

## Pengaruh Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) Terhadap Ketuntasan Belajar Dalam Bidang Studi Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba

### The Influence Of Team Games Turnament (TGT) Learning on The Complete Learning In The Biology Study Of Class XI Students of SMA Negeri 7 Bulukumba

Satnawati<sup>1</sup> Ayu Lestari<sup>2</sup>

Pendidikan Biologi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar  
email: [satnawati@gmail.com](mailto:satnawati@gmail.com)

**Abstract:** *This study investigated a natural acid-base indicator which is extracted from plants in Kupang city. There are 14 plants that potential as a source of natural indicator for acid base titration, i.e, Kol Ungu (Brassica oleracea Capitata Group), Turi Merah flower (Sesbania grandiflora L. Pers), Belimbing Wuluh flower (Averhoa bilimbi L), Kaktus Merah fruit (Opuntia vulgaris Mill), Ruelia flower (Ruellia simplex), Flamboyan flower (Delonix regia), bugenvil flower (Bougainvillea spectabilis Willd.), Bayam Merah leaves (Amaranthus tricolor L.) Jamblang fruit (Syzygium cumini L.), Murbey fruit (Morus alba L.), Pinang fruit (Areca catechu L.), Sirih fruit (Piper betle L.), Kunyit (Curcuma longa Linn), and Nanas Kerang leaves (Rhoeo discolor). Plants extract shows a sharp color change in acid and base solution. Promising results as a natural indicator also shown in acid base titration which is have similar equivalent point to synthetic indicator. We can use these natural indicators as an alternative to synthetic indicator because they are found to be simple, very useful, cheap, easy to extract, accurate, and eco-friendly.*

**Keywords:** *plant, natural indicator, acid-base.*

#### 1. Pendahuluan

Mutu pendidikan merupakan prioritas utama dalam melaksanakan pendidikan. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya misalnya melalui penataran guru – guru, perbaikan kurikulum, pengadaan alat – alat laboratorium dan sebagainya. Semua dilakukan sebagai usaha penyesuaian terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, oleh karena itu guru di tuntut untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut.

Salah satu komponen yang berpengaruh dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di sekolah adalah proses belajar mengajar yang meliputi penggunaan Model mengajar oleh guru. Kemampuan siswa menerima materi pembelajaran di kelas sangat tergantung dari usaha guru dalam mengkondisikan kegiatan pembelajaran agar dapat menarik minat, perhatian siswa dan memancing kinerja pengetahuan siswa lebih lanjut. Salah satu upaya guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dimana dalam sebuah model pembelajaran, banyak Model dan pendekatan mengajar yang biasa digunakan secara bervariasi.

Dalam mengajarkan bidang studi Biologi dibutuhkan strategi belajar mengajar yang dilengkapi dengan berbagai model dan Model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, guru hendaknya tidak terpaku pada satu Model saja, tetapi perlu memilih Model lain yang lebih tepat guna mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan.

Seperti yang kita lihat dalam kenyataan, Model pembelajaran yang kerap kali digunakan adalah Model ceramah dimana proses pelajaran yang disajikan guru secara menonton sehingga

pembicaraan lebih bersifat satu arah menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran keaktifan dan interaksi antar siswa sangat penting. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan interaksi antar siswa adalah model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional.

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran kooperatif memanfaatkan kecenderungan siswa untuk berinteraksi dalam kelompok kecil. Dalam model pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai materi tertentu dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi model pembelajaran. Beberapa tipe dalam pembelajaran tersebut yaitu STAD (*Student Teams – Achievement Division*), TGT (*Teams Games Tournament*), Jigsaw, TPS (*Think – Pair – share*), dan NHT (*Number – Head – Together*). Pelajaran yang disebut di atas memiliki persamaan dan perbedaan dalam pelaksanaannya. Di dalam kegiatan pembelajaran IPS Terpadu guru kebanyakan menggunakan Model ceramah dan memberi catatan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat jenuh dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Umumnya dalam proses pembelajaran siswa di SMA Negeri 7 Bulukumba bersikap pasif, mereka baru aktif jika diberikan tugas atau disuruh oleh guru. Model yang digunakan umumnya ceramah, mencatat, dan pemberian tugas. Jika tidak dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran, maka sikap siswa tetap pasif, level berpikirnya pun hanya pada tahap mengingat, hafalan dan jika diberi soal berpikir dan konseptual mereka tidak mampu menyelesaikannya. Akhirnya nilai yang dicapai rendah.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan intraksi yang terjadi pada siswa, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka perlu ada Model pembelajaran yang tepat di dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan Model pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa akan terlihat lebih aktif, karena siswa disini akan diberikan permainan oleh Guru dan bertanding