bersifat heterotrof karena memperoleh makanan dengan mengabsorpsi molekul organik dan sebagian lagi bersifat fotoautotrof karena memiliki kloroplas sebagai tempat untuk menangkap energi matahari.

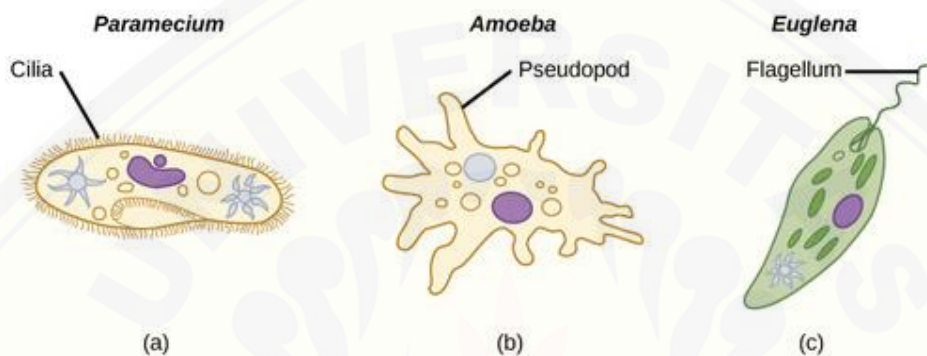
8. Bersifat Motil

Ada sebagian Protista yang mempunyai alat gerak seperti flagel atau bulu cambuk, silia atau rambut getar, dan pseudopodia atau kaki semu. Dengan demikian Protista dapat di sebut dengan motil yang bergerak bebas.

Klasifikasi Kingdom Protista

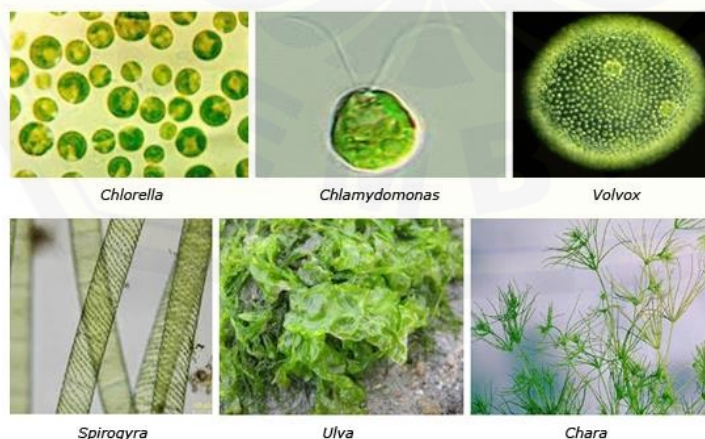
Berikut ini ada tiga klasifikasi kingdom protista yaitu menyerupai hewan, menyerupai tumbuhan dan menyerupai jamur berikut adalah penjelasannya:

1. Menyerupai Hewan (Protozoa)



Kingdom Protista yang menyerupai hewan disebut dengan protozoa. Protozoa adalah organisme yang bersel pada saat berukuran mikroskopis. Protista menyerupai hewan ini berkembangbiak dengan seksual dan aseksual. Selain berkembangbiak hewan ini juga dapat bergerak aktif. Berdasarkan alat gerak yang dimilikinya filum protozoa digolongkan menjadi empat kelas, yaitu Rhizopoda (kaki semu), Ciliata (bulu getar), Flagellata (bulu cambuk), sporozoa (tidak memiliki alat gerak khusus).

2. Menyerupai Tumbuhan (Algae)



Kingdom Protista yang menyerupai tumbuhan merupakan kelompok Protista fotosintetik. Algae ini tersusun dari satu sel atau berkoloni yang membentuk tubuh multiseluler. Selain itu juga memiliki klorofil seperti tumbuhan pada umumnya.

Kelompok algae digolongkan menjadi empat kelas berdasarkan pigmen dominan yang dimilikinya, yaitu Chloophyta (alga hijau), Chrysophyta (alga emas), Phaeophyta (alga coklat), Rhodophyta (alga merah).

3. Menyerupai jamur



Ada dua jenis jamur Protista yaitu jamur lendir (Myxomycota) dan jamur air (Oomycota) tetapi bukan jamur sejati. Jamur jenis ini hanya menyerupai berbentuk jamur yang sporangia atau filamen yang menyerupai hifa. Berwarna kuning, putih dan berlendir.

C. Kingdom Fungi



Jamur memiliki ukuran yang bermacam-macam, dari yang halus kecil seperti benang hingga yang berukuran cukup besar. Jamur tidak memiliki klorofil sehingga tidak dapat berfotosintesis untuk membuat makanannya sendiri. Jamur bertahan hidup dengan cara menguraikan sisa-sisa makhluk hidup yang telah mati dan menyerap sari-sarinya sebagai makanan. Jamur memiliki cara yang unik dalam hal cara memperoleh makanannya. Jamur tidak menelan makanannya seperti hewan atau manusia, namun mengeluarkan sejenis zat yang membuat sisa makhluk hidup lain menjadi terurai. Jika telah terurai maka sari-sarinya akan diserap oleh jamur.

Jamur ada yang bersel tunggal dan ada juga yang bersel banyak. Jamur yang memiliki banyak sel atau multiseluler, tubuhnya terdiri atas benang-benang halus yang disebut hifa. Hifa tersebut akan membentuk suatu anyaman yang disebut

miselium. Jamur biasanya hidup di tempat-tempat yang lembab dan sedikit terkena sinar matahari, bersifat saprofit (hidup dan makan dari bahan organik yang sudah mati atau busuk), dan parasit.

Perkembangbiakan jamur dapat dilakukan secara generatif (kawin) maupun vegetatif (tidak kawin). Perkembang biakan secara generatif, dengan melakukan perkawinan melalui miselium. Adapun secara vegetatif, jamur akan menghasilkan spora yang dibentuk oleh tubuh buah.

Kingdom Fungi dapat dibagi menjadi 5 filum yaitu:

1. *Chytridiomycota*

Contoh:

Synchytrium endobioticum (patogen pada umbi kentang), *Hyzyopydium couchii* (parasit ganggang *Spirogyra*), *Olpidium viciae* (parasit pada *Vicia unijuga*), dan *Physoderma zeamaydis* (penyebab noda pirang pada jagung).

2. *Zygomycota*

Contoh:

Rhizopus stolonifer dan *Rhizopus oligosporus* (ragi tempe), *Rhizopus oryzae* (ragi tape), *Entomophthora muscae* (parasit pada lalat), dan *Basidiobolus ranarum* (penyebab penyakit pada manusia).

3. *Ascomycota*

Contoh:

Piedraia hortai (penyebab infeksi pada rambut manusia), *Saccharomyces cerevisiae* (ragi bir, anggur, dan roti), *Candida albicans* (penyebab penyakit kandidiasis), dan *Aspergillus flavus* (penghasil racun).

4. *Basidiomycota*

Contoh:

Volvariella volvacea (jamur merang), *Amanita phalloides* (penghasil racun phalin), *Auricularia polytricha* (bahan makanana), *Puccinia graminis* (penyebab penyakit pada tanaman tebu dan jagung), dan *Ustilago scitamanae* (parasit tanaman Graminae).

5. *Deuteromycota*

Contoh:

Alternaria (parasit pada kentang), *Fusarium* (parasit pada tomat dan kapas), *Helminthosporium* (parasit pada kentang), *Fusarium* (parasit pada tomat

dan kapas), *Helminthosporium* parasit pada tanaman padi dan jagung), *Diplodia* (parasit pada tanaman jagung), *Verticillium* (*merusak tanaman*).

Beberapa jenis jamur memang dapat dimakan, namun banyak juga jamur yang beracun sehingga berbahaya jika dimakan. Contoh jamur yang beracun, yakni *Amanita muscaria*. Oleh karena itu, apabila kamu menemukan jamur hendaknya hati-hati apabila akan memakannya sebab beberapa jamur mengandung racun.

E. Pendekatan/Strategi/Metode Pembelajaran

4. Pendekatan : Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)
5. Model : TGT (*TeamGame Tournament*)
6. Metode : Ceramah, Diskusi dan tanya jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

4. Media

- Video tentang robot dan orang bermain sepak bola
- Bahan Bacaan
- LDS
- Laptop
- LCD

5. Alat Pembelajaran

- Spidol
- Papan Tulis

6. Sumber Belajar

- c) Buku IPA SMP kelas VII, Kemendikbud 2017
- d) Handayani, Tutik, dkk. *Modul Pengayaan Ilmu Pengetahuan Alam*. Surakarta: Putra Nugraha

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahapan	Bentuk Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	5. Salam pembuka 6. Persiapan: <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam ke peserta didik, mengondisikan peserta didik dan berdoa bersama. • Guru mempresensi kehadiran peserta didik. 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengungkapkan topik dan memberi pengantar ruang lingkup materi tentang kingdom monera, protista, dan fungi serta mengungkapkan tujuan pembelajaran <p>7. Apersepsi</p> <p>Guru bertanya “apakah kalian pernah memakan jamur? Dan apakah kalian tahu bahwa jamur ada yang menyebabkan kematian?”</p> <p>8. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan gambar jamur • Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar yang telah ditampilkan. • Guru meminta peserta didik berpendapat tentang gambar yang telah ditampilkan. • Peserta didik menyampaikan pendapatnya. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan/menyampaikan Informasi 1) Guru menjelaskan kepada siswa tentang : <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian klasifikasi makhluk hidup b. Tingkat takson c. Binomial nomenklatur d. Sistem klasifikasi makhluk hidup monera, protista, dan fungi. - Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar 2. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas. - Membimbing kelompok bekerja dan belajar 5. Peserta didik diberi LDS dan arahan oleh guru untuk saling membantu temannya dalam memahami materi karena nanti di akhir pembelajaran ada games dan kelompok yang terbaik adalah kelompok yang mampu 	60 menit

	<p>menjawab dengan cepat dan benar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik melakukan pengamatan sesuai LDS yang diberikan guru. 7. Peserta didik berdiskusi dengan temanya untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan yang ada pada LDS 8. Guru berkeliling untuk membimbing peserta didik selama melakukan pengamatan dan mengawasi kinerja peserta didik <p>- Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik mempresentasikan hasil yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan di depan kelas. 5. Guru mengevaluasi hasil presentasi yang telah dilakukan peserta didik dengan memberi penguatan terhadap konsep yang diperoleh peserta didik. 6. Guru memberikan games dan menjelaskan tentang games yang akan dilakukan. 7. Games yang akan dilakukan adalah menempel, dimana setiap kelompok diberi beberapa gambar untuk dikelompokkan pada tiap-tiap kingdom (kingdom monera, protista, dan fungi). 8. Perwakilan tiap-tiap kelompok maju kedepan untuk menempel dan mengelompokkan. 9. Kelompok yang paling benar dan paling cepat dinyatakan sebagai pemenangnya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama-sama siswa menarik kesimpulan tentang kingdom monera, protista, dan fungi. - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik - Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan moral kepada peserta didik. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu kingdom plantae. 	10 menit

	- Guru memberi salam penutup.	
--	-------------------------------	--

H. Penilaian

1. Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Format Terlampir
2. Penilaian Afektif (Penilaian sikap) Format Terlampir
3. Penilaian Aspek kognitif Format Terlampir

