

p-ISSN : 2597-8977
e-ISSN : 2597-8985

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
BIOLOGI SISWA DI SMAN 5 BENGKULU UTARA**

Meti Herlina*)
Universitas Muhammadiyah
Bengkulu

Endang Sulaiman
Universitas Muhammadiyah
Bengkulu

Risky Widiastuti
Universitas Muhammadiyah
Bengkulu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio terhadap hasil belajar biologi siswa di SMA Negeri 5 Bengkulu Utara. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Dengan menggunakan rancangan penelitian *Randomized control-group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar biologi siswa pada materi sistem saraf pada manusia antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media audio visual dan pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan hasil uji-t pada hasil belajar biologi siswa diperoleh nilai signifikan 0,001 artinya < dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa di SMA Negeri 5 Bengkulu Utara.

Kata Kunci: TGT, Audio Visual, Hasil Belajar.

Abstract: This study aimed at finding out the effect of applying Cooperative Learning Model of *Team Games Tournament* Type with Audio Visual Media on Students' Biology Learning Outcomes at State Senior High School 5 North Bengkulu. The type of study was an experimental study by implementing the *Randomized Control-Group Pretest / Posttest Design*. The sample of this study was divided into 2 groups, namely the experimental group and the control group. The data analysis technique employed to test the hypothesis in this study was using the t-test. The results of this study indicate that there are significant effects of students' Biology learning outcomes on nervous system material in humans between the *Team Games Tournament* (TGT) learning model using audio visual media and conventional learning. After the results of the t-test results on the biology learning outcomes of students were obtained a significant value of 0.001 means < 0.05, then H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, there is the effect of applying the cooperative learning model of the *Team Games Tournament* (TGT) type with audio visual media on the biology learning outcomes of students in State Senior High School 5 North Bengkulu.

*) Correspondence Author:
Metyalina@umb.ac.id

Keyword: TGT, Audio Visual, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal utama dalam pembangunan yang hanya bisa dilakukan oleh manusia yang telah dipersiapkan secara matang dan mantap. Semakin maju suatu bangsa atau negara maka semakin besar penekanan terhadap tujuan pendidikan, hal ini ditentukan oleh peningkatan mutu lulusan pendidikan yang merupakan hasil dari suatu sistem pendidikan (Rosdiani, 2014).

Pendidikan itu sendiri dapat dirumuskan dari sudut normatif, karena pendidikan menurut hakikatnya memang sebagai suatu peristiwa yang memiliki norma, pendidik dan anak didik berpegang pada ukuran, norma hidup, pandangan terhadap individu dan masyarakat, nilai-nilai moral, kesusulaan yang semuanya merupakan sumber norma didalam pendidikan (Munadi, 2010).

Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagai salah satu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki tujuan penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau tujuan untuk pencapaian tujuan (Tirtarahardja, 2010).

Leonard et al, (2009) Salah satu komponen yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan adalah proses belajar mengajar, karena di dalam proses belajar mengajar terjadi hubungan langsung antara guru dengan siswa dalam rangka tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, selain itu proses pembelajaran tidak hanya di tentukan oleh cara mengajar guru dan cara belajar siswa tetapi juga adanya faktor lain seperti, kurikulum, media serta situasi dan kondisi lingkungan belajar.

Kurikulum yang dilaksanakan secara nasional, mensyaratkan perlu adanya perubahan paradigma guru dalam proses pembelajarannya. Perubahan tersebut meliputi perubahan belajar berbasis pengetahuan ke pembelajaran konstruktivis, peran guru yang instruktif menjadi fasilitas dan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (Rosdiani, 2014).

Di samping itu, jaranganya penggunaan media di dalam proses pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas menjadi jenuh dan kurang disenangi oleh siswa sehingga menyebabkan situasi dan kondisi belajar menjadi tidak menyenangkan. Padahal penggunaan media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran agar mempermudah siswa memahami materi ajar sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi serta informasi yang didapatkan dari guru Biologi di SMAN 5 Bengkulu Utara Ibu Anit Anggraini, S. Pd pada hari Senin tanggal 22 September 2018, diperoleh informasi bahwa hasil belajar biologi siswa disekolah masih belum mencapai nilai KKM jika di lihat dari rata-rata nilai kelas pada ujian harian mata pelajaran biologi yang belum tuntas dengan rata-rata nilai 72. Dimana nilai tersebut belum mencapai nilai KKM mata pelajaran biologi yaitu 75 yang telah di tetapkan oleh sekolah. Siswa harus mampu mencapai nilai KKM yang telah di tetapkan oleh sekolah sebagai proses keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas.

