

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
PESERTA DIDIK MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Ika Guswani Rahayu

NIM: 06091181621071

Program Studi Pendidikan Biologi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2021/2022**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
PESERTA DIDIK MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Ika Guswani Rahayu

NIM: 06091181621071

Program Studi Pendidikan Biologi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Adeng Slamet, M. Si
NIP. 196006111986031002

Pembimbing 2,



Dr. Masagus Mhd. Tibrani, M. Si
NIP. 197904132003121001

Mengetahui
Koordinator Program Studi,



Dr. Yenny Anwar, M. Pd
NIP. 197910142003122002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ika Guswani Rahayu

NIM : 06091181621071

Program Studi : Pendidikan Biologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Perubahan Lingkungan”. Penelitian ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Indralaya, 28 September
2021

Yang membuat pernyataan,



Ika Guswani Rahayu
NIM. 06091181621071

PRAKARTA

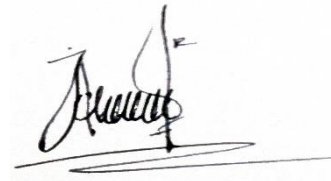
Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Perubahan Lingkungan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Adeng Slamet, M. Si dan Dr. Masagus Mhd. Tibrani, M. Si sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, MA. Selaku Dekan FKIP Unsri, Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan MIPA Dr. Ketang Wiyono, M.Si., Dr. Kodri Madang, M. Si., Koordinator Program Studi Pendidikan Dr. Yenny Anwar, M. Pd. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Drs. Didi Jaya Santri, M.Si., Dra. Siti Hudzaifah, M. Sc. Ed.,Ph.D., dan Dr. Yenny Anwar, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini sehingga dapat lebih baik lagi. Lebih lanjut saya ucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmu serta keterampilan yang bermanfaat selama saya mengikuti pendidikan serta terima kasih kepada kak Darmawan Choirulsyah, SE serta Rizky Permata Aini, A. Ma., selaku pengelola administrasi yang telah memberikan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dikti yang telah memberikan beasiswa bidikmisi selama penulis mengikuti pendidikan. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Ibu Dewi Arturida, S. Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Semendawai Barat atas saran dan bimbingannya selama pengambilan data penelitian. Kemudian secara khusus tak lupa saya ucapkan terima kasih banyak kepada kedua orangtua tercinta Bapak M Kodri dan Ibu Nurhayati yang tak hentinya memberikan memotivasi serta dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil dan adik saya Nofri Putra Mahyuda dan M Riski serta Muhammad Arapah yang tak pernah henti-

hentinya memberikan doa, semangat demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada ditunjukkan kepada sahabat-sahabatku Yuni Sri Murni, S. Pd., Mustika Triyona, S. Pd., Sepsiana, S.Pd., Rina Koko Aprilia., dan teman-teman seperjuangan biologi FKIP angkatan 2016. Bantuan, kebersamaan, kekeluargaan, pembelajaran yang telah kalian berikan untuk saya sangat berkesan. Sangat bersyukur sekali kepada Allah SWT yang telah memberikan orang-orang yang peduli di dalam hidup saya. Semoga kelak saya dapat membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada saya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pelajaran bidang studi pendidikan biologi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

**Indralaya, 28 September
2021**

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ika Guswani Rahayu', written over a horizontal line.

Ika Guswani Rahayu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	iii
PRAKARTA	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
Abstrak.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament	6
2.2 Langkah-langkah dalam Pelaksanaan Model <i>Team Games Tournament</i>	6
2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT	9
2.4 Hasil Belajar.....	10
2.5 Ranah Kognitif.....	10
2.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif.....	12
2.7 Media Audio Visual	12
2.7.1 Kelebihan Media Audio Visual.....	12
2.7.2 Kelemahan Media Audio Visual.....	13
2.8 Tinjauan Materi Pembelajaran	13
2.9 Hipotesis penelitian.....	19
BAB III.....	20
METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Tempat dan waktu	20
3.3 Subjek Penelitian.....	21