Banyuwangi, 31 Agustus 2019

Guru Bidang Studi

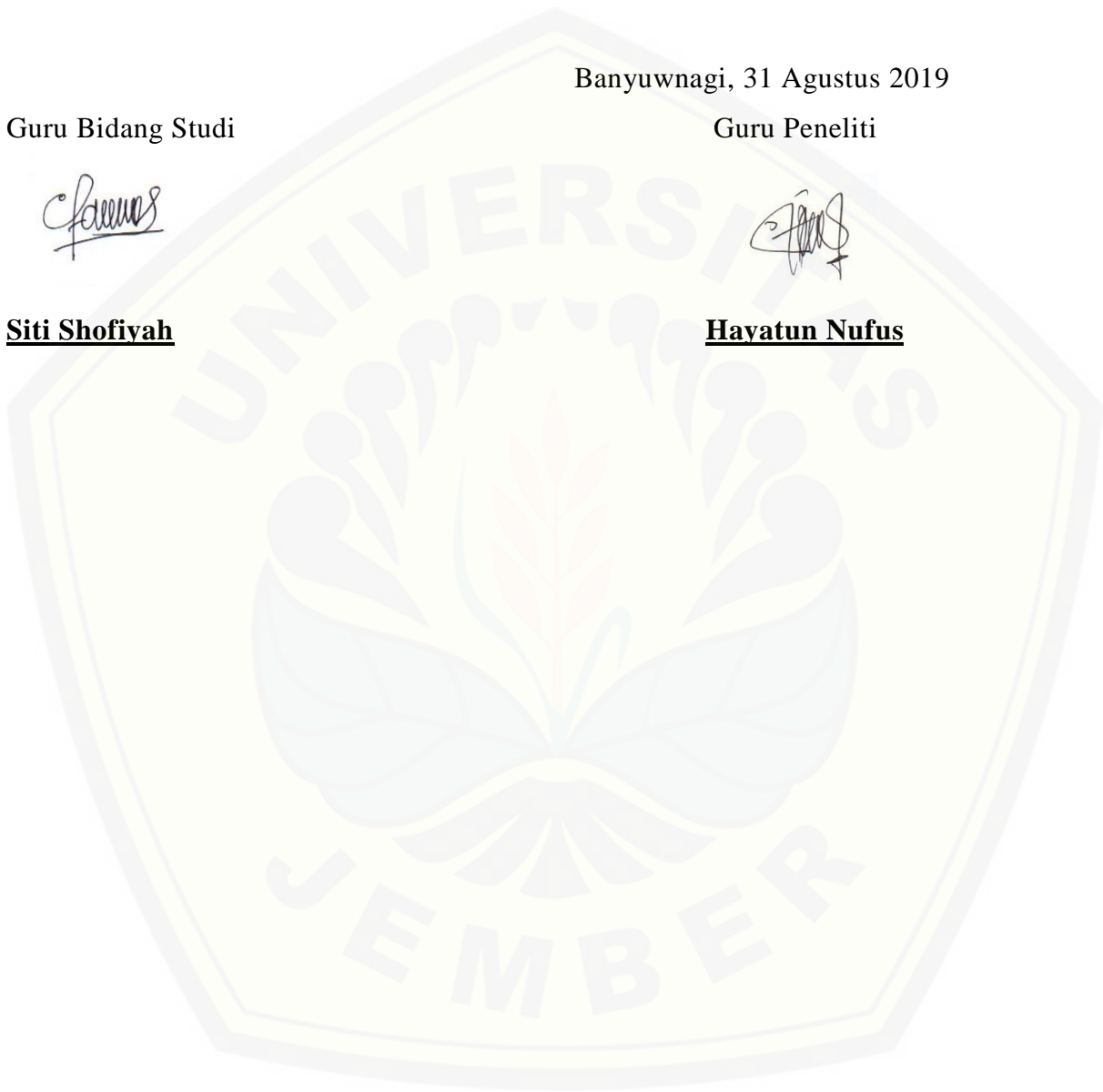


Siti Shofiyah

Guru Peneliti



Hayatun Nufus



LAMPIRAN C3. RPP Siklus 2 Pertemuan 1**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Nama Sekolah	:	MTs Al-Huda Sukorejo
Mata Pelajaran	:	IPA
Kelas/Semester	:	VII / Ganjil
Topik	:	Klasifikasi Makhluk Hidup
Sub Topik	:	Kingdom Plantae
Alokasi Waktu	:	2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.	<p>3.1.1. Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya.</p> <p>3.1.2. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat alamiah.</p> <p>3.1.3. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat buatan manusia.</p> <p>3.1.4. Menjelaskan benda- benda yang bersifat kompleks dan bersifat sederhana.</p> <p>3.1.5. Menjelaskan kegunaan dari berbagai jenis benda di sekitar.</p>

	<p>3.1.6. Melakukan pengamatan terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup.</p> <p>3.1.7. Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup.</p> <p>3.1.8. Menjelaskan perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup.</p> <p>3.1.9. Melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.10 Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.11 Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsip klasifikasi.</p>
<p>4.2. Membuat skema siklus hidup beberapa jenis mahluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya</p>	<p>4.2.1 Mengumpulkan informasi mengenai klasifikasi mahluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang diidentifikasi, misalnya kelompok monera, protista, fungi, plantae, dan animalia</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil mengklasifikasi makhluk hidup.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengklasifikasikan plantae dengan benar.
2. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis plantae dengan tepat.
3. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengklasifikasikan plantae secara kunci dikotomi serta menyajikan hasil analisis dengan tepat

D. Materi

Kingdom plantae



Kelompok ini beranggotakan makhluk hidup bersel banyak yang mampu berfotosintesis. Kemampuan fotosintesis ini dikarenakan adanya klorofil di dalam kloroplas. Klorofil inilah yang bisa memanfaatkan energi cahaya matahari untuk membuat makanan. Perbedaan lain antara tumbuhan dengan makhluk hidup bersel banyak lain adalah dalam hal struktur selnya. Sel-sel tumbuhan mempunyai dinding sel yang terbuat dari bahan selulosa (sejenis karbohidrat). Oleh karena itu, tumbuhan biasanya bersifat kaku dan tidak mudah patah.

Kingdom Plantae dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu tumbuhan tidak berpembuluh (tidak mempunyai xilem dan floem) dan tumbuhan berpembuluh. Tumbuhan yang termasuk ke dalam kelompok tumbuhan tidak berpembuluh adalah tumbuhan lumut. Sedangkan, tumbuhan paku dan tumbuhan berbiji termasuk tumbuhan berpembuluh.

1) **Tumbuhan Lumut (*Bryophyta*)**

Tumbuhan lumut merupakan kelompok tumbuhan yang hidup di darat, biasanya tumbuhan ini berwarna hijau dan berukuran kecil dengan ukuran terbesar mencapai 50 cm. Pada umumnya lumut hidup di atas permukaan batu, kayu, pohon, dan tanah. Lumut menghasilkan makanan sendiri karena mengandung klorofil sehingga mampu berfotosintesis.

Kelompok tumbuhan lumut (*Bryophyta*) ciri-cirinya adalah tidak mempunyai akar, batang, dan daun sejati. Ciri lainnya adalah ukurannya kecil dan jarang mencapai 15 cm, berbentuk pipih seperti pita dan ada juga yang berbentuk seperti batang dan daun kecil, dan dinding sel tersusun atas selulosa.

Sekarang ini sudah terdapat 16.000 spesies lumut yang sudah ditemukan dan diklasifikasikan. Lumut dibagi menjadi tiga kelas berdasarkan bentuk gametofit dan sporofitnya menjadi lumut hati (*Hepaticopsida*), lumut tanduk (*Anthocerotopsida*), dan lumut daun (*Bryopsida*).

2) **Tumbuhan Paku (*Pteridophyta*)**

Tumbuhan paku (*Pteridophyta*) merupakan tumbuhan yang mempunyai daun, batang, dan akar sejati. Akan tetapi tidak memiliki bunga. Ciri khasnya adalah daun mudanya menggulung. Kemudian di permukaan bagian bawah daun dewasa terdapat

bintik-bintik coklat kehitaman yang disebut sorus, di dalamnya terdapat kotak spora (sporangium) yang berisi banyak spora.

Tumbuhan paku dapat dikelompokkan menjadi 4 golongan yaitu:

5. Paku purba (Psilophytinae)
6. Paku kawat (Lycopsida)
7. Paku ekor kuda (Equisetinae)
8. Paku sejati (Filicinae)

3) Tumbuhan Berbiji (*Spermatophyta*)

Tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*) disebut juga tumbuhan bunga (*Anthophyta*). *Spermatophyta* berasal dari bahasa Yunani yang artinya *sperma* = biji dan *phyton* = tumbuhan, jika digabungkan menjadi tumbuhan berbiji. Biji merupakan salah satu alat berkembang biak yang dimiliki oleh tumbuhan, di dalamnya terdapat calon individu baru yang biasa disebut lembaga.

Pada umumnya tumbuhan berbiji hidup di daratan, tapi juga ada yang hidup mengapung di atas permukaan air seperti teratai. Tumbuhan berbiji juga termasuk tumbuhan yang bersifat *fotoautotrof* yang memiliki kemampuan menghasilkan makanan sendiri melalui proses fotosintesis.

Tumbuhan biji dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok berdasarkan ada tidaknya penutup atau pelindung biji. Sehingga *Spermatophyta* dibagi menjadi tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan berbiji tertutup (*Angiospermae*). Selanjutnya tumbuhan berbiji tertutup dibagi menjadi tumbuhan biji berkeping satu (Monokotil) dan berkeping dua (Dikotil).

E. Pendekatan/Strategi/Metode Pembelajaran

7. Pendekatan : Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)
8. Model : TGT (*TeamGame Tournament*)
9. Metode : Ceramah, Permainan, Diskusi dan tanya jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

7. Media

- Video tentang robot dan orang bermain sepak bola
- Bahan Bacaan
- LDS
- Laptop
- LCD

8. Alat Pembelajaran

- Spidol
- Papan Tulis

9. Sumber Belajar

- e) Buku IPA SMP kelas VII, Kemendikbud 2017
- f) Handayani, Tutik, dkk. *Modul Pengayaan Ilmu Pengetahuan Alam*. Surakarta: Putra Nugraha

G. Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan 1**

Tahapan	Bentuk Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>9. Salam pembuka</p> <p>10. Persiapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam ke peserta didik, mengondisikan peserta didik dan berdoa bersama. • Guru mempresensi kehadiran peserta didik. • Guru mengungkapkan topik dan memberi pengantar ruang lingkup materi tentang kingdom plantae serta mengungkapkan tujuan pembelajaran <p>11. Apersepsi</p> <p>Guru memberikan video tentang kehidupan taman flora untuk memusatkan perhatian peserta didik</p> <p>12. Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pendapat peserta didik terhadap apa yang diamati pada video 2. Peserta didik menyampaikan pendapat sesuai dengan apa yang diamati 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	20 menit
Inti	<p>- Menyajikan/menyampaikan Informasi</p> <p>2) Guru menjelaskan kepada siswa tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem klasifikasi makhluk hidup plantae b. Famili Plantae c. Kunci determinasi 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar 3. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas. - Membimbing kelompok bekerja dan belajar <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati LDS yang diberikan guru 2. Peserta didik berdiskusi untu menjawab pertanyaan pada LDS 3. Guru memastikan peserta didik bekerjasama dengan baik dan memberikan arahan mengerjakan bagi yang belum memahami. - Evaluasi <u>Mengkomunikasikan</u> 10. Peserta didik mempresentasikan hasil yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan di depan kelas. 11. Guru mengevaluasi hasil presentasi yang telah dilakukan peserta didik dengan memberi penguatan terhadap konsep yang diperoleh peserta didik. 12. Guru memberikan arahan tentang games yang akan dilakukan. Games yang akan dilakukan kali ini adalah tebak kata, dimana perwakilan salah satu siswa akan maju kedepan, kemudian akan memberikan arahan kepada teman-temannya agar menjawab beberapa kata yang tersembunyi dengar benar. Misalnya kata “tumbuhan paku”, maka siswa yang maju kedepan akan menuntun temannya dengan berkata “2 kata, memiliki akar, batang, dan daun sejati tapi tidak memiliki bunga”, dan kelompok yang menjawab paling pertama dan benar maka akan mendapat poin. 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama-sama siswa menarik kesimpulan tentang kingdom plantae. - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang 	10 menit

	<p>terbaik</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan moral kepada peserta didik.- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu kingdom animalia.- Guru memberi salam penutup.	
--	--	--

H. Penilaian

1. Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Format Terlampir
2. Penilaian Afektif (Penilaian sikap) Format Terlampir
3. Penilaian Aspek Kognitif Format Terlampir

Banyuwangi, 14 September 2019

Guru Bidang Studi



Siti Shofiyah

Guru Peneliti



Hayatun Nufus

LAMPIRAN C4. RPP Siklus 2 Pertemuan 2**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Nama Sekolah	:	MTs Al-Huda Sukorejo
Mata Pelajaran	:	IPA
Kelas/Semester	:	VII / Ganjil
Topik	:	Klasifikasi Makhluk Hidup
Sub Topik	:	Kingdom Animalia
Alokasi Waktu	:	3 X 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.	<p>3.1.1. Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya.</p> <p>3.1.2. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat alamiah.</p> <p>3.1.3. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat buatan manusia.</p> <p>3.1.4. Menjelaskan benda- benda yang bersifat kompleks dan bersifat sederhana.</p> <p>3.1.5. Menjelaskan kegunaan dari berbagai jenis benda di sekitar.</p>

	<p>3.1.6. Melakukan pengamatan terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup.</p> <p>3.1.7. Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup.</p> <p>3.1.8. Menjelaskan perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup.</p> <p>3.1.9. Melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.10 Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.11 Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsip klasifikasi.</p>
<p>4.2. Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya</p>	<p>4.2.1 Mengumpulkan informasi mengenai klasifikasi mahluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang diidentifikasi, misalnya kelompok monera, protista, fungi, plantae, dan animalia</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil mengklasifikasi makhluk hidup.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengklasifikasikan kingdom animalia dengan tepat.
2. Melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis kingdom animalia dengan tepat.

D. Materi

Kingdom Animalia (hewan)

Dalam klasifikasi makhluk hidup, hewan termasuk ke dalam kingdom animalia. Hewan merupakan kelompok makhluk hidup yang hidup dengan cara memakan makhluk hidup lain. Perbedaan utama antara hewan dan tumbuhan adalah pada dinding sel yang dimilikinya. Sel-sel tumbuhan memiliki dinding sel, sedangkan sel-sel hewan tidak mempunyai dinding sel.

Kingdom animalia dapat dikelompokkan menjadi dua bagian berdasarkan ada tidaknya tulang belakang. Berdasarkan hal itu, hewan dapat dibagi menjadi kelompok hewan bertulang belakang (Vertebrata) dan hewan tidak bertulang belakang (Avertebrata).

1) Hewan Tidak Bertulang Belakang (Avertebrata)

Avertebrata adalah jenis hewan yang tidak mempunyai tulang belakang atau tulang punggung. Struktur pembentuk atau morfologi seperti sistem pernapasan, sistem peredaran darah pada hewan avertebrata biasanya lebih sederhana dibandingkan hewan vertebrata.