Kurikulum yang digunakan pada sekolah yaitu Kurikulum 2013 atau K13 dengan model yang dipakai dalam proses pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran STAD. Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran di kelas guru menggunakan model STAD, model pembelajaran STAD ini memiliki kelemahan. Esminaro et al, (2016) kelemahan dari model STAD adalah dibutuhkannya waktu yang relatif lama, menuntun sifat tertentu dari peserta didik.

Dari hasil observasi yang dilakukan, di ketahui bahwa guru menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu papan tulis. Di dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran sebagai perantara untuk membantu siswa dalam memahami materi ajar dan

membuat proses pembelajaran menjadi menarik, selain itu media berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar ditata dan di ciptakan oleh guru.

Model *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki 'kelebihan karena siswa berinteraksi dengan anggota kelompok, semua siswa memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dan hasil diskusi dengan kelompoknya, dan turnamen dapat membentuk siswa memiliki kebiasaan bersaing sportif dan menumbuhkan keberanian dalam berkompetensi. Adanya turnamen dalam model pembelajaran ini memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik terhadap kelompoknya, sehingga akan terjadi suatu kompetensi dalam hal akademik yang membuat siswa berlomba-lomba untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Model *Team Games Tournament* (TGT) di padukan dengan media pembelajaran berupa audio visual, yaitu power point dan video pembelajaran dalam penyampaian materi untuk menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran di kelas. Sehingga siswa akan memahami materi ajar yang di sampaikan untuk menjawab tugas-tugas yang di berikan ketika turnamen berlangsung yang nantinya akan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

M. Izet Mutaqien, (2017) dalam penelitiannya yang telah dilakukan tentang Pengaruh Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep fungi (Penelitian di SMA Islam Al- Mukhlhishin Ciseeng Bogor). Menyimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep fungi (jamur). Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Mann Whitney yaitu yang mendapatkan nilai signifikan sebesar $0.02 < 0.05$. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Septiawan *et al.* (2017) tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. Menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media audio visual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara*".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bengkulu Utara tahun ajaran 2018/2019. Waktu penelitian adalah pada bulan Januari – Februari 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMAN 5 Bengkulu Utara yang berjumlah 4 kelas, yaitu kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3, dan XI MIPA 4. Sampel yang digunakan dua kelompok sampel yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, kelompok eksperimen kelas XI IPA 3 berjumlah 35 orang dan kelompok kontrol kelas XI IPA 1 berjumlah 36 orang.

Rancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Randomized control-group Pretest-Posttest Design*. Di dalam penelitian ini kelas eksperimen dan kelas kontrol

akan di pilih secara acak atau Random sampling. Selanjutnya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah di pilih akan di berikan Pretest-Posttest. Pretest atau tes awal akan di berikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Pemberian Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif awal siswa. Kemudian pada kelas eksperimen akan diberikan treatment atau perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (Perlakuan T_1) dengan menggunakan media audio visual, sedangkan pada kelas kontrol tidak akan diberi perlakuan, tetapi tetap menggunakan model pembelajaran yang

digunakan oleh guru mata pelajaran biologi yaitu model pembelajaran STAD (perlakuan T_2). Setelah adanya perlakuan terhadap kelas eksperimen, pada akhir pembelajaran siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan di beri tes akhir atau Posttest yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar kognitif siswa akan di hitung rata-rata nilai siswa dengan menggunakan uji statistik yaitu *uji-t*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Dalam tes yang akan digunakan untuk mengumpulkan data merupakan tes objektif yang berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari lima alternatif jawaban, yaitu A, B, C, D dan E. Jumlah soal yang digunakan dalam tes tertulis ini berjumlah 20 butir soal yang memuat domain kognitif C₂ (Memahami), C₃ (Mengaplikasikan), dan C₄ (Menganalisis), C₅ (Mengevaluasi), C₆ (Menciptakan) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *uji-t*, dengan menggunakan program *Static Package For Social Science (SPSS) for window versi 2.1* Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

a. Analisis data Pretest

Data hasil *pretest* dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Data Hasil Pretest Siswa Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Perhitungan Skor	Kelompok Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah skor	1090	1130
Nilai tertinggi	50	50
Nilai terendah	20	15
Rata-rata	31,14	31,39

Berdasarkan data dari tabel diatas terdapat perbedaan skor antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilihat dari rata-rata yang di dapatkan tiap kelas. Rata-rata pada kelas eksperimen adalah 31,14286 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata yang diperoleh adalah 31,38889. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat terhadap data dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut normal dan homogen atau tidak. Uji normalitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas skor Pretest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Pretest
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,26041807
Most Extreme Differences	Absolute	,134
	Positive	,134
	Negative	-,085
Kolmogorov-Smirnov Z		,796
Asymp. Sig. (2-tailed)		,551