3.3.1 Populasi	21
3.3.2 Sampel.....	21
3.4 Variabel penelitian	21
3.5 Definisi Operasional.....	21
3.6 Prosedur penelitian.....	23
Tahap I Perencanaan	24
Tahap Pelaksanaan	24
Tahap penyelesaian	26
3.7 Jenis Data yang Diperlukan	26
3.7.1 Jenis data	26
3.7.2 Sumber data.....	26
3.8 Pengumpulan Data	27
3.8.1 Tes.....	27
3.8.2 Observasi.....	27
3.9 Teknik Analisa Data.....	27
3.9.1 Analisa Data Tes	27
3.10 Uji Hipotesis.....	28
3.10.1 Uji Normalitas.....	28
3.10.2 Uji Homogenitas	29
3.10.3 Uji -T.....	29
BAB IV	30
HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.1.1 Hasil Belajar Kognitif	30
4.1.2 Kategori Tingkat Nilai Kognitif.....	31
4.1.3 Uji Pengaruh Perlakuan Terhadap Hasil Belajar	32
4.1.3 Uji Normalitas Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	32
4.1.4 Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik.....	33
4.1.5 Uji T	33
4.1.6 Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik.....	35
4.1.7 Deskripsi data observasi aktivitas belajar peserta didik.....	36
4.1.8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	37
4.2 Pembahasan.....	39
BAB V.....	46

SIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Simpulan	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR RUJUKAN.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kriteria Penghargaan Tim.....	9
Tabel 2 Kategori pada Dimensi Proses Kognitif.....	11
Tabel 3 Desain Penelitian.....	20
Tabel 4 Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran	25
Tabel 5 Kategori Tingkat Nilai Kognitif.....	28
Tabel 6 Kategori N-Gain.....	28
Tabel 7 Rata-rata Tingkat Kognitif	30
Tabel 8 Uji Normalitas.....	32
Tabel 9 Uji Homogenitas	33
Tabel 10 Uji T (paired sample t test)	34
Tabel 11 Uji korelasi.....	34
Tabel 12 Uji T-test	35
Tabel 13 Kategori Aktivitas Peserta Didik Pada Setiap Pertemuan Dengan Penerapan Model Pembelajaran TGT	36
Tabel 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Penebangan hutan.....	14
Gambar 2 Pembangunan Tol.....	14
Gambar 3 Kerusakan lingkungan akibat gempa bumi	15
Gambar 4 Gunung Meletus	15
Gambar 5 Limbah industri cair	16
Gambar 6 Limbah transportasi.....	16
Gambar 7 Limbah rumah tangga.....	17
Gambar 8 Pencemaran udara	17
Gambar 9 Pencemaran tanah.....	19
Gambar 10 Rekapitulasi persentase kategori nilai kognitif	31
Gambar 11 Aktivitas Peserta Didik Pada Setiap Pertemuan Dengan Penerapan Model Pembelajaran TGT.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus biologi SMA kelas Eksperimen	52
Lampiran 2 Silabus biologi SMA kelas Kontrol.....	56
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	60
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	75
Lampiran 5 Lembar Kegiatan Peserta Didik.....	90
Lampiran 6 kisi kisi soal Pre test Post-Test	98
Lampiran 7 Analisis Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Kontrol	106
Lampiran 8 Analisis Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Eksperimen..	107
Lampiran 9 Uji Normalitas Dan Homogenitas	108
Lampiran 10 Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik	108
Lampiran 11 Uji T (<i>paired sample t test</i>)	109
Lampiran 12 Uji korelasi	109
Lampiran 13 Uji Hipotesis	110
Lampiran 14 Persentase N-Gain Kelas Kontrol.....	111
Lampiran 15 Persentase N-Gain Kelas Eksperimen	112
Lampiran 16 Keterlaksanaan RPP kelas eksperimen.....	113
Lampiran 17 Keterlaksanaan RPP kelas kontrol.....	115
Lampiran 18 Lembar Validasi Soal	117
Lampiran 19 Pretest Peserta Didik Kelas Kontrol	118
Lampiran 20 <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	119
Lampiran 21 <i>Post- test</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	120
Lampiran 22 <i>Post- test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	121
Lampiran 23 Butir Soal Jawaban Peserta Didik	122
Lampiran 24 Absensi kelas kontrol.....	126
Lampiran 25 Absensi kelas eksperimen.....	127
Lampiran 26 Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP	128
Lampiran 27 Bebas Pustaka Perpustakaan Universitas Sriwijaya	129
Lampiran 28 Bebas Laboratorium Universitas Sriwijaya.....	130
Lampiran 29 Usul Judul Skripsi.....	131
Lampiran 30 Lembar Persetujuan Sempro.....	132
Lampiran 31 Surat Keterangan Seminar Proposal	133
Lampiran 32 Lembar Perbaikan Seminar Proposal	136
Lampiran 33 Lembar Persetujuan Seminar Hasil	137