Terdapat 5 kelompok makhluk hidup yang termasuk ke dalam hewan avertebrata yaitu:

a. *Porifera* (Hewan Berpori)

Porifera merupakan hewan yang memiliki pori-pori dengan bentuk tubuh seperti spons. Hewan jenis ini biasanya hidup di perairan, warna tubuhnya juga bermacam-macam seperti merah, kuning, dan hijau. Contoh: Spongilla, Euspongia, Poerion, dan Scypha.

b. *Coelenterata* (Hewan Berongga)

Coelenterata merupakan hewan berongga, memiliki tentakel untuk menangkap mangsa, pada permukaan tentakel terdapat sel beracun yang menyengat. Bentuk tubuh coelenterata ada yang berbentuk polip yang melekat di tempat hidupnya dan ada yang berbentuk medusa yang dapat bergerak aktif di dalam air. Contoh: ubur-ubur, bunga karang, obelia, hydra dan anemon.

c. *Vermes* (Cacing)

Vermes merupakan hewan yang bertubuh lunak, tak bercabang, dan tubuhnya simetris bilateral. Vermes dapat dibagi menjadi 3 kelompok berdasarkan bentuk tubuhnya yaitu cacing pipih (*Platyhelminthes*), cacing gilig (*Nemathelminthes*) tubuhnya bulat, panjang dan tidak bersegmen, Annelida tubuhnya beruas-ruas seperti cincin. Contoh: cacing hati, cacing perut, dan lintah.

d. *Mollusca* (Hewan bertubuh lunak)

Hewan ini memiliki tubuh yang lunak, banyak lendirnya, dan terbungkus oleh mantel. Ada juga yang memiliki cangkang untuk menutup dan melindungi tubuh. Contoh: cumi-cumi, gurita, siput, kerang, tiram, dan remis

e. *Arthropoda* (Hewan berbuku-buku)

Hewan jenis ini bagian tubuhnya bisa dibagi menjadi 3 bagian yaitu kepala, dada dan perut. Tubuh arthropoda diselubungi oleh zat kitin yang keras, mempunyai

indera yang peka terhadap bau dan sentuhan, dan memiliki mta faset (beribu-ribu mata kecil).

Contoh: serangga (insecta) seperti belalang, udang-udangan (Crustacea) seperti kepiting, laba-laba (Arachnoidea) seperti kalajengking, dan lipan (Myriapoda) seperti kelabang.

2) Hewan Bertulang Belakang (Vertebrata)

Hewan bertulang belakang (Vertebrata) adalah kelompok hewan yang memiliki tulang belakang atau tulang punggung. Dari segi keragaman hewan vertebrata lebih sedikit jenisnya dibandingkan hewan avertebrata. Tubuh hewan vertebrata dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu kepala, badan, dan ekor.

Hewan vertebrata dapat dibagi menjadi 5 kelompok antara lain:

6. Pisces (Ikan), contohnya ikan mas, ikan pari, dan lain-lain.
7. Amphibia, hewan yang mampu hidup di dua alam darat dan air, contohnya katak.
8. Reptilia, hewan merayap, contohnya kura-kura, ular, dan buaya.
9. Aves (Unggas), tubuhnya tertutup bulu, contohnya burung merpati dan ayam

Mamalia (Hewan Menyusui), hewan yang beranak dan memiliki kelenjar susu, contohnya sapi, kambing, kerbau, dan orang utan.

E. Pendekatan/Strategi/Metode Pembelajaran

10. Pendekatan : Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)
11. Model : TGT (*TeamGame Tournament*)
12. Metode : Ceramah, Permainan, Diskusi dan tanya jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

10. Media

- Video tentang robot dan orang bermain sepak bola
- Bahan Bacaan
- LDS
- Laptop
- LCD

11. Alat Pembelajaran

- Spidol
- Papan Tulis

12. Sumber Belajar

g) Buku IPA SMP kelas VII, Kemendikbud 2017

h) Handayani, Tutik, dkk. *Modul Pengayaan Ilmu Pengetahuan Alam*. Surakarta:

Putra Nugraha

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahapan	Bentuk Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>13. Salam pembuka</p> <p>14. Persiapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam ke peserta didik, mengondisikan peserta didik dan berdoa bersama. • Guru mempresensi kehadiran peserta didik. • Guru mengungkapkan topik dan memberi pengantar ruang lingkup materi tentang kingdom animalia serta mengungkapkan tujuan pembelajaran <p>15. Apersepsi</p> <p>Guru memberikan video tentang kehidupan suaka margasatwa untuk memusatkan perhatian peserta didik</p> <p>16. Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menanyakan pendapat peserta didik terhadap apa yang diamati pada video 5. Peserta didik menyampaikan pendapat sesuai dengan apa yang diamati 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan/menyampaikan Informasi <p>3) Guru menjelaskan kepada siswa tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> d. Sistem klasifikasi makhluk hidup animalia e. Famili animalia f. Kunci determinasi <ul style="list-style-type: none"> - Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar <p>4. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, dimana</p>	

	<p>setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membimbing kelompok bekerja dan belajar <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik mengamati LDS yang diberikan guru 5. Peserta didik berdiskusi untu menjawab pertanyaan pada LDS 6. Guru memastikan peserta didik bekerjasama dengan baik dan memberikan arahan mengerjakan bagi yang belum memahami. - Evaluasi <u>Mengkomunikasikan</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perwakilan setiap kelompok menyajikan hasil, diskusi, termasuk memberikan penjelasan atau analisisnya. 2. Guru memberikan games tebak gaya, dimana 1 siswa sebagai perwakilan maju kedepan, setelah itu guru menunjukkan sebuah gambar hewan yang nantinya akan diperagakan gayanya di depan. Kelompok yang pertama menjawab dengan benar akan mendapatkan poin. 3. Kelompok dengan poin terbanyakakan dinyatakan sebagai kelompok pemenang. 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama-sama siswa menarik kesimpulan tentang kingdom animalia. - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik - Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan moral kepada peserta didik. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. - Guru memberi salam penutup. 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Format Terlampir

2. Penilaian Afektif (Penilaian sikap) Format Terlampir
3. Penilaian Aspek Kognitif Format Terlampir

Banyuwangi, 21 September 2019

Guru Bidang Studi

Guru Peneliti



Siti Shofiyah



Hayatun Nufus



LAMPIRAN D

Rubrik Penilaian Afektif

No	Karakter	Skor	Rubrik
1	Disiplin	1	tidak mengikuti tahapan pembelajaran yang telah diperintahkan oleh guru
		2	sesekali mengikuti tahapan pembelajaran yang diperintahkan oleh guru dan gaduh
		3	mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran sesuai yang diperintahkan guru tetapi gaduh
		4	mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran sesuai yang di perintahkan guru dengan tenang
2	Tanggung jawab	1	Jika siswa tidak bertanggung jawab (tidak mengerjakan tugas)
		2	Jika siswa kurang bertanggung jawab bertanggung jawab (mengerjakan tugas namun kurang dari setengah tugas yang diberikan)
		3	Jika siswa mengerjakan tugas (lebih dari setengah namun tidak sampai selesai)
		4	Jika siswa mengerjakan semua tugas
3	Sopan	1	menggunakan bahasa yang tidak baik dan sopan pada saat mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan
		2	menggunakan bahasa yang kurang baik dan sopan pada saat mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan
		3	menggunakan bahasa yang cukup baik dan sopan pada saat mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan
		4	menggunakan bahasa yang baik dan sopan pada saat mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan
4	Kerjasama	1	Jika siswa tidak mampu bekerja sama dalam kelompoknya
		2	Jika siswa kurang aktif dalam kelompoknya
		3	Jika siswa aktif dalam kelompoknya, tetapi kelompoknya tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan
		4	Jika siswa mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya dan kelompoknya mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan
5	Menyumbang ide/pendapat	1	Jika siswa tidak memberikan pendapat
		2	Jika siswa memberikan pendapat, tetapi kurang tepat
		3	Jika siswa memberikan pendapat benar, tetapi kurang lengkap
		4	Jika siswa memberikan pendapat dengan tepat dan jelas

6	Menghargai pendapat orang lain	1	Jika siswa tidak dapat menghargai orang lain
		2	Jika siswa mendengarkan pendapat orang lain
		3	Jika siswa mendengarkan pendapat orang lain dengan seksama
		4	Jika siswa mendengarkan pendapat orang lain, dan memberikan apresiasi atau tanggapan

Skor maksimum : 24

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{24} \times 100$$

Interval Nilai Afektif Siswa	Kategori Afektif Siswa
$85 \leq Pa < 100$	Sangat baik
$70 \leq Pa < 85$	Baik
$55 \leq Pa < 70$	Cukup baik
$40 \leq Pa < 55$	Kurang
$25 \leq Pa < 40$	Sangat kurang

LAMPIRAN E1. LDS Siklus I Pertemuan 1

Lembar Diskusi Siswa

KELOMPOK :**ANGGOTA : 1.**

2.

3.

4.

5.

1. klasifikasi Makhluk Hidup**Kompetensi Dasar (KD)**

Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.

Sub Pokok Bahasan : Ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup.

Petunjuk :

1. Diskusikan dengan anggota kelompokmu
2. Jawablah pertanyaan yang ada pada LDS dengan cara merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil
3. Informasikan hasil diskusi dengan kelompok lain
4. Buatlah kesimpulan hasil akhir diskusi

Diskusikan pertanyaan di bawah ini dengan kelompok anda!

1. Lakukan langkah-langkah pengamatan pada gambar berikut. Perhatikan dan amati benda-benda di lingkungan sekitar, seperti Gambar



Buatlah kelompok diskusi, terdiri atas 5-6 orang! Diskusikan ciri-ciri benda- benda pada gambar diatas! Ciri-ciri benda dapat bergerak, tumbuh dan berkembang, bernapas, berkembang biak, dan peka terhadap rangsang (irritabilita)! Kemudian isilah Tabel dibawah ini berdasarkan hasil diskusi kelompokmu!

Tabel Nama dan Ciri-ciri Benda

Nama benda	Ciri-ciri
Tas	
Ban mobil	
Bola	
Pesawat helikopter	
Tumbuhan	
Orang utan	
Burung	

1. Adakah benda-benda yang mempunyai ciri yang sama? Sebutkan!
2. Catat ciri apa saja yang kamu dapatkan!
3. Dari hasil pengamatanmu, pada gambar diatas manakah yang termasuk makhluk hidup dan manakah yang termasuk benda tak hidup? Mengapa demikian?
4. Buatlah kesimpulan dari hasil pengamatanmu!

LAMPIRAN E2. LDS Siklus I Pertemuan 2**Lembar Diskusi Siswa****KELOMPOK :****ANGGOTA : 1.**

2.

3.

4.

5.

1. klasifikasi Makhluk Hidup**Kompetensi Dasar (KD)**

Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.

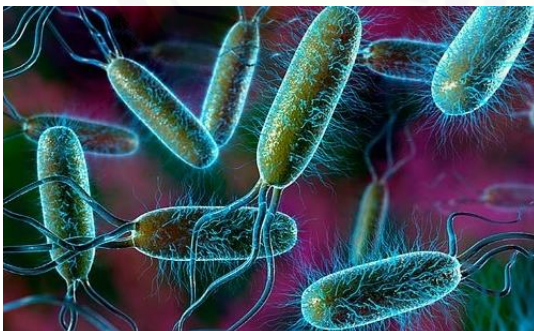
Sub Pokok Bahasan : Kingdom monera, protista, dan fungi

Tujuan : Menjelaskan reproduksi jamur

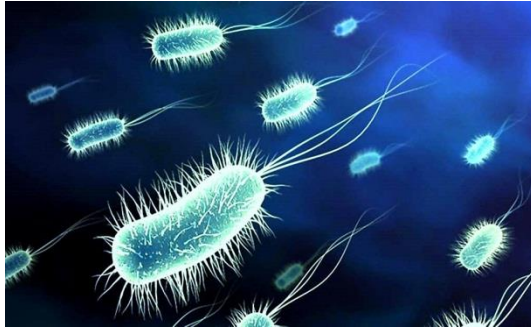
Petunjuk :

5. Diskusikan dengan anggota kelompokmu
6. Jawablah pertanyaan yang ada pada LDS dengan cara merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil
7. Informasikan hasil diskusi dengan kelompok lain
8. Buatlah kesimpulan hasil akhir diskusi

Diskusikan pertanyaan di bawah ini dengan kelompok anda!

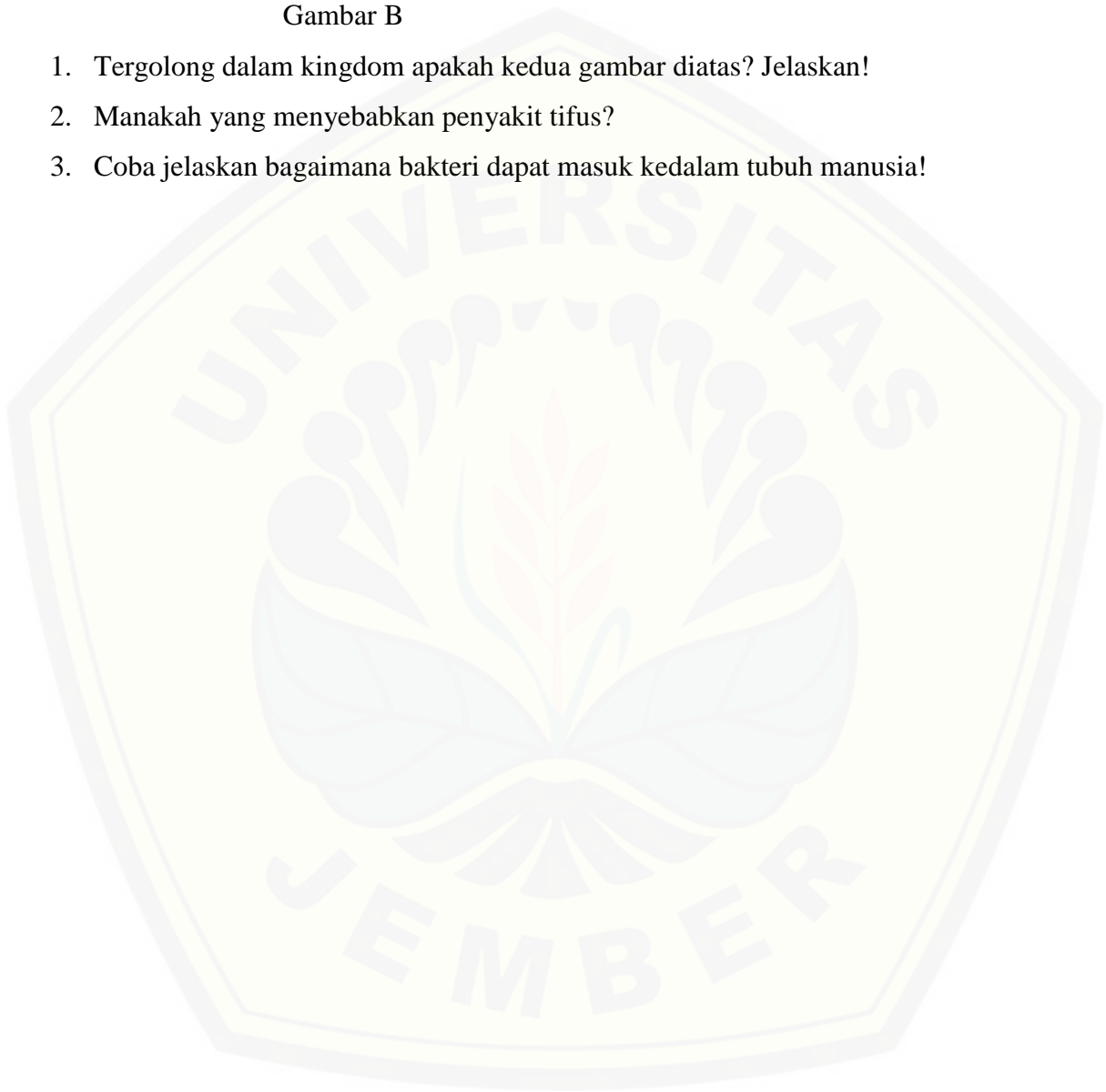


Gambar A



Gambar B

1. Tergolong dalam kingdom apakah kedua gambar diatas? Jelaskan!
2. Manakah yang menyebabkan penyakit tifus?
3. Coba jelaskan bagaimana bakteri dapat masuk kedalam tubuh manusia!