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, hal ini dapat di lihat pada tabel yaitu $0,551 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas data Pretest

Test of Homogeneity of Variances				
Pretest				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
1,046	7	27	,424	

Dari tabel 3 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,424 > 0,05$ dimana suatu data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikan lebih besar dari $0,05$. Sehingga hasil uji homogenitas pada tabel 3 menunjukkan bahwa data tersebut merupakan data yang homogen, maka data mempunyai nilai varian yang sama/tidak berbeda (homogen).

b. Analisis Data Posttest

Data Hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perhitungan Skor	Kelompok Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Skor	2780	2680
Nilai Tertinggi	90	85
Nilai Terendah	60	60
Rata-rata	79,43	74,44

Berdasarkan tabel diatas (Tabel 4) terdapat peningkatan nilai baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dilihat dari rata-rata nilai kelas awal pada kelas eksperimen adalah 31,14 meningkat menjadi 79,43 sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 31,39 meningkat menjadi 74,44. Sebelum dilakukannya uji hipotesis maka dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut normal dan homogen. Berikut data uji normalitas dan uji homogenitas *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Posttest
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,03380003
Most Extreme Differences	Absolute	,174
	Positive	,140
	Negative	-,174
Kolmogorov-Smirnov Z		1,027
Asymp. Sig. (2-tailed)		,242

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa data nilai kemampuan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem saraf pada manusia pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi normal yaitu dengan nilai signifikansinya adalah 0,242 lebih besar dari 0,05 atau ($0,242 > 0,05$).

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
Posttets			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,031	4	29	,408

Suatu data dikatakan homogen jika nilai signifikannya lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$ dari tabel 6 diatas menunjukkan nilai kemampuan hasil belajar biologi siswa pada pokok bahasan sistem saraf pada manusia. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, kedua kelompok kelas tersebut memiliki varians yang homogen dilihat dari nilai signifikannya yaitu 0,408 lebih besar dari 0,05 atau ($0,408 > 0,05$) sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen atau sama.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Posttest Pada Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

t-test for Equality of Means	Posttest hasil belajar siswa	
	Equal variances assumed	Equal variances not assumed
T	3,309	3,314
Df	69	68,707
Sig. (2-tailed)	.001	.001

Berdasarkan data pada tabel 7 dari hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS Statistics 21 diperoleh nilai t sebesar 3,309. Untuk dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidaknya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa pada pokok bahasan sistem saraf pada manusia, maka Nilai T_{tabel} yang diperoleh pada tabel diatas dengan nilai df yaitu 69 sebesar 1.995. Selanjutnya dalam pengambilan keputusan dengan nilai sig. Yang diperoleh dalam perhitungan dengan menggunakan SPSS 21 yaitu uji Independent T-Test. Diketahui bahwa nilai sig. lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar

($0,001 < 0,05$) hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa di SMA Negeri 5 Bengkulu Utara

2. Pembahasan

a. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa. Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata yang didapat dalam *pretest*, hasil belajar siswa yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 31,14 dan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 32,39 (terdapat pada tabel 1). Untuk melihat apakah terdapatnya pengaruh hasil belajar yang diperoleh oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol maka akan dilakukan uji hipotesis atau uji t terhadap data yang telah diperoleh, sebelum dilakukannya uji-t maka harus dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 21. Setelah dilakukannya uji normalitas didapatkan hasil data jumlah skor *pretest* belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi normal. Data yang diperoleh dapat dikatakan normal apabila nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (Terlihat pada tabel 2).

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar biologi siswa diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 79,43 dan rata-rata nilai pada kelas kontrol sebesar 74,44 (terlihat pada tabel 4). Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebelum dilakukannya uji t terhadap data untuk mengetahui apakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa. Melalui uji normalitas yang menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov hasil data jumlah skor *posttest* belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dikatakan data normal karena nilai ($\text{sig.} > 0,05$) atau signifikansinya lebih besar dari 0,05 (terlihat pada tabel 5).

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi sama atau homogen, setelah hasil uji homogen diperoleh data *posttest* yang memiliki varians yang sama dilihat pada tabel kolom bagian Signifikansi (Sig.) (terlihat pada tabel 6). Data dikatakan homogen karena nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa antara kelompok sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis atau uji-t.

