



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
(Pokok Bahasan Ekosistem Di SMP Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran
2012/2013)**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan dan mencapai gelar
Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi

Oleh

**Putri Wahyu Kinanti
NIM 080210193018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN TEKA
TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
(POKOK BAHASAN EKOSISTEM di SMP 14 JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2012/2013)

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program
Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi dan mencapai gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Putri Wahyu Kinanti
NIM 080210193018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013

HALAMAN PENGAJUAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) DENGAN PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
(POKOK BAHASAN EKOSISTEM di SMP 14 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2012/2013)

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan
Biologi dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Putri Wahyu Kinanti
NIM : 080210193018
Angkatan Tahun : 2008
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 9 November 1989
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Biologi

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si
NIP. 19571028 198503 1 001

Drs. Slamet Hariyadi, M.Si
NIP. 19680101 199203 1 007

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Kasiyati dan Ayahanda (Alm) Sugeng Raharjo atas untaian dzikir dan do'a yang telah mengiringi langkahku selama menuntut ilmu, dukungan, kegigihan, kesabaran, pengorbanan serta curahan kasih sayang yang telah diberikan selama ini;
2. Suamiku Helman Yadin dan anakku Vino Reza Pradana atas dukungan, semangat, kasih sayang serta doa yang selalu diberikan selama ini;
3. Setyo Isbiantoro untuk persaudaraan yang penuh dukungan dan kasih sayang;
4. Dwi Cahyani dan Rahmita Rafikasari untuk semangat yang kalian berikan;
5. Guru-guruku sejak SD sampai Perguruan Tinggi, atas bimbingan dan Ilmu yang bermanfaat;
6. Almamater Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

Dalam kemenangan itu ada kekalahan yang tersembunyi dan dalam kekalahan itu ada kemenangan dan keuntungan ¹⁾

(Kahlil Gibran)

Kegagalan terbesar adalah apabila kita tidak pernah mencoba ²⁾

(Robyn Allan)

¹⁾ www.indoforum.org. 2012. Kata-kata motivasi dan kata-kata bijak. [20 Juli 2012]

²⁾ www.indoforum.org. 2013. Kata-kata motivasi dan kata-kata bijak. [11 Februari 2013]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Wahyu Kinanti

NIM : 080210193018

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul:

“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN TEKA TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI (pokok bahasan ekosistem di SMPN 14 Jember tahun pelajaran 2012/2013)” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan tidak benar.

Jember, 13 Februari 2013

Yang menyatakan,

Putri Wahyu Kinanti
080210193018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP 14 Jember Tahun Ajaran 2012/2013)” telah diuji dan disahkan pada:

hari,tanggal : 26 Februari 2013

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Sulifah Aprilya H, S.Pd., M.Pd
NIP 19790415 200312 2 003

Drs. Slamet Hariyadi, M.Si
NIP 19680101 199203 1 007

Anggota I

Anggota II

Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si
NIP 19571028 198503 1 001

Dr. Iis Nur Asyiah, S.P,M.P
NIP 19730614 220801 2 008

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501198303 1 005

RINGKASAN

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember tahun ajaran 2012/2013. Putri Wahyu Kinanti, 080210193018; 2013; 59 halaman; Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan permainan Teka-Teki Silang merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa bermain sambil belajar, setiap kelompok tugas yang diberikan guru dan saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep. Model pembelajaran ini menggunakan permainan Teka-Teki Silang yang akan membuat siswa tertarik dan TTS juga dapat mengembangkan intuisi siswa untuk berupaya memahami lebih banyak kosa kata karena adanya unsur tantangan yang menimbulkan rasa penasaran serta TTS melatih siswa untuk meningkatkan daya ingat terhadap pelajaran.

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan permainan TTS digunakan untuk mengatasi masalah di SMP Negeri 14 Jember yang terjadi pada siswa kelas VII D. Siswa kelas VII adalah siswa yang mengalami masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah. Siswa cenderung melakukan aktivitas belajar dengan tidak meninggalkan kebiasaan di sekolah dasar dan masih senang bergerak aktif, sehingga proses pembelajaran yang cocok bagi mereka adalah pembelajaran yang melibatkan permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII D SMP Negeri 14 Jember yang terdiri dari 38 siswa, 23 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen berdasarkan hasil ulangan dan penilaian lain dari guru, untuk pembagian kelompok yang berikutnya didasarkan pada nomor undian yang mereka dapatkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 2

siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi Dokumentasi, Observasi, Wawancara dan Tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif menganalisis data berupa observasi dan wawancara, sedangkan deskriptif kuantitatif menganalisis hasil tes individu.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 14 Januari 2013 sampai 26 Januari 2013 dengan subyek penelitian siswa kelas VII D SMP Negeri 14 Jember. Data yang dikumpulkan berupa penilaian motivasi siswa, aktivitas guru dan hasil tes individu pada saat penerapan pembelajaran Teams Games Tournament dengan permainan Teka Teki Silang berlangsung. Hasil analisis peningkatan dari pra siklus I ke pasca siklus II. Pada aspek attitude mengalami peningkatan sebesar 2,11 (7,07%), aspek relevance meningkat sebesar 3,29 (10,96%), aspek confidence meningkat sebesar 4,95 (16,47%), dan aspek satisfaction meningkat sebesar 2,69 (8,293%).