LAMPIRAN E3. LDS pertemuan 1 siklus 2**Lembar Diskusi Siswa****KELOMPOK :****ANGGOTA : 1.**

2.

3.

4.

5.

1. klasifikasi Makhluk Hidup**Kompetensi Dasar (KD)**

Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.

Sub Pokok Bahasan : Kingdom plantae**Petunjuk** :

9. Diskusikan dengan anggota kelompokmu
10. Jawablah pertanyaan yang ada pada LDS dengan cara merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil
11. Informasikan hasil diskusi dengan kelompok lain
12. Buatlah kesimpulan hasil akhir diskusi

Diskusikan pertanyaan di bawah ini dengan kelompok anda!

1. Amati tumbuhan yang ada disekitarmu seperti pada gambar di bawah ini!
2. Lakukan pengamatan dari akar, daun, bunga, buah, serta bijinya.



3. Lakukan pengamatan terhadap bagian-bagian tumbuhan seperti yang tertera pada tabel berikut

Tabel ciri-ciri tumbuhan monokotil dan tumbuhan dikotil

No	Nama tanaman	Akar	bunga	buah	biji	daun	Kelompok tanaman
1							
2							
3							
4							
5							
6							

4. Bandingkan antara tumbuhan satu dengan tumbuhan lainnya!

Pertanyaan:

- a Kelompok tumbuhan apa saja yang termasuk tumbuhan berbiji terbuka dan berbiji tertutup?
- b Selain pada gambar, sebutkan sebanyak-banyaknya tanaman yang termasuk dalam monokotil dan dikotil!
- c Mengapa tanaman dikotil dikatan sebagai tanaman berbiji terbuka? Berikan alasannya!

LAMPIRAN E4. LDS Siklus 2 Pertemuan 2

Lembar Diskusi Siswa

KELOMPOK :

ANGGOTA : 1.

2.

3.

4.

5.

1. klasifikasi Makhluk Hidup

Kompetensi Dasar (KD)

Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.

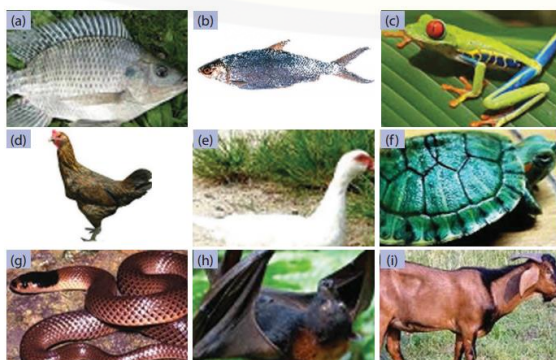
Sub Pokok Bahasan : kingdom animalia

Petunjuk :

13. Diskusikan dengan anggota kelompokmu
14. Jawablah pertanyaan yang ada pada LDS dengan cara merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil
15. Informasikan hasil diskusi dengan kelompok lain
16. Buatlah kesimpulan hasil akhir diskusi

Diskusikan pertanyaan di bawah ini dengan kelompok anda!

1. Bagaimanakah cara untuk mengetahui ciri-ciri hewan kelompok vertebrata?
2. Amatilah gambar dibawah ini!



- (a). Ikan mujair
- (b). Ikan bandeng
- (c). Katak
- (d). Ayam
- (e). Itik
- (f). Kura-kura
- (g). Ular
- (h). Kelelawar
- (i). Kuda

Dari semua hewan yang diamati, apakah ada hewan yang memiliki ciri-ciri yang sama? Jika ada sebutkan dan jelaskan!

3. Termasuk dalam kelas apakah kerang mutiara itu? Apakah kerang mutiara dimasukkan ke dalam kelas yang berbeda dengan siput? Mengapa?
4. Bagaimanakah cara bergerak siput? Organ apakah yang digunakan untuk bergerak?



Lampiran F

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

1. Pedoman Wawancara

No	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1.	Sebelum penelitian	
	Proses mengajar yang diterapkan guru di kelas:	Guru kelas VII A MTs
	Metode pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran IPA	Al-Huda Sukorejo
	Motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan	Guru kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
	Kendala-kesulitan yang dihadapi siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut	Guru kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
	Pendapat siswa mengenai cara guru menyampaikan materi	Siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
	Kesulitan yang dihadapi siswa saat pembelajaran IPA	Siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
2.	Sesudah penelitian	
	Tanggapan siswa mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri	Siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
	Kesulitan yang dihadapi oleh siswa selama proses belajar berlangsung	Guru kelas VII A dan siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
	Tanggapan guru tentang model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri	Guru kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo

2. Pedoman Observasi

No	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1.	Sebelum penelitian	
	Proses mengajar yang diterapkan guru di kelas	Guru kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
	Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar	Siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
2.	Sesudah penelitian	

Proses mengajar yang diterapkan oleh peneliti di dalam kelas	Peneliti sebagai guru model
Keterampilan berpikir kreatif siswa selama dilakukan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Pendekatan Inkuiri	Guru kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo

3. Pedoman Dokumentasi

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo	Dokumen dari guru kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
2.	Daftar hasil tes belajar IPA siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo	Dokumen dari guru kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
3.	Foto kegiatan penelitian	Dokumen dari observer

4. Pedoman Tes

No	Data yang Diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil tes siswa tiap akhir siklus pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup	Siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo
2.	Keterampilan berpikir kreatif siswa pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup	Siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo

LAMPIRAN G

HASIL WAWANCARA SEBELUM TINDAKAN

Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan kepada siswa, dan untuk mengetahui presentase belajar, serta karakteristik perkembangan siswa.

Bentuk : Wawancara bebas

Tempat, Tanggal Wawancara : Banyuwangi, 18 April 2019

Responden : Guru Biologi kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi

Nama Guru : Siti Shofiyah, S.Pd

NIP :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode pembelajaran apa yang sering Ibu terapkan pada pembelajaran IPA?	Ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan LKS
2.	Mengapa Ibu menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran IPA?	Disesuaikan dengan keadaan siswa yang ramai, jadi dengan metode tanya jawab lebih mudah siswa menerima materi.
3.	Kendala apa yang biasa dihadapi pada saat pembelajaran biologi di kelas	Kendalanya sulit mengajak semua siswa untuk mendengarkan apa yang saya jelaskan. Karena di setiap kelas pasti ada beberapa siswa yang menjadi provokator dan mempengaruhi siswa lain untuk tidak memperhatikan apa yang saya jelaskan. Bagi siswa kendala yang mereka hadapi yaitu kurangnya fasilitas buku penunjang seperti buku paket, mengakibatkan siswa kesulitan mendapatkan informasi tambahan
4.	Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA selama ini?	Dilihat dari hasil ujian tengah semester, masih sedikit siswa yang nilainya diatas KKM
5.	Pada kelas VII, yang ibu sebagai guru biologinya, kelas manakah yang memiliki nilai rata-rata terendah terhadap pembelajaran biologi?	Kelas VII A
6.	Pernahkah ibu menerapkan model pembelajaran TGT (<i>Time Games Tournament</i>) dengan menggunakan pendekatan inkuiri?	Selama ini saya belum pernah menggunakannya

Kesimpulan hasil wawancara:

Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, penugasan sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Selain itu siswa di kelas VIIA lebih banyak siswa yang bandel.

Pewawancara,

Hayatun Nufus

NIM.120210103106



Hasil Wawancara Siswa Pra Siklus

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran IPA yang dilakukan guru dan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran IPA berlangsung.

Bentuk : wawancara bebas

Tempat, Tanggal Wawancara : Banyuwangi, 18 April 2019

Responden : siswa kelas VII A MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi

Nama Siswa : Aulia Lutfiani

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda merasa senang saat pembelajaran IPA sedang berlangsung?	Senang
2.	Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran IPA saat dikelas?	Menjelaskan materi lalu memberikan tugas
3.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran IPA? Jika ada coba sebutkan!	Ada. IPA sulit di mengerti karena kadang kurang jelas ketika guru menerangkan

Nama Siswa : Badriyah

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda merasa senang saat pembelajaran IPA sedang berlangsung?	Senang, tapi kadang bikin tegang
2.	Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran IPA saat dikelas?	Menjelaskan materi lalu memberikan pertanyaan
3.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran IPA? Jika ada coba sebutkan!	Kadang kurang faham dengan apa yang dijelaskan guru

Nama Siswa : Doni Andriansyah

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda merasa senang saat pembelajaran IPA sedang berlangsung?	Senang
2.	Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran IPA saat dikelas?	Menjelaskan materi lalu memberikan pertanyaan
3.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran IPA? Jika ada coba sebutkan!	Ada. IPA susah dipahami, banyak hafalan sama rumus-rumus

Kesimpulan hasil wawancara:

Semua siswa senang dengan materi pelajaran IPA, akan tetapi siswa merasa bosan, tidak bisa menerima materi dengan jelas dan pembelajaran IPA itu susah di pahami, sulit di mengerti, dan rumit.

Pewawancara,

Hayatun Nufus

NIM.120210103106



Pedoman Wawancara untuk Guru Setelah Siklus

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan guru tentang penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Bentuk : wawancara bebas

Nama Guru : Siti Shofiyah, S. Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai penerapan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup?	Siswa terlihat lebih mudah memahami materi karena siswa dapat melihat langsung gambar-gambar materi dan lebih semangat karena adanya game diakhir pembelajaran.
2.	Apakah menurut Ibu <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	Dapat karena siswa akan bersungguh-sungguh untuk mengerjakan dan mengharapkan mendapat reward diakhir pembelajarannya.
3.	Apakah kekurangan dari penerapan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing dalam pembelajaran Biologi?	Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan langkah-langkahnya sehingga perlu perencanaan waktu yang baik
4.	Apakah kelebihan dari penerapan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing dalam pembelajaran Biologi?	Model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing akan membuat siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas,

Kesimpulan hasil wawancara:

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing membantu siswa dalam memahami materi dan membuat siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran karena siswa belajar dengan bermain game tanpa disadari mereka akan berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Pewawancara,



Hayatun Nufus
NIM.120210103106



I4. Pedoman Wawancara untuk Siswa Setelah Siklus

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran biologi yang dilakukan guru dan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran biologi berlangsung.

Bentuk : wawancara bebas

Responden : siswa kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi

Nama Siswa : Muhammad Ariel Septian

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda merasa senang saat pembelajaran IPA sedang berlangsung?	Senang dan tidak membosankan
2.	Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran IPA saat dikelas?	Sedikit menjelaskan, diskusi dan presentasi
3.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran IPA? Jika ada coba sebutkan!	Tidak ada kesulitan

Nama Siswa : Arina Manasikana

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda merasa senang saat pembelajaran IPA sedang berlangsung?	Senang dan cepat memahami materi
2.	Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran IPA saat dikelas?	Menjelaskan materi,diskusi,presentasi dan tanya jawab
3.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran IPA? Jika ada coba sebutkan!	Tidak ada kesulitan

Nama Siswa : M. Wildan Maulidia

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda merasa senang saat pembelajaran Biologi sedang berlangsung?	Senang dan seru
2.	Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran Biologi saat dikelas?	Menjelaskan tidak terlalu lama dan banyak berdiskusi sehingga lebih mudah paham
3.	Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran biologi? Jika ada coba sebutkan!	Tidak ada kesulitan

Kesimpulan hasil wawancara:

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan inkuiri terbimbing pada kelas VIIA MTs Al-Huda Sukorejo Banyuwangi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa, siswa lebih senang dan tidak membosankan dalam pembelajaran ini, karena siswa belajar berpikir kreatif dengan bimbingan guru.

Pewawancara,



Hayatun Nufus

NIM.120210103106

LAMPIRAN H.1

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Siklus 1 Pertemuan 1

LAMPIRAN H.1

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Siklus 1 Pertemuan 1

Hari/Tanggal : Sabtu, 24 Agustus 2019
 Waktu : 10.00 - 11.30
 Observer : Sri Shofiyah, S.Pd

Petunjuk:

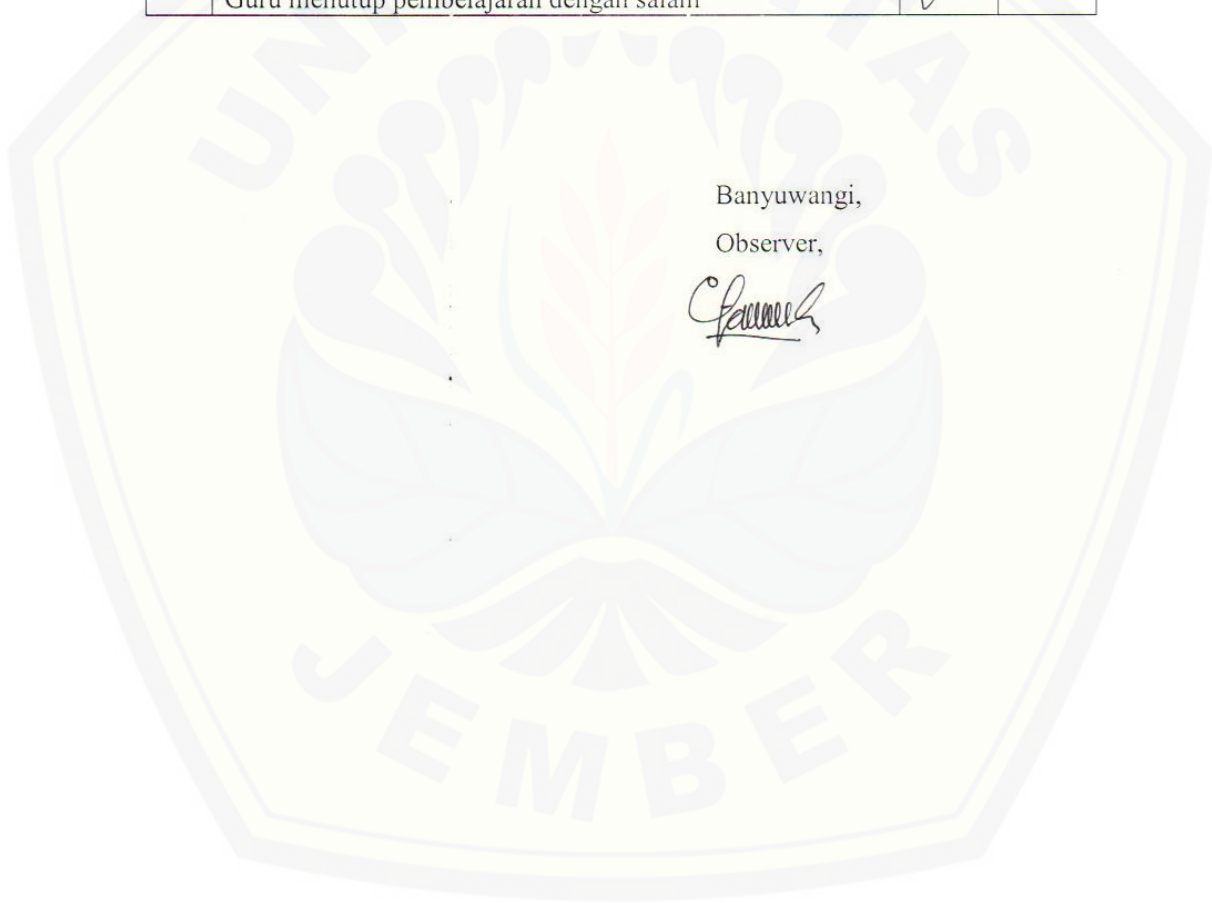
1. Pengamatan ditujukan kepada guru
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom hasil pengamatan pada masing-masing aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

No	Kegiatan	Dilakukan	
		Ya	Tidak
1	Guru memberi salam kepada siswa dan meminta ketua kelas memimpin do'a	✓	
2	Guru mengabsen siswa sekaligus memberi tanda pengenalan kepada siswa	✓	
3	Memotivasi siswa dengan bertanya kepada siswa "Apakah kita sebagai manusia bisa hidup tanpa makhluk hidup lain?"	✓	
4	Memberi informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari yaitu mengenai ekosistem	✓	
5	Menyebutkan tujuan pembelajaran		✓
6	Guru menjelaskan intisari materi pembelajaran secara singkat	✓	
7	Guru mengatur kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen sesuai dengan banyaknya topik yang akan dibagikan	✓	
8	Guru memberikan LDS kepada setiap kelompok	✓	
9	Guru mengorganisasi siswa untuk saling bekerjasama dengan teman sekelompok agar lebih kompak	✓	
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dalam mengerjakan LDS	✓	
11	Guru meminta juru bicara dari setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas	✓	
12	Guru meminta siswa berdiskusi mengerjakan soal-soal yang ada di L&S	✓	
13	Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dan membimbing jika terdapat siswa yang kesulitan	✓	
14	Guru meminta siswa kembali pada kelompoknya masing-masing	✓	

15	Guru menjelaskan aturan main dalam model pembelajaran TGT	✓	
16	Guru menyuruh siswa untuk berbaris sesuai dengan kelompoknya, kemudian setiap siswa yang berbaris paling depan mengambil soal dalam box kelompoknya masing-masing dan menjawab di papan tulis, setelah itu mundur kebarisan aling belakang dan barisan paling depan mengambil soal, begitu seterusnya	✓	
17	Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang paling cepat selesai dan jawaban paling benar	✓	
11 18	Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dan membimbing jika terdapat siswa yang kesulitan	✓	
	Bersama siswa guru membuat kesimpulan pada pembelajaran yang telah berlangsung	✓	
	Guru menutup pembelajaran dengan salam	✓	

Banyuwangi,

Observer,



LAMPIRAN H.2

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Siklus 1 Pertemuan 2

LAMPIRAN H.2

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Siklus 1 Pertemuan 2

Hari/Tanggal : Sabtu, 31 Agustus 2019
 Waktu : 2x 40 menit
 Observer : Siti Shafiyah, S.Pd

Petunjuk:

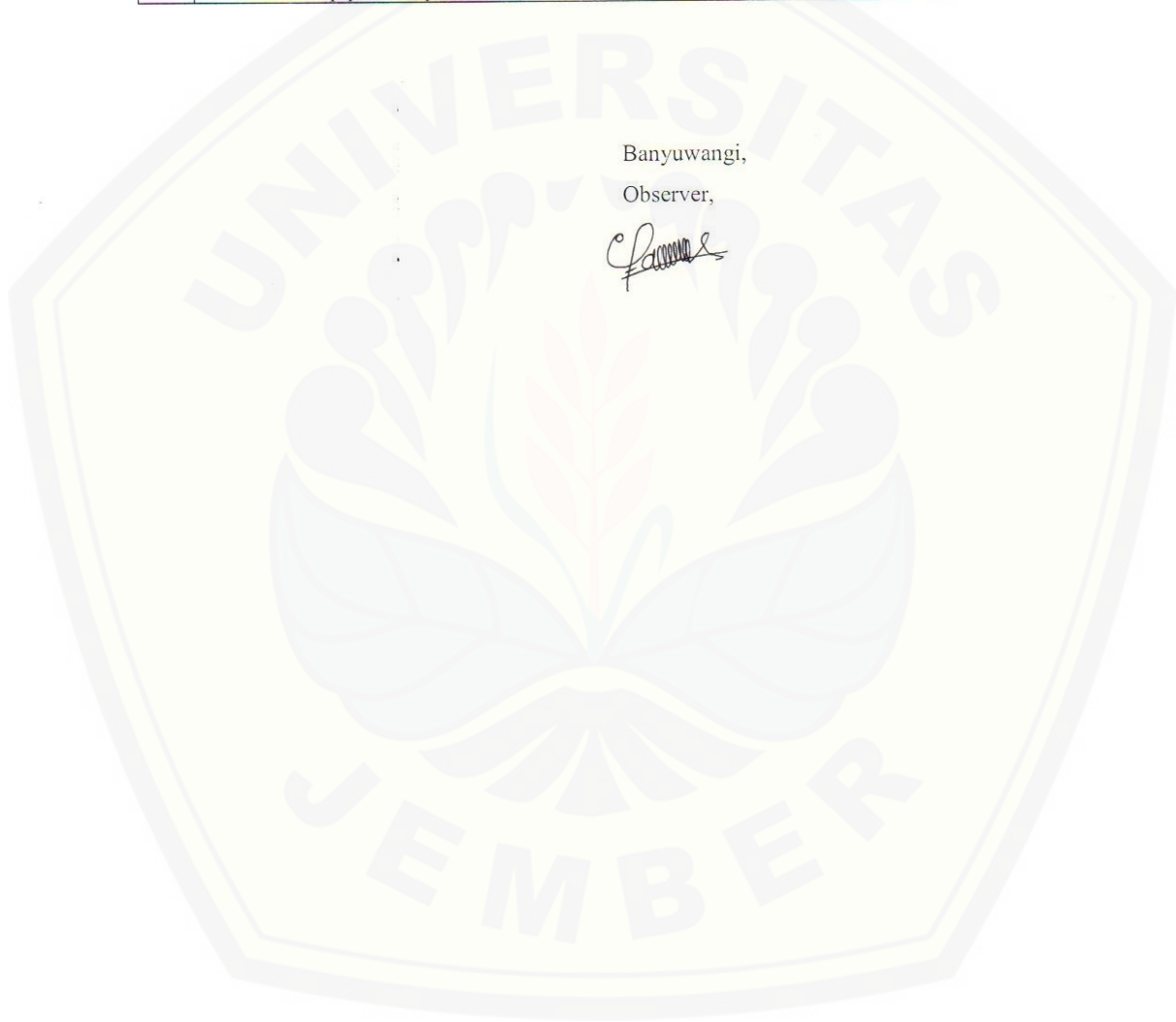
3. Pengamatan ditujukan kepada guru
4. Berilah tanda cek (√) pada kolom hasil pengamatan pada masing-masing aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

No	Kegiatan	Dilakukan	
		Ya	Tidak
1	Guru memberi salam kepada siswa dan meminta ketua kelas memimpin do'a	✓	
2	Guru mengabsen siswa sekaligus memberi tanda pengenal kepada siswa	✓	
3	Memotivasi siswa dengan bertanya kepada siswa "Apakah kita sebagai manusia bisa hidup tanpa makhluk hidup lain?"	✓	
4	Memberi informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari yaitu mengenai ekosistem	✓	
5	Menyebutkan tujuan pembelajaran	✓	
6	Guru menjelaskan intisari materi pembelajaran secara singkat	✓	
7	Guru mengatur kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen sesuai dengan banyaknya topik yang akan dibagikan	✓	
8	Guru memberikan LDS kepada setiap kelompok	✓	
9	Guru mengorganisasi siswa untuk saling bekerjasama dengan teman sekelompok agar lebih kompak	✓	
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dalam mengerjakan LDS	✓	
11	Guru meminta juru bicara dari setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas	✓	
12	Guru meminta siswa berdiskusi mengerjakan soal-soal yang ada di LDS	✓	
13	Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dan membimbing jika terdapat siswa yang kesulitan	✓	
14	Guru meminta siswa kembali pada kelompoknya masing-masing	✓	

15	Guru menjelaskan aturan main dalam model pembelajaran TGT	✓	
16	Guru menyuruh siswa untuk berbaris sesuai dengan kelompoknya, kemudian setiap siswa yang berbaris paling depan mengambil soal dalam box kelompoknya masing-masing dan menjawab di papan tulis, setelah itu mundur kebarisan aling belakang dan barisan paling depan mengambil soal, begitu seterusnya	✓	
17	Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang paling cepat selesai dan jaawaban paling benar	✓	
11	Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dan membimbing jika terdapat siswa yang kesulitan		
18	Bersama siswa guru membuat kesimpulan pada pembelajaran yang telah berlangsung	✓	
	Guru menutup pembelajaran dengan salam	✓	

Banyuwangi,

Observer,



LAMPIRAN I KISI KISI ULANGAN HARIAN 1**Kisi kisi soal tes akhir siklus 1**

Mata pelajaran : IPA
 Materi : Klasifikasi Makhluk Hidup
 Waktu : 60 Menit

No	Indikator	Bentuk tes	No. Soal	Jenjang kognitif	Skor	Tingkat kesukaran		
						Mudah	Sedang	Sukar
1	Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup	Subjektif	1	C2	25		√	
2	Mengidentifikasi benda tak hidup	Subjektif	2	C2	25		√	
3	Menjelaskan organisme mikroskopis	Subjektif	5	C1	25		√	
4	Mengidentifikasi bakteri pada suatu penyakit	Subjektif	3	C4	25		√	

C1 = Pengetahuan (*remember*)

C2 = Pemahaman (*understand*)

C3 = Penerapan (*apply*)

C4 = Analisis (*analyze*)

C5 = Evaluasi (*evaluate*)

C6 = Membuat (*create*)

LAMPIRAN J1. KUNCI JAWABAN DAN RUBRIK SIKLUS 1

Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif Siklus 1

No	Jawaban	Indikator	Skor	Berpikir kreatif
1	Pada motor dan mobil mempunyai ciri dapat bergerak dan mengeluarkan zat sisa, tetapi tidak disebut sebagai makhluk hidup karena untuk dapat disebut sebagai makhluk hidup harus memenuhi semua ciri makhluk hidup misalnya bernapas, berkembang biak, dan sebagainya. Sedangkan mobil dan motor tidak melakukan pernapasan dan berkembang biakan	Apabila dapat mencetuskan 4 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	4	Orisinal (<i>originality</i>)
		Apabila dapat mencetuskan 3 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	3	
		Apabila dapat mencetuskan 2 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	2	
		Apabila dapat mencetuskan 1 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	1	
		Tidak menjawab	0	
2	Tidak, karena rumah rayap tidak memiliki ciri makhluk hidup. Rumah rayap semakin hari semakin bertambah besar karena ada unsur pembangunan dari rayap-rayap tersebut	Jawaban benar, alasan benar dan rinci	4	Elaborasi (<i>elaboration</i>)
		Jawaban benar, alasan tidak rinci tetapi benar	3	
		Jawaban benar, alasan kurang benar	2	
		Jawaban benar, tidak lengkap	1	
		Tidak menjawab	0	
3	Bakteri <i>Salmonella typhi</i> . Bakteri ini tergolong dalam kingdom monera yaitu makhluk hidup bersel satu dan yang belum memiliki membran inti.	Jawaban benar, alasan benar dan rinci	4	Lancar (<i>fluency</i>)
		Jawaban benar, alasan tidak rinci tetapi benar	3	
		Jawaban benar, alasan kurang benar	2	
		Jawaban benar, tidak lengkap	1	
		Tidak menjawab	0	

4	Organisme yang berukuran kecil yang tidak bisa dilihat dengan kasat mata dan hanya bisa dilihat menggunakan bantuan mikroskop. Contoh: <i>Amoeba</i> , <i>Paramecium</i> , <i>Plasmodium</i> , bakteri, dll.	Apabila dapat menjawab lebih dari 3 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	4	Luwes (flexibility)
		Apabila dapat menjawab 3 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	3	
		Apabila dapat menjawab 2 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	2	
		Apabila dapat menjawab 1 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	1	
		Tidak menjawab	0	

LAMPIRAN J2. ULANGAN AKHIR HARIAN SIKLUS 1

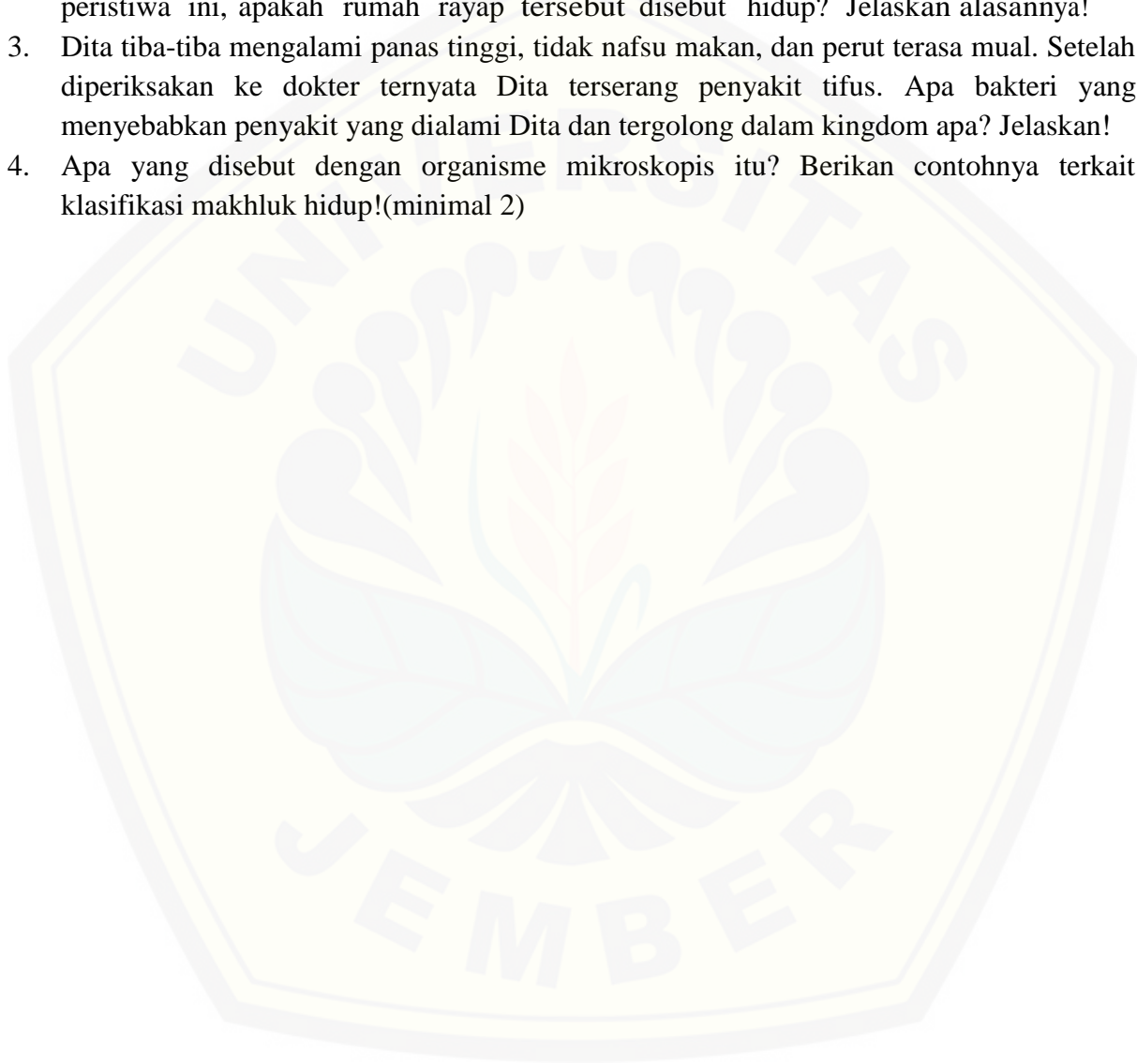
ULANGAN HASIAN AKHIR SIKLUS 1

Nama :

No. Absen :

Jawablah Pertanyaan Dibawah ini Dengan Jelas dan Benar!

1. Mengapa sepeda motor dan mobil mempunyai ciri dapat bergerak dan mengeluarkan zat sisa, tetapi tidak disebut sebagai makhluk hidup? Jelaskan jawaban kamu terkait dengan ciri-ciri makhluk hidup!
2. Jika kamu perhatikan, rumah rayap dari hari ke hari terus bertambah besar. Dari peristiwa ini, apakah rumah rayap tersebut disebut hidup? Jelaskan alasannya!
3. Dita tiba-tiba mengalami panas tinggi, tidak nafsu makan, dan perut terasa mual. Setelah diperiksa ke dokter ternyata Dita terserang penyakit tifus. Apa bakteri yang menyebabkan penyakit yang dialami Dita dan tergolong dalam kingdom apa? Jelaskan!
4. Apa yang disebut dengan organisme mikroskopis itu? Berikan contohnya terkait klasifikasi makhluk hidup!(minimal 2)



LAMPIRAN K. KISI KISI ULANGAN HARIAN 2**Kisi kisi soal Ulangan Harian siklus 2**

Mata pelajaran : IPA
 Materi : Klasifikasi Makhluk Hidup
 Waktu : 60 Menit

No	Indikator	Bentuk tes	No. Soal	Jenjang kognitif	Skor	Tingkat kesukaran		
						Mudah	Sedang	Sukar
1	Menjelaskan cara mengklasifikasikan makhluk hidup	Subjektif	1	C1	25		√	
3	Menjelaskan ciri klasifikasi tumbuhan	Subjektif	3	C2	25		√	
4	Mengidentifikasi ciri tumbuhan	Subjektif	4	C4	25		√	
5	Menjelaskan pengklasifikasian kingdom animalia	Subjektif	5	C2	25		√	

C1 = Pengetahuan (*remember*)

C2 = Pemahaman (*understand*)

C3 = Penerapan (*apply*)

C4 = Analisis (*analyze*)

C6 = Membuat (*create*)

LAMPIRAN K1. KUNCI JAWABAN DAN RUBRIK SIKLUS 2

Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif Siklus 2

No	Jawaban	Indikator	Skor	Bepikir Kreatif
1	Melakukan identifikasi pada hewan dan tumbuhan, melakukan pengelompokan yang didasarkan atas identifikasi yang ditemukan dalam satu kelompok yang sama, dan pemberian nama.	Apabila dapat mengajukan lenih dari 3 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	4	Lancar (<i>fluency</i>)
		Apabila dapat mengajukan 3 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	3	
		Apabila dapat mengajukan 2 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	2	
		Apabila dapat mengajukan 1 permasalahan/pertanyaan dan sesuai dengan pernyataan soal	1	
		Tidak menjawab	0	
2	Tumbuhan paku sebagai jenis tumbuhan berpembuluh, sudah memiliki pembuluh yang khas dan jelas dibedakan, sedangkan lumut termasuk tumbuhan tidak berpembuluh. Tanaman paku sudah memiliki akar, batang, dan daun sejati, sedangkan tanaman lumut belum.	Apabila dapat mencetuskan 4 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	4	Orisinal (<i>originality</i>)
		Apabila dapat mencetuskan 3 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	3	
		Apabila dapat mencetuskan 2 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	2	
		Apabila dapat mencetuskan 1 alternatif ide/jawaban untuk pemecahan masalah dengan benar	1	
		Tidak menjawab	0	
3	Tanaman yang ditemukan Ida adalah tumbuhan palm. Contoh tumbuhan palm lainnya seperti aren, salak, kurma, kelapa sawit, rotan, sagu, dsb.	Apabila dapat menambahkan/mengembangkan lebih dari 3 ide dengan rinci, jelas dan benar	4	Elaborasi (<i>elaboration</i>)
		Apabila dapat menambahkan/mengembangkan 3 ide dengan rinci, jelas dan benar	3	
		Apabila dapat menambahkan/mengembangkan 2 ide dengan rinci, jelas dan	2	

		benar		
		Apabila dapat menambahkan/mengembangkan 1 ide dengan rinci, jelas dan benar	1	
		Tidak menjawab	0	
4	Karena sapi, ikan, katak, ayam, dan ular memiliki ciri umum yang sama yaitu memiliki tulang belakang sehingga digolongkan dalam filum yang sama yaitu filum Chordata, namun mereka memiliki ciri spesifik yang berbeda sehingga mereka semua tidak tergolong dalam spesies yang sama.	Apabila dapat menjawab lebih dari 3 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	4	Luwes (<i>flexibility</i>)
		Apabila dapat menjawab 3 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	3	
		Apabila dapat menjawab 2 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	2	
		Apabila dapat menjawab 1 penafsiran sesuai dengan permasalahan yang diberikan	1	
		Tidak menjawab	0	

LAMPIRAN K2. ULANGAN HARIAN AKHIR SIKLUS 2

ULANGAN HARIAN AKHIR SIKLUS 2

Nama :

No. Absen :

Jawablah Pertanyaan Dibawah ini Dengan Jelas dan Benar!

1. Bagaimana cara pengklasifikasian pada tumbuhan dan hewan?
2. Jelaskan mengapa tumbuhan paku dikatakan lebih maju daripada tumbuhan lumut?
3. Ida menemukan tumbuhan yang memiliki ciri-ciri tulang daunnya sejajar, berbentuk seperti pohon kelapa, batangnya tidak bercabang, terdapat bangun seperti kerucut. Tumbuhan apakah yang ditemukan Ida? Berikan contoh tumbuhan lainnya yang sekelompok dari tumbuhan yang ditemukan Ida!
4. Mengapa hewan sapi, ikan, katak, ayam, ular diletakkan pada filum yang sama tetapi tingkatan spesiesnya berbeda? Jelaskan!



LAMPIRAN L1.**Lembar Validasi Soal Ulangan Harian Siklus 1****Lembar Validasi Soal Ulangan Harian Siklus 1**

Jawablah Pertanyaan Dibawah ini Dengan Jelas dan Benar!

1. Mengapa sepeda motor dan mobil mempunyai ciri dapat bergerak dan mengeluarkan zat sisa, tetapi tidak disebut sebagai makhluk hidup? Jelaskan jawaban kamu terkait dengan ciri-ciri makhluk hidup!
2. Jika kamu perhatikan, rumah rayap dari hari ke hari terus bertambah besar. Dari peristiwa ini, apakah rumah rayap tersebut disebut hidup? Jelaskan alasannya!
3. Dita tiba-tiba mengalami panas tinggi, tidak nafsu makan, dan perut terasa mual. Setelah diperiksakan ke dokter ternyata Dita terserang penyakit tifus. Apa bakteri yang menyebabkan penyakit yang dialami Dita dan tergolong dalam kingdom apa? Jelaskan!
4. Apa yang disebut dengan organisme mikroskopis itu? Berikan contohnya terkait klasifikasi makhluk hidup!(minimal 2)

Komentar, saran, atau revisi

Sudah baik namun alangkah baiknya permasalahan jangan terlalu sederhana karena ini adalah tugas ulangan harian.

Banyuwangi,

Guru mapel IPA



Siti Shofiyah, S. Pd

LAMPIRAN L2.**Lembar Validasi Soal Ulangan Harian 2****Lembar Validasi Soal Ulangan Harian Siklus 2**

1. Bagaimana cara pengklasifikasian pada tumbuhan dan hewan?
2. Jelaskan mengapa tumbuhan paku dikatakan lebih maju daripada tumbuhan lumut?
3. Ida menemukan tumbuhan yang memiliki ciri-ciri tulang daunnya sejajar, berbentuk seperti pohon kelapa, batangnya tidak bercabang, terdapat bangun seperti kerucut. Tumbuhan apakah yang ditemukan Ida? Berikan contoh tumbuhan lainnya yang sekelompok dari tumbuhan yang ditemukan Ida!
4. Mengapa hewan sapi, ikan, katak, ayam, ular diletakkan pada filum yang sama tetapi tingkatan spesiesnya berbeda? Jelaskan!

Komentar, saran, atau revisi

lebih baik soalnya yang bisa dinalarakan siswa sendiri tidak terlalu terpaku pada buku, agar anak bisa berfikir lebih kreatif.

Banyuwangi,

Guru mapel IPA



Siti Shofiyah, S. Pd

LAMPIRAN M1. Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Prasiklus

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PRASIKLUS

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
1	Amelia Firdaus	2	3	1	2	8	50	Kurang
2	Agung Prasetyo	2	3	1	2	8	50	Kurang
3	Agus Budianto	2	2	2	3	9	56.25	Cukup
4	Ahmad Arobi	3	1	2	0	6	37.5	Kurang
5	Ahmad Mujadid	2	2	1	3	8	50	Kurang
6	Ainur Rohmawati	3	3	2	2	10	62.5	Cukup
7	Arina Manasikana	3	2	2	3	10	62.5	Cukup
8	Aulia Lutfiani	3	4	2	1	10	62.5	Cukup
9	Badriyah	2	2	2	2	8	50	Kurang
10	Danil Fatah	2	1	1	2	6	37.5	Kurang
11	Diva Ursilatul Muawanah	2	3	1	1	7	43.75	Kurang
12	Doni Andriansyah	2	1	3	1	7	43.75	Kurang
13	M. Ilham	3	1	2	2	8	50	Kurang
14	M. Iskandar Zulkarnain	1	2	3	0	6	37.5	Kurang

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
15	M. Khoirul Hakim	3	2	2	2	9	56.25	Cukup
16	M. Toriqul Huda	3	2	1	3	9	56.25	Cukup
17	M. Wildan Maulidia	2	2	1	1	6	37.5	Kurang
18	Mohamad Abdul Rozaq	1	2	2	1	6	37.5	Kurang
19	Muhammad Abdillah Dzinnuha	2	1	1	2	6	37.5	Kurang
20	Muhammad Nur Hakim	1	3	2	2	8	50	Kurang
21	Muhammad Radhitya Putra	1	0	2	3	6	37.5	Kurang
22	Novalia Rahma Fitriyah	1	2	1	0	4	25	Sangat kurang
23	Nurma Yunita	2	1	3	2	8	50	Kurang
24	Rendi Bagus Pratama	2	0	2	2	6	37.5	Kurang
25	Rendi Dwi Ardiansyah	2	3	2	3	10	62.5	Cukup
26	Rizal Farid Ahmad Haris	2	2	2	0	6	37.5	Kurang
27	Rosi Fajar Sebastian	2	0	1	1	4	25	Sangat kurang
28	Sofia A'malina	2	2	3	3	10	62.5	Cukup
29	Stanley Vanesta	1	3	1	4	9	56.25	Cukup
30	Upik Prisma	2	3	2	1	8	50	Kurang

No	Nama	Indikator					Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D				
31	Dewi Fatimah	1	2	0	2	5	31.25	Sangat kurang	
32	Muhammad Ariel Septian	2	2	1	1	6	37.5	Kurang	
Skor		64	62	54	57	237			
Skor maksimal		128	128	128	128	512			
Nilai		50	48.4375	42.1875	44.5312	46.2890			

Keterangan :

A : Berpikir lancar (*fluency*)

B : Berpikir luwes (*flexibility*)

C : Berpikir orisinal (*originality*)

D : Elaborasi (*elaboration*)

Skor maksimum :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Mengetahui,

Observer

*Jura
Janita*

LAMPIRAN M2. Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus 1

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SIKLUS 1

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
1	Amelia Firdaus	3	4	3	3	13	75	Tinggi
2	Agung Prasetyo	3	3	3	2	11	62.5	Rendah
3	Agus Budianto	3	2	3	3	11	56.25	Rendah
4	Ahmad Arobi	3	2	3	2	10	62.5	Rendah
5	Ahmad Mujadid	2	4	2	4	12	75	Tinggi
6	Ainur Rohmawati	3	3	3	2	11	68.75	Tinggi
7	Arina Manasikana	3	2	2	4	11	68.75	Tinggi
8	Aulia Lutfiani	4	4	2	2	12	75	Tinggi
9	Badriyah	2	2	2	2	8	50	Rendah
10	Danil Fatah	3	3	1	2	9	56.25	Rendah
11	Diva Ursilatul Muawanah	3	3	2	2	10	62.5	Rendah
12	Doni Andriansyah	2	3	3	2	10	62.5	Rendah
13	M. Ilham	3	1	2	2	8	50	Rendah
14	M. Iskandar Zulkarnain	3	3	3	2	11	68.75	Tinggi

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
15	M. Khoirul Hakim	3	2	3	2	10	62.5	Rendah
16	M. Toriqul Huda	2	3	2	3	10	62.5	Rendah
17	M. Wildan Maulidia	2	2	1	3	8	50	Rendah
18	Mohamad Abdul Rozaq	2	2	3	4	11	68.75	Tinggi
19	Muhammad Abdillah Dzinnuha	2	2	1	4	9	56.25	Rendah
20	Muhammad Nur Hakim	4	3	3	4	14	87.5	Sangat tinggi
21	Muhammad Radhitya Putra	3	4	3	4	14	87.5	Sangat tinggi
22	Novalia Rahma Fitriyah	2	2	1	2	7	43.75	Sangat rendah
23	Nurma Yunita	3	4	3	4	14	87.5	Sangat tinggi
24	Rendi Bagus Pratama	3	0	2	2	7	43.75	Sangat rendah
25	Rendi Dwi Ardiansyah	2	3	3	3	11	68.75	Tinggi
26	Rizal Farid Ahmad Haris	4	3	2	3	12	75	Tinggi
27	Rosi Fajar Sebastian	2	1	1	1	5	31.25	Sangat rendah
28	Sofia A'malina	3	4	3	4	14	87.5	Sangat tinggi
29	Stanley Vanesta	2	3	2	4	11	68.75	Tinggi
30	Upik Prisma	3	3	2	2	10	62.5	Rendah

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
31	Dewi Fatimah	2	2	2	2	8	50	Rendah
32	Muhammad Ariel Septian	2	4	3	4	13	81.25	Tinggi
Skor		85	86	71	89	331		
Skor maksimal		128	128	128	128	512		
Nilai		66,406 3	67,187 5	55,46 88	69,53 13	64,64843 8		

Keterangan :

A : Berpikir lancar (*fluency*)

B : Berpikir luwes (*flexibility*)

C : Berpikir orisinil (*originality*)

D : Elaborasi (*elaboration*)

Skor maksimum :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Mengetahui,

Observer

*Juna
Janita*

LAMPIRAN M3. Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus 2

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SIKLUS 2

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
1	Amelia Firdaus	3	4	4	3	14	87,5	Sangat baik
2	Agung Prasetyo	3	4	3	3	13	81,25	Baik
3	Agus Budianto	3	4	4	3	14	87,5	Sangat baik
4	Ahmad Arobi	3	3	3	2	11	68,75	Baik
5	Ahmad Mujadid	2	4	3	4	13	81,25	Baik
6	Ainur Rohmawati	3	3	4	2	12	75	Baik
7	Arina Manasikana	3	3	2	4	12	75	Baik
8	Aulia Lutfiani	4	4	3	2	13	81,25	Baik
9	Badriyah	4	3	3	2	12	75	Baik
10	Danil Fatah	3	3	3	2	11	68,75	Baik
11	Diva Ursilatul Muawanah	3	4	2	3	12	75	Baik
12	Doni Andriansyah	4	3	4	2	13	81,25	Baik
13	M. Ilham	3	3	4	3	13	81,25	Baik
14	M. Iskandar Zulkarnain	3	4	3	3	13	81,25	Baik

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
15	M. Khoirul Hakim	3	3	3	2	11	68,75	Baik
16	M. Toriqul Huda	3	3	2	3	11	68,75	Baik
17	M. Wildan Maulidia	2	3	2	3	10	62,5	Cukup
18	Mohamad Abdul Rozaq	3	3	3	4	13	81,25	Baik
19	Muhammad Abdillah Dzinnuha	2	4	3	4	13	81,25	Baik
20	Muhammad Nur Hakim	4	4	3	4	15	93,75	Sangat baik
21	Muhammad Radhitya Putra	3	4	3	4	14	87,5	Sangat baik
22	Novalia Rahma Fitriyah	4	3	4	2	13	81,25	Baik
23	Nurma Yunita	3	4	4	4	15	93,75	Sangat baik
24	Rendi Bagus Pratama	3	3	4	3	13	81,25	Baik
25	Rendi Dwi Ardiansyah	2	3	3	4	12	75	Baik
26	Rizal Farid Ahmad Haris	4	4	3	3	14	87,5	Sangat baik
27	Rosi Fajar Sebastian	3	4	2	3	12	75	Baik
28	Sofia A'malina	4	4	3	4	15	93,75	Sangat baik
29	Stanley Vanesta	3	3	3	4	13	81,25	Baik
30	Upik Prisma	3	3	3	2	11	68,75	Baik

No	Nama	Indikator						Kriteria
		A	B	C	D	Skor	Nilai (%)	
31	Dewi Fatimah	4	4	3	2	13	81,25	Baik
32	Muhammad Ariel Septian	4	4	3	4	15	93,75	Sangat baik
Skor		101	112	99	97	409		
Skor maksimal		128	128	128	128	512		
Nilai		78,9	87,5	77,34	75,78	79,88		

Keterangan :

A : Lancar (*fluency*)

B : Luwes (*flexibility*)

C : Orisinil (*originality*)

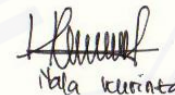
D : Elaborasi (*elaboration*)

Skor maksimum :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Mengetahui,

Observer


Nala Kurinta

LAMPIRAN N. PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	Amelia Firdaus	2	2	1	1	1	2	9	37,5	Kurang baik
2	Agung Prasetyo	2	2	3	2	1	2	12	50	Cukup baik
3	Agus Budianto	2	1	2	3	2	2	12	50	Cukup baik
4	Ahmad Arobi	2	2	3	2	2	1	12	50	Cukup baik
5	Ahmad Mujadid	3	2	2	2	1	2	12	50	Cukup baik
6	Ainur Rohmawati	1	3	1	2	2	3	12	50	Cukup baik
7	Arina Manasikana	2	3	2	2	2	2	13	54,17	Cukup baik
8	Aulia Lutfiani	3	3	2	1	1	2	12	50	Cukup baik
9	Badriyah	1	2	2	3	2	3	13	54,17	Cukup baik
10	Danil Fatah	3	2	3	1	2	1	12	50	Cukup baik
11	Diva Ursilatul Muawanah	2	2	2	1	1	3	11	45,83	Cukup baik
12	Doni Andriansyah	2	2	1	2	2	2	11	46	Cukup baik
13	M. Ilham	3	1	2	2	2	2	12	50	Cukup baik
14	M. Iskandar Zulkarnain	1	2	2	3	2	3	13	54,17	Cukup baik
15	M. Khoirul Hakim	2	3	1	2	1	2	11	45,83	Cukup baik
16	M. Toriqul Huda	2	3	2	2	2	1	12	50	Cukup baik
17	M. Wildan Maulidia	2	3	2	3	1	2	13	54,17	Cukup baik
18	Mohamad Abdul Rozaq	2	2	2	3	2	2	13	54,17	Cukup baik

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
19	Muhammad Abdillah Dzinnuha	2	1	3	2	3	2	13	54,17	Cukup baik
20	Muhammad Nur Hakim	2	2	2	3	4	2	15	62,50	Cukup baik
21	Muhammad Radhitya Putra	2	3	2	2	3	3	15	62,50	Cukup baik
22	Novalia Rahma Fitriyah	3	1	1	2	3	3	13	54,17	Cukup baik
23	Nurma Yunita	2	3	2	3	2	3	15	62,50	Cukup baik
24	Rendi Bagus Pratama	2	2	1	3	2	2	12	50	Cukup baik
25	Rendi Dwi Ardiansyah	3	3	2	2	1	3	14	58,33	Cukup baik
26	Rizal Farid Ahmad Haris	3	3	2	2	2	2	14	58,33	Cukup baik
27	Rosi Fajar Sebastian	2	1	3	2	1	3	12	50	Cukup baik
28	Sofia A'malina	2	2	2	2	3	2	13	54,17	Cukup baik
29	Stanley Vanesta	2	3	2	2	1	3	13	54,17	Cukup baik
30	Upik Prisma	2	2	2	2	1	3	12	50	Cukup baik
31	Dewi Fatimah	3	2	3	2	2	2	14	58,33	Cukup baik
32	Muhammad Ariel Septian	3	3	3	2	3	3	17	70,83	Baik
Skor		70	71	65	68	60	73	407		
Skor maksimal		128	128	128	128	128	128	762		
Nilai		54,68	55,46	50,78	53,12	46,87	57,031	53,41		

Keterangan :

A : Disiplin

B : Tanggung jawab

C : Sopan

D : Kerjasama

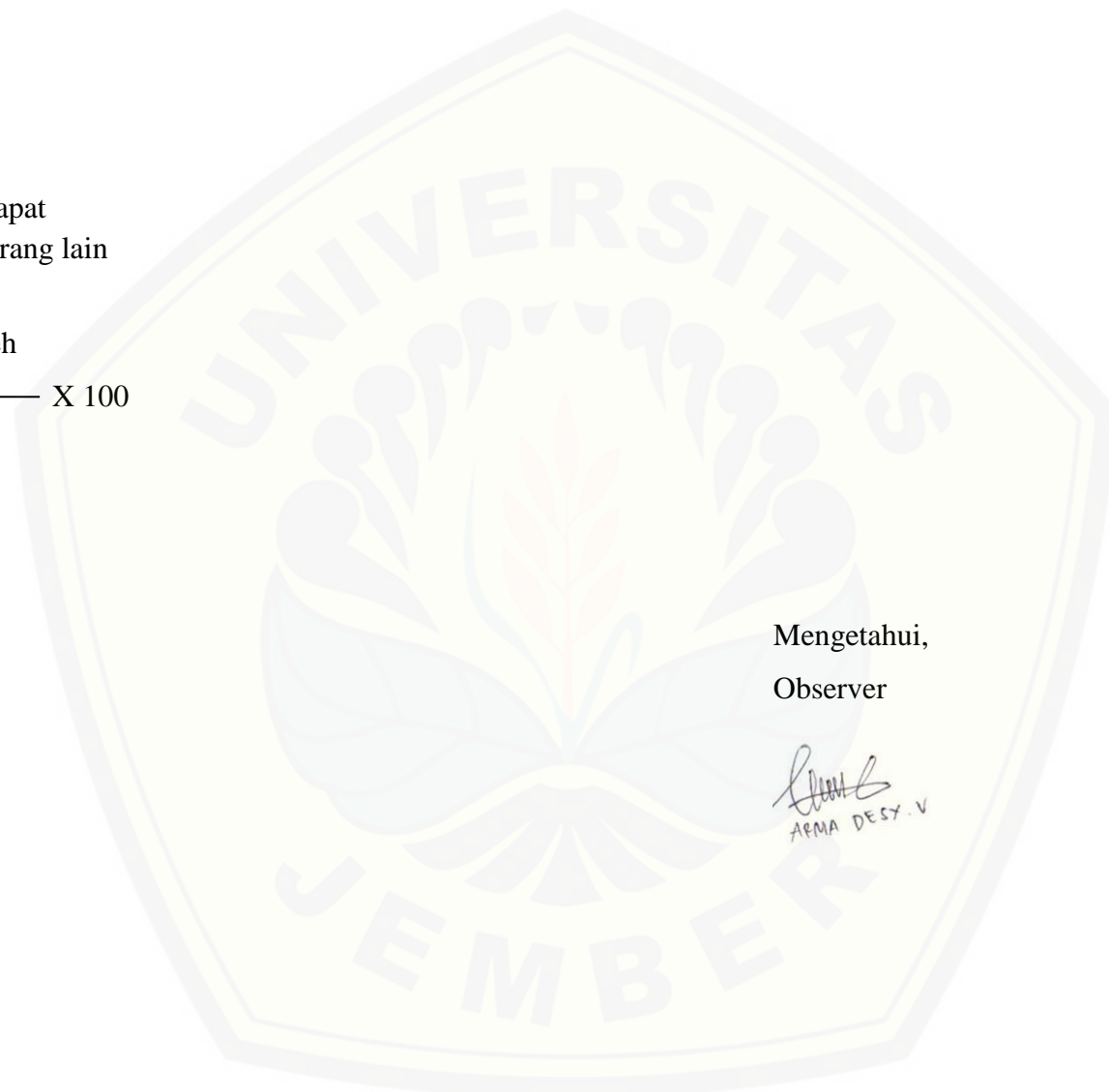
E : Menyumbang ide/pendapat

F : Menghargai pendapat orang lain

Skor maksimum : 24

Skor yang diperoleh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$



Mengetahui,

Observer


ARMA DESY . V

LAMPIRAN N1. PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	Amelia Firdaus	3	3	1	1	2	2	12	50	Cukup baik
2	Agung Prasetyo	2	2	3	2	1	2	12	50	Cukup baik
3	Agus Budianto	2	1	2	3	3	2	13	54,17	Cukup baik
4	Ahmad Arobi	2	2	3	2	2	1	12	50	Cukup baik
5	Ahmad Mujadid	3	2	2	3	1	2	13	54,17	Cukup baik
6	Ainur Rohmawati	1	3	1	2	3	3	13	54,17	Cukup baik
7	Arina Manasikana	2	3	3	3	2	2	15	62,50	Cukup baik
8	Aulia Lutfiani	3	3	2	1	2	2	13	54,17	Cukup baik
9	Badriyah	1	2	2	3	2	3	13	54,17	Cukup baik
10	Danil Fatah	3	2	3	1	2	1	12	50	Cukup baik
11	Diva Ursilatul Muawanah	2	2	3	1	3	3	14	58,33	Cukup baik
12	Doni Andriansyah	2	2	1	2	2	3	12	50	Cukup baik
13	M. Ilham	3	1	2	2	2	2	12	50	Cukup baik
14	M. Iskandar Zulkarnain	1	2	2	3	3	3	14	58,33	Cukup baik
15	M. Khoirul Hakim	2	3	1	2	1	2	11	45,83	Cukup baik

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
16	M. Toriqul Huda	2	3	2	2	2	1	12	50	Cukup baik
17	M. Wildan Maulidia	2	3	2	3	2	2	14	58,33	Cukup baik
18	Mohamad Abdul Rozaq	2	3	2	3	2	2	14	58,33	Cukup baik
19	Muhammad Abdillah Dzinnuha	2	2	3	3	3	2	15	62,50	Cukup baik
20	Muhammad Nur Hakim	2	3	3	3	4	2	17	70,83	Baik
21	Muhammad Radhitya Putra	2	3	3	3	3	3	17	70,83	Baik
22	Novalia Rahma Fitriyah	3	1	2	2	3	3	14	58,33	Cukup baik
23	Nurma Yunita	2	3	2	3	2	3	15	62,50	Cukup baik
24	Rendi Bagus Pratama	2	3	2	3	2	2	14	58,33	Cukup baik
25	Rendi Dwi Ardiansyah	3	3	2	2	3	3	16	66,67	Baik
26	Rizal Farid Ahmad Haris	3	3	2	2	2	2	14	58,33	Cukup baik
27	Rosi Fajar Sebastian	2	1	3	2	1	3	12	50	Cukup baik
28	Sofia A'malina	2	3	3	2	4	4	18	75,00	Baik
29	Stanley Vanesta	2	3	2	3	3	3	16	66,67	Baik
30	Upik Prisma	2	3	2	2	1	3	13	54,17	Cukup baik
31	Dewi Fatimah	3	3	3	2	2	4	17	70,83	Baik
32	Muhammad Ariel Septian	3	3	3	3	4	3	19	79,17	Baik

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
	Skor	71	79	72	74	74	78	448		
	Skor maksimal	128	128	128	128	128	128	762		
	Nilai	55,46	61,71	56,25	57,81	57,81	60,93	58,79		

Keterangan :

A : Disiplin

B : Tanggung jawab

C : Sopan

D : Kerjasama

E : Menyumbang ide/pendapat

F : Menghargai pendapat orang lain

Skor maksimum : 24

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Mengetahui,

Observer


ARMA DESTY . V

LAMPIRAN N2. PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 2 PERTEMUAN 1**LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 2 PERTEMUAN 1**

No	Nama	Indikator						Kriteria Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	Amelia Firdaus	3	4	3	2	3	4	19	79,1667	Baik
2	Agung Prasetyo	2	2	3	3	2	3	15	63	Baik
3	Agus Budianto	2	3	2	4	3	3	17	70,83	Baik
4	Ahmad Arobi	2	3	4	4	2	3	18	75	Baik
5	Ahmad Mujadid	3	2	3	3	2	4	17	70,83	Baik
6	Ainur Rohmawati	4	3	3	2	3	3	18	75,00	Baik
7	Arina Manasikana	3	3	3	3	2	4	18	75,00	Baik
8	Aulia Lutfiani	3	4	2	3	2	3	17	70,83	Baik
9	Badriyah	3	2	2	4	3	3	17	70,83	Baik
10	Danil Fatah	2	3	3	3	3	3	17	71	Baik

No	Nama	Indikator						Kriteria Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
11	Diva Ursilatul Muawanah	2	3	3	3	2	3	16	66,67	Baik
12	Doni Andriansyah	2	3	3	3	3	3	17	71	Baik
13	M. Ilham	3	4	3	4	2	2	18	75	Baik
14	M. Iskandar Zulkarnain	3	3	2	4	3	4	19	79,17	Baik
15	M. Khoirul Hakim	3	3	2	4	2	3	17	70,83	Baik
16	M. Toriqul Huda	3	3	4	3	2	3	18	75,00	Baik
17	M. Wildan Maulidia	3	4	3	3	3	2	18	75,00	Baik
18	Mohamad Abdul Rozaq	2	3	4	3	3	3	18	75,00	Baik
19	Muhammad Abdillah Dzinnuha	3	3	3	3	3	3	18	75,00	Baik
20	Muhammad Nur Hakim	3	4	3	3	4	3	20	83,33	Sangat Baik
21	Muhammad Radhitya Putra	4	3	4	3	4	3	21	87,50	Sangat baik
22	Novalia Rahma Fitriyah	3	3	3	4	3	3	19	79,17	Baik

No	Nama	Indikator						Kriteria Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
23	Nurma Yunita	3	4	3	3	4	3	20	83,33	
24	Rendi Bagus Pratama	3	3	3	3	3	3	18	75,00	Baik
25	Rendi Dwi Ardiansyah	3	3	3	4	3	3	19	79,17	Baik
26	Rizal Farid Ahmad Haris	3	3	4	3	2	3	18	75,00	Baik
27	Rosi Fajar Sebastian	3	3	3	3	2	3	17	71	Baik
28	Sofia A'malina	3	4	3	4	4	4	22	91,67	Sangat baik
29	Stanley Vanesta	3	3	3	3	3	4	19	79,17	Baik
30	Upik Prisma	3	3	3	2	3	4	18	75,00	Baik
31	Dewi Fatimah	4	3	4	3	2	4	20	83,33	Sangat baik
32	Muhammad Ariel Septian	4	3	4	4	4	3	22	91,67	Sangat baik
Skor		93	100	98	103	89	102	585		
Skor maksimal		128	128	128	128	128	128	762		

No	Nama	Indikator						Kriteria	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F	Skor		
	Nilai	72,65625	78,125	76,5625	80,46875	69,53125	79,6875	76,7717		

Keterangan :

A : Disiplin

B : Tanggung jawab

C : Sopan

D : Kerjasama

E : Menyumbang ide/pendapat

F : Menghargai pendapat orang lain

Skor maksimum : 24

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Mengetahui,
Observer

Janita

LAMPIRAN N3. PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 2 PERTEMUAN 2**LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS 2 PERTEMUAN 2**

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
1	Amelia Firdaus	3	3	2	4	4	4	20	83	Sangat baik
2	Agung Prasetyo	2	3	4	3	3	4	19	79	Baik
3	Agus Budianto	3	3	3	4	3	3	19	79	Baik
4	Ahmad Arobi	3	4	4	4	3	3	21	88	Sangat baik
5	Ahmad Mujadid	2	3	3	4	3	4	19	79	Baik
6	Ainur Rohmawati	4	3	3	4	3	3	20	83	Sangat baik
7	Arina Manasikana	4	3	3	4	3	4	21	88	Sangat baik
8	Aulia Lutfiani	3	4	3	4	3	3	20	83	Sangat baik

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
9	Badriyah	3	3	3	4	3	4	20	83	Sangat baik
10	Danil Fatah	4	3	3	3	3	4	20	83	Sangat baik
11	Divya Ursilatul Muawanah	3	3	4	3	2	4	19	79	Baik
12	Doni Andriansyah	4	4	3	4	3	4	22	92	Sangat baik
13	M. Ilham	3	4	3	4	3	4	21	88	Sangat baik
14	M. Iskandar Zulkarnain	4	3	3	4	3	4	21	88	Sangat baik
15	M. Khoirul Hakim	3	3	4	4	3	4	21	88	Sangat baik
16	M. Toriqul Huda	4	3	4	4	3	3	21	88	Sangat baik

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
17	M. Wildan Maulidia	4	3	4	4	3	3	21	88	Sangat baik
18	Mohamad Abdul Rozaq	4	4	4	3	3	3	21	88	Sangat baik
19	Muhammad Abdillah Dzinnuha	3	4	4	4	3	4	22	92	Sangat baik
20	Muhammad Nur Hakim	4	4	3	4	4	4	23	96	Sangat baik
21	Muhammad Radhitya Putra	4	4	4	3	4	3	22	92	Sangat baik
22	Novalia Rahma Fitriyah	3	4	3	4	4	3	21	88	Sangat baik
23	Nurma Yunita	4	4	4	4	3	3	22	92	Sangat baik

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
24	Rendi Bagus Pratama	3	4	3	3	3	4	20	83	Sangat baik
25	Rendi Dwi Ardiansyah	3	4	3	3	3	3	19	79	Baik
26	Rizal Farid Ahmad Haris	2	3	4	3	3	3	18	75	Baik
27	Rosi Fajar Sebastian	4	3	4	3	3	3	20	83	Sangat baik
28	Sofia A'malina	4	4	4	4	3	4	23	96	Sangat baik
29	Stanley Vanesta	3	4	4	3	3	4	21	88	Sangat baik
30	Upik Prisma	3	4	3	2	4	4	20	83	Sangat baik

No	Nama	Indikator						Skor	Nilai (%)	Kriteria
		A	B	C	D	E	F			
31	Dewi Fatimah	3	4	4	3	3	4	21	88	Sangat baik
32	Muhammad Ariel Septian	4	4	4	4	4	3	23	96	Sangat baik
Skor		107	113	111	115	101	114	661		

Keterangan :

A : Disiplin

B : Tanggung jawab

C : Sopan

D : Kerjasama

E : Menyumbang ide/pendapat

F : Menghargai pendapat orang lain

Skor maksimum : 24

Skor yang diperoleh

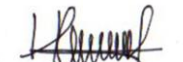
Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

Skor maksimum



Mengetahui,

Observer


Nala Kurinta

LAMPIRAN O Foto – Foto Penelitian



Siswa sedang memperhatikan temannya yang sedang mempresentasikan hasil diskusi



Siswa sedang melakukan gams tebak gaya





Siswa sedang melakukan game





Siswa sedang memperhatikan guru berkenalan