Sehingga diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig } 0,001 < 0,05$) dan diperoleh T_{hitung} sebesar 3,309 dan $T_{\text{tabel}} = 1,995$ maka $3,309 > 1,995$ (terlihat pada tabel 4.7). Dengan demikian berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara. Hasil yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Irviana Anggraini menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu kelas XI MIPA 3 lebih baik dari pada kelas kontrol yaitu kelas XI MIPA 1. Hal ini ditunjukkan pada data hasil belajar yang diperoleh oleh kedua kelas tersebut, dimana hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat pada awalnya yaitu 31,14 menjadi 79,43 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 32,39 menjadi 74,44. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung

dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual, siswa dapat memahami materi ajar melalui media audio visual yang ditampilkan di depan siswa. Penggunaan media audiovisual dalam proses belajar dapat membantu siswa dalam proses memahami materi ajar, sehingga siswa tidak akan mengalami kendala dalam memahami suatu bahan materi yang di sampaikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sidi *et al*, (2016) menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini di perkuat dengan pendapat Septiawan *et al*, (2017) menyatakan bahwa media audio visual dapat timbulnya rasa senang pada diri siswa, yang pada akhirnya mendatangkan ketertarikan dan kepuasan pada diri siswa dalam belajar meningkat, maka hasil belajar meningkat pula.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual dalam proses belajar membuat materi yang disajikan kepada siswa menjadi lebih menarik karena berupa animasi bergerak yang disertai dengan audio (suara) yang memuat penjelasan tentang bahan ajar ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, ketika siswa di tampilkan berupa gambar, animasi bergerak serta adanya efek suara siswa akan tertarik untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran. Adanya rasa ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menerima suatu bahan ajar serta dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik keingintahuan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Septiawan, (2017) menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa karena media audio visual dapat menarik siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, dengan demikian pembelajaran di kelas akan lebih mudah di terima oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Prayudi *et al*, (2017) menyatakan bahwa selama proses pembelajaran di kelas, siswa lebih menikmati pembelajaran yang di padukan dengan media pembelajaran. Sehingga siswa merasa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan mengamati media bantu ajar, hal ini karena siswa lebih mudah memvisualisasikan konsep yang sedang di pelajari maka konsep tersebut lebih mudah di pahami dan di ingat.

Adanya pengaruh model pembelajaran TGT dengan media audio visual terhadap hasil belajar siswa karena pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru serta adanya peran teman sebaya dalam proses pembelajaran karena mereka dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang dibentuk serta mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok tersebut. Pemberian tugas-tugas baik bagi individu maupun kelompok yang dibentuk, seluruh siswa harus terlibat dalam proses pemecahan permasalahan yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra *et al*, (2013) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam satu tim untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam mencapai tujuan bersama, setiap kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya Hal ini sejalan dengan pendapat Septiawan *et al*, (2017) menyatakan bahwa siswa lebih menyukai belajar secara kooperatif karena menikmati kerja sama dengan sesama kelompoknya. Sehingga siswa dapat dengan mudah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam kelompok kecil yang telah dibentuk, sehingga dapat berlangsung secara optimal serta dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa pada pokok bahasan sistem saraf pada manusia.

Di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak adanya perbedaan status dalam setiap kelompok yang dibentuk. Semua kelompok terdiri dari siswa yang heterogen. Hal ini bertujuan untuk dapat saling bekerja sama tanpa memandang latar belakang masing-masing siswa dalam proses belajar. Sehingga siswa dapat saling bertukar pendapat satu sama lain dalam menyampaikan ide-ide mereka. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Slavin, (2008) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa perbedaan status, mengandung unsur permainan, penghargaan yang bisa memotivasi siswa serta mudah diterapkan.

Melalui *model* TGT ini, Guru juga akan memberikan materi ajar terhadap siswa dengan menggunakan media belajar berupa video pembelajaran serta power point kepada siswa agar mempermudah siswa dalam memahami suatu pokok bahasan. Penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar yang menampilkan animasi bergerak yang seolah penggambarannya bersifat 3 dimensi yang menggambarkan suatu proses serta adanya efek suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar seolah-olah dalam bentuk asli mempermudah siswa dalam menyerap dan mengembangkan daya imajinasi siswa seperti menulis dan menggambarkan suatu konsep atau proses untuk mudah di ingat oleh siswa. Penggunaan *power point* dalam penyajiannya dapat menarik siswa karena adanya warna, huruf dan animasi yang di timbulkan dalam penggunaannya serta dapat merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji. Hal ini sejalan dengan pendapat Yenni, (2018) menyatakan bahwa mendengarkan penjelasan guru dengan dibantu oleh penjelasan dan gambar bergerak oleh video yang membuat daya ingat siswa lebih lama karena tampilan multimedia yang mempunyai kekuatan *imagery* (gambar) terbukti mampu menyimpan lebih lama abstraksi-abstraksi konsep di dalam struktur kognitif siswa.

Model TGT dengan media audio visual dalam proses pembelajaran melibatkan peserta didik, dimana peserta didik diposisikan sebagai subjek dalam pembelajaran. Artinya yang melaksanakan proses pembelajaran adalah siswa, melalui model TGT yang disertai dengan media audio visual yang di gunakan berupa video pembelajaran dan *power point* dalam proses belajar. Siswa akan menggali potensi yang dimilikinya serta membangun rasa pengetahuan serta pemahaman terhadap suatu konsep yang ditampilkan sehingga membuat siswa mudah memvisualisasikan suatu konsep yang sedang di ajarkan. Melalui media audio visual berupa video pembelajaran siswa akan di tampilkan berupa animasi bergerak yang memuat informasi mengenai suatu konsep pembelajaran serta adanya efek suara yang ditimbulkan oleh video tersebut membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep tersebut. Hal ini di perkuat dengan pendapat Yenni, (2018) menyatakan bahwa saat siswa memperhatikan suatu video, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi dengan gambar-gambar atau suara yang ditimbulkan dari video tersebut. Sedangkan melalui *power point* siswa akan di tampilkan visual berupa gambar atau teks secara singkat mengenai suatu konsep tersebut. Menurut Ma'rifah *et al*, (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan *power point* siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar karena memiliki penyajian yang menarik adanya huruf, warna serta animasi. Sehingga melalui Model TGT dengan media audio visual materi ajar yang tadinya rumit dapat di sederhanakan sehingga materi yang di pelajari dapat lama di ingat, dan siswa akan membangun serta mengeluarkan konsep yang ada didalam benak siswa itu sendiri sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari data hasil penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara, maka penelitian ini dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Al- Tabani, Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta : Prenadamedia Grup I.
- Anggraini, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen Dan Media Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa MTsN Tungkob. *Artikel Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Esminto, Sukowati, Suryowati. N., & Aanam, K. (2016). Implementasi Model STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset dan Konseptual, Volume 1 Nomor 1, November 2016*.
- Fendy, S, Hikamah, S. R., & Minahur, R. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Media Kokami Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Bioshell Volume 2. Nomor 1. Halaman 110-121*
- I Made Agus Septiawan, Ni Wayan Rati, I Nyoman Mudra. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Fakultas Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.
- Irwandi. (2010). *Strategi Pembelajaran Biologi Berbasis Konstekstual*. Bengkulu : UMB press.
- Jatmiko Sidi, Mukminan. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Mengikatkan Hasil Belajar IPS di SMP. *ISSN 1829-5797. Juni 2016 Volume 15 Nomor 1*.
- Jonwandri, Nurul, Enny. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015. *Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasir Pengaraian*.
- Lalu M. Eka Prayudi, Hairunnisyah Sahidu & Gunawan. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gerug Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (ISSN. 2407-6902) Volume III Nomor 1, Juni 2017*.
- Leonard, dan Kusumaningsih, K. D. (2009). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta Vol 2 No 1 Mei 2009*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Mufti Ma'rifah, Sumadi. (2016). Pengaruh Penerapan Media Power Point Dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Prestasi Belajar Fisika Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta. Volume 3, Nomor 1 Juni 2016*.
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mutaqien, M. Izet. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Fungsi (Penelitian di SMA Al- Mukhlisih Ciseeng Bogor). *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Purnamasari, Sita. (2018). Pengaruh model Pembelajaran Cooperatif Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Materi Protista di SMA Negeri 1 Sungai Rotan. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2018.
- Putra, E. O., Achmad, A., & Rini, R. T. M. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Artikel Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

- Rosdiani. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI-IPA2 Pada Materi Sistem Pernapasan Di SMA Negeri 1 Sigli. *Jurnal Biologi Edukasi Edisi 12, Volume 6 Nomor 1, Juni 2014, hal 28-33*.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2014). *Interkasi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, E Robert. (2008). *Cooperatif Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Tirtarahardja, Umar. (2010). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Yenni. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sel Kelas XI MIA SMA. *Artikel Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjung Pura Pontianak 2018.

Received, 20 Februari 2019

Accepted, 15 Juni 2019

Meti Herlina

Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Bengkulu, aktif melakukan penelitian pada bidang Pendidikan, dapat dihubungi melalui pos-el: Metyalina@umb.ac.id

Endang Sulaiman

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Bengkulu, aktif melakukan penelitian pada bidang Pendidikan.

Risky Widiastuti

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Bengkulu, aktif melakukan penelitian pada bidang Pendidikan.