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X IPA pada materi Perubahan lingkungan SMA Negeri 1 Semendawai Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimental design* dengan bentuk desain *non-equivalent grub design*. Pemilihan sampel penelitian menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengambilan data dilakukan di kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 orang peserta didik dan X IPA 2 sebagai kelas kontrol sebanyak 15 orang peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar dan observasi aktivitas dengan model *Team Games Tournament*. Keterampilan kognitif dinilai dari jawaban peserta didik atas 15 soal pilihan ganda teintegrasi kognitif (C1-C4) meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.. Hipotesis penelitian dianalisis melalui *Uji-T* menggunakan aplikasi SPSS 22. Berdasarkan hasil perhitungan *Uji-T* pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh T_{hitung} hasil belajar kognitif lebih dari pada nilai t_{tabel} yaitu $0,038 < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik SMA Negeri 1 Semendawai Barat pada materi perubahan lingkungan.

Kata Kunci: *Model Team Games Tournament, Hasil Belajar kognitif, Perubahan Lingkungan.*

Abstract

This study aims to find out the influence of the application of the learning model of Team Games Tournament against the result on the cognitive skills of students of grade X IPA on the environmental changes of SMA Negeri 1 Semendawai Barat. The research method used is quasi-experimental design with non-equivalent grub design form. Selection of research samples using simple random sampling techniques. Data retrieval was conducted in class X IPA 3 as an experimental class of 15 students and X IPA 2 as a control class of 15 students. The datacollection method used is the test result of the study and observation of activities and learning occurs model of Team Games Tournament. Cognitive skills are assessed from the learners' answers to 15 cognitive integration multiple choice (C4-C6) including knowledge, comprehension, application, and analysis. The research hypothesis was analyzed through T-test using SPSS 22 application. Based on the calculation result of T-test at signification level 0.05 obtained t_{count} metacognitive skills are greater than the t_{table} value of $0.038 < 0.05$ so that the H_0 is rejected and the H_a is accepted, it can be concluded that there is a significant influence of the application of the learning model of Team Games Tournament against the result on the cognitive skills of students of SMA Negeri 1 Semendawai Barat on environmental changes

Keywords: *Model Team Games Tournament, cognitive Learning Outcomes, environmental changes.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran sangat berkaitan dengan kondisi sekolah dan pendidik. Upaya dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang diinginkan pendidik dituntut untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya secara professional (Sofiatin, 2016). Pembelajaran adalah interaksi guru dengan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai suatu kemampuan dari tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Namun selama ini masih terdapat tujuan pembelajaran yang belum tercapai disebabkan sulitnya untuk dipelajari salah satunya pada materi Perubahan lingkungan dan daur ulang limbah.

Pendidik merupakan *key person* dalam kegiatan belajar, memimpin dan mengarahkan peserta didik, bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi yang memiliki keterampilan, ilmu pengetahuan, dan sikap yang lebih baik (Hamalik, 2001)

Pada saat ini proses pembelajaran disesuaikan oleh kurikulum yang dianut di Indonesia, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengharapakan proses pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran yang aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aspek proses dan aspek hasil yang dalam hal ini adalah hasil belajar peserta didik dalam hal pengetahuan. Aktivitas belajar yang tinggi dan aktif dalam aspek proses belajar dapat menciptakan perubahan perilaku yang positif serta menghasilkan prestasi yang tinggi.

Kurikulum 2013 berorientasi pendekatan saintifik dan kontekstual bertujuan menyeimbangkan dan meningkatkan hasil belajar berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap (Kemendikbud, 2013). Hasil belajar menjadi tolak ukur suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar berupa perubahan

tingkah laku meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dapat digunakan untuk mengidentifikasi apakah peserta didik sudah mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap ibu Istiana S.Pd selaku pendidik mata pelajaran biologi pada Tanggal 16 Maret 2021 di SMA Negeri 1 Semendawai Barat diperoleh informasi bahwa ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran antara lain: 1. Kurangnya minat peserta didik pada topik pembelajaran menyebabkan hasil belajar kognitif peserta didik kurang maksimal; 2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran; 3. Pendidik yang dominan menggunakan metode ceramah (*teacher center*); 4. Pendidik kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai.

Selama ini proses pembelajaran biologi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Semendawai Barat menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga monoton dan tidak bervariasi dan didominasi oleh guru. Metode yang digunakan biasanya ceramah diselingi dengan kegiatan tanya jawab, tugas dan diskusi peserta didik cenderung menjadi pasif dan tidak fokus dalam belajar sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Antusias peserta didik kurang dalam menyampaikan pendapat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah. Hal ini sejalan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X IPA2 dan X IPA3 ini masih ada yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Hasil belajar yang rendah ini juga terjadi pada beberapa sekolah dan beberapa tingkat pendidikan. Pada penelitian Evin Hangesti (2017) menyatakan hasil belajar peserta didik SMA N 1 Jatisrono rendah dikarenakan proses pembelajaran yang cenderung pasif dan belum memperdayakan peserta didik untuk aktif sesuai dengan kurikulum 2013. Hal ini juga didukung oleh penelitian Nasution (2017) di SMA N 1 Stabat, Agusstina (2018) di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

Adanya permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut benar-benar harus menjadi perhatian guru. Guru haruslah menjadi fasilitator dan perantara dan membantu peserta didik, dalam mengembangkan pengetahuannya, karena peserta didik tidak mampu melakukan segala sesuatunya sendiri. Maka dari itu, guru perlu

melakukan inovasi pembelajaran. Faktor penyebab rendahnya tingkat pemahaman pada topik pembelajaran biologi peserta didik adalah belum adanya penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual terhadap prosedur sistematis, mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar dan pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran Joice dan Weil (1996). Model pembelajaran memiliki peran penting terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Keterampilan pendidik dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dapat mempermudah peserta didik dalam memahami topik pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Slameto,2003). Oleh sebab itu, diperlukan adanya reformasi pembelajaran, guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang telah ada atau bahkan menggantinya.

Model pembelajaran kooperatif sangat membantu siswa dalam menumbuhkan kerja sama, berfikir kritis, membantu teman sekelompok dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas-tugas bersama. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran TGT (Team Game Tournament). Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menerapkan turnamen akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai perwakilan dari kelompok mereka dengan kelompok lain. Menurut Sinambela (2009) model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran TGT dapat dilakukan sambil bermain untuk menciptakan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Beberapa penelitian dengan menggunakan model TGT dalam mata pelajaran biologi telah dilakukan antara lain oleh Sulfiarini (2009), Virgianti (2008), Apriyanti (2009) dan Anggraeni (2008), Mu'minah (2017). Dari penelitian mereka, didapatkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa. Kelebihan model pembelajaran TGT menurut (Dian, dkk., 2013) yaitu Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, Efisiensi waktu, Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, peserta didik terlatih bersosialisasi dengan orang lain, lebih meningkatkan

pencurahan waktu untuk tugas gerak, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik. Adapun kekurangan pembelajaran TGT menurut (Dian, dkk., 2013) Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis dan masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Berdasarkan kekurangan pada model tersebut maka dibutuhkan suatu media yang sesuai salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media audio visual (Romi, 2008).

Media pembelajaran merupakan semua bentuk alat perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat, yang dikemukakan sampai kepada penerima. Seiring perkembangan zaman media pembelajaran telah mengalami banyak kemajuan dan perkembangan sehingga membantu guru dan siswa dalam proses belajar pembelajaran. Cukup banyak jenis media yang telah ada mulai dari media yang sederhana sampai media berteknologi tinggi (Fathurrohman, dkk., 2011). Salah satu media yang dapat dirancang sendiri oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu media audio visual. dengan dilengkapi media audio visual dapat meminimalisir kesulitan belajar sehingga ketuntasan belajar dapat tercapai.

Penerapan model pembelajaran TGT sudah pernah diterapkan namun belum maksimal, dan untuk penerapan model TGT berbantuan audio visual belum pernah di terapkan sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan penelitian tersebut di SMA Negeri 1 Semendawai Barat. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu “Bagaimana pengaruh penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Perubahan Lingkungan”?

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan metode kooperatif tipe *teams games tournament* yang berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada perubahan lingkungan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara teoritis dapat menambah wawasan sehingga dapat memperbaiki hasil belajar kognitif pada pelajaran biologi. Secara praktis bagi peserta didik dapat meningkatkan dalam kegiatan belajar, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Peserta didik pada materi perubahan lingkungan, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Bagi pendidik sebagai referensi model pembelajaran yang dapat meminimalisir permasalahan pembelajaran biologi. Bagi sekolah sebagai sumbangan dan referensi dalam memperbaiki pembelajaran. Bagi peneliti sebagai pengetahuan dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA 2 dan X IPA 3 SMA Negeri 1 Semendawai Barat semester genap tahun ajaran 2021/2022. Pokok bahasan adalah materi Perubahan Lingkungan. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang berbantuan media audio visual.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2000. *Media Pengajaran*. Pt Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Adi, Setiabudi Bawono. (2016). *Studi Kerentanan Bangunan Akibat Gempa : Studi Kasus Perumahan Di Bantu*. Dalam Jurnal Ilmiah Semesta Teknika Vol. 19, No.1
- Anderson,L. W. dan D. R. Krathwohl (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom* Terjemahan : Agung Prihantoro. Yogyakarta :Pustaka Belajar
- Ardynara. 2013. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Dalam [Http://journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id)
- Arini, Yusti, 2011 “*Model Pembelajaran Kooperatif (cooperative learning) dan aplikasinya Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran*”.
- Dian Riski Nugroho dan Abdul Rahman. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek*.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. (2011). *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama
- Feri, Sadianti. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Materi Jamur Berbasis Kinerja Siswa*. Dalam [Http://Jurnal.FMIPA.ac.id](http://Jurnal.FMIPA.ac.id)
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani (Ed). 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Harjanto. (2000). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rieneka Cipta
- Im Halimatul. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Konsepe System Pencernaan Makanan Pada Manusia*

- Kusumandari, E. (2011). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIIIe Smp Negeri 2 Ngadirojo Tahun Pelajaran 2010/2011.*
- Lubis, Hasairin dan Rengkap. 2017. *Analisis Kesulitan Belajar Pada Materi Jamur Di Kelas XI Ipa Sma N 1 Batang Kuis.* Medan: Jurnal pelita pendidikan
- Masdiana, Sinambela. (2009). *Perbandingan Hasil Belajar Biologi Siswa Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Tipe Numbered Head Together (Nht) Pada Materipokok Ekosistem Di Kelas X SMA Negeri 1 Girsangsipangan Bolon Tahun Pembelajaran.* dalam <http://journal123.doc>.
- Meltzer, D.(2002). *The relationship between mathematic preperation and conceptual learning gains in physics: a possible"hidden variable" in diagnostic pretest scores.* *American association of teacher journal.* 70(12): 1259-1268
- Moch Anshori, Djoko Martono. (2009). *Buku Sekolah Elektronik Biologi.* Jakarta: Pusat Perbukuan
- Mueller, C., Wallace, J., & Price, J. 1992. *Employee Commitment: Resolving Some Issues.* *Work and Occupations,*19(3), 211-236.
- Nur dan Wikandari. 2000. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.*
- Permana, T. (2010). *Penerapan Model Team Assisted Individualization Dengan Pemanfaatan Chart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pembelajaran Struktur Jaringan Hewan.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Program Studi Pendidikan Biologi.
- Rizkiana, Miftah. (2016). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan Di Smp Negeri 8 Banda Aceh*
- Romi, Satria Wahono. (2008). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.*
- Rusman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung: Alfabetha

- Shinta Sofiatin, Nurul Azmi, Dkk. (2016). *Penerapan Bahan Ajar Biologi Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Dan Daur Ulang Limbah (Studi Eksperimen Kelas X MIPA DI SMA N 1 PLUMBO)*. Cirebon: Scientiae Educatia
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, E. Robert. (2009). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Slavin, R. 1990. *Cooperative Learning : Theory, Research ang Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Diterjemahkan oleh Y. Narulita. Bandung: Nusa Media
- Slavin, Robert. 2009. *Cooperative Learning Theory, Research and Practise*. Allyn and Bacon Publisher. Bosto
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sudjana, N. (2016). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Majalengka: Jurnal Bio Education
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & Rnb*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & Rnb*. Bandung:Alfabeta.
- Utami, T. R. (2010). *Indikator dan Tujuan Pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Jurnal SEMNAS MIPA: 1-3*.
- Uyanti, S. S. (2009). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama
- Yuni Gayatri (2009). *Cooperative learning tipr team game tournament sebagai alternatif model pembelajaran biologi*. Surabaya: Didaktis