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai kognitif dan afektif. Nilai kognitif diambil dari nilai pos tes di setiap akhir siklus. Analisis ketuntasan hasil belajar pada pra siklus sebesar 39,4% atau 15 siswa yang mendapat nilai 75 sedangkan siklus I (Pos tes I) mencapai 76,3%, pada siklus II mencapai 92,1%. Hal itu berarti ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15,8%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, secara klasikal siswa kelas VII D mencapai ketuntasan belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan permainan teka teki silang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pelajaran Biologi.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini;
2. Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si dan Drs. Slamet Hariyadi, M.Si selaku dosen pembimbing I dan II atas bimbingan penyelesaian skripsi ini;
3. Ibu Sulifah, S.Pd, M.Pd, selaku dosen pembahas dan Ibu Iis Nur Asyiah, S.P, M.P selaku dosen penguji dalam ujian skripsi yang telah memberikan tuntunan dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi ini;
4. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran Biologi kelas VII SMP Negeri 14 Jember atas ijin, waktu dan respon terhadap penelitian di instansi yang beliau pimpin;
5. Sahabatku Vita Natalia, Frina Rahmawati dan teman-teman kos, terima kasih atas semua dukungan, kenangan, dan kebersamaannya;

6. Teman-teman Pendidikan Biologi angkatan 2008 yang telah menemaniku dan membantuku, semoga kita selalu diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menggapai cita-cita;
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	7
2.2 Pembelajaran Kooperatif.....	8
2.3 TGT (Teams Games Tournament).....	12
2.4 TTS (Teka Teki Silang)	13
2.5 Motivasi Belajar	14
2.6 Hasil Belajar	16
2.7 Hipotesis.....	23

BAB 3. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Subjek Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional	25
3.4 Variabel penelitian.....	27
3.5 Desain dan Rencana Penelitian	27
3.6 Prosedur Penelitian	29
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	29
3.6.2 Pelaksanaan Siklus I.....	29
3.6.3 Pelaksanaan Siklus II	32
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	32
3.7.1 Metode Dokumentasi	33
3.7.2 Metode Observasi	33
3.7.3 Metode Wawancara.....	33
3.7.4 Metode Test.....	34
3.8 Analisis Data	34
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil	37
4.1.1 Tindakan Pendahuluan	37
4.1.2 Tahap Pelaksanaan Siklus	39
4.2 Temuan Penelitian	53
4.3 Pembahasan.....	53
4.3.1 Siklus I.....	55
4.3.2 Siklus II	56
BAB 5 . PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR BACAAN.....	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif.....	10
3.1 Kriteria Motivasi Aspek Attitude dan Satisfaction	35
3.2 Kriteria Motivasi Aspek Relevance dan Confidence	36
4.1 Hasil Angket Motivasi ARCS pra siklus I	39
4.2 Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I	44
4.3 Persentase Hasil Belajar Ranah Afektif dan Kognitif.....	48
4.4 Hasil Angket Motivasi ARCS Pasca Siklus II.....	50
4.5 Peningkatan motivasi Belajar Siswa	50
4.6 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Hubungan Tujuan Instruksional	18
3.1 Model Skema Penelitian Kemmis dan McTaggart	28
4.1 Histogram Persentase Ketuntasan Ranah Afektif dan Kognitif	49
4.2 Histogram Persentase Motivasi Belajar Siswa	51
4.3 Histogram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	66
B. Pedoman Pengumpulan Data	67
C. Silabus.....	69
D. Lembar Observasi Guru	71
E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	72
E.1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 1	72
E.2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 2	88
F. Kisi-kisi Post Test	103
F.1 Kisi-kisi Post Test Siklus I	103
F.2 Kisi-kisi Post Test Siklus II	106
G. Lembar Kerja Kelompok.....	110
G.1 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1 Siklus I	110
G.2 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus I	113
G.3 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 1 Siklus II.....	116
G.4 Lembar Kerja Kelompok Pertemuan 2 Siklus II.....	119
H. LKS Individu.....	122
H.1 LKS Individu Pertemuan 1 Siklus I.....	122
H.2 LKS Individu Pertemuan 2 Siklus I	123
H.3 LKS Individu Pertemuan 1 Siklus II	124
H.4 LKS Individu Pertemuan 2 Siklus II	125
H.5 Post Test Siklus I	126
H.6 Post Test Siklus II	128
I. Kunci Jawaban LKS Kelompok	131
I.1 Pertemuan 1 Siklus I	131
I.2 Pertemuan 2 Siklus I	132
I.3 Pertemuan 1 Siklus II	133

I.4 Pertemuan 2 Siklus II	134
J. Kunci Jawaban LKS Individu	135
J.1 Pertemuan 1 Siklus I	135
J.2 Pertemuan 2 Siklus I	135
J.3 Pertemuan 1 Siklus II	136
J.4 Pertemuan 2 Siklus II	136
J.5 Post Test Siklus I	137
J.6 Post Test Siklus II	138
K. Lembar TTS Individu	140
L. Nama Siswa	144
L.1 Daftar Nama Siswa Kelas VII d	144
L.2 Daftar Nama Siswa Berdasarkan Kemampuan Akademik	145
L.3 Pembagian Siswa Dalam Kelompok Heterogen (Siklus I)	146
L.4 Pembagian Siswa Dalam Kelompok Heterogen (Siklus II).....	147
M. Kisi-Kisi ARCS	148
N. Angket ARCS	151
O. Kartu Permainan Turnament Individu	154
O.1 Pertemuan 1 Siklus I	154
O.2 Pertemuan 2 Siklus I	158
O.3 Pertemuan 1 Siklus II	162
O.4 Pertemuan 2 Siklus II	167
P. Hasil Wawancara	172
P.1 Wawancara dengan Guru (Pendahuluan)	172
P.2 Wawancara dengan Guru (Setelah Penerapan).....	173
P.3 Wawancara dengan Siswa	174
Q. Hasil Angket Motivasi	177
R. Hasil Belajar	179
R.1 Hasil Belajar Ranah Afektif	179

R.2 Hasil Belajar Ranah Kognitif	184
S. Foto Penelitian	186
T. Surat Penelitian.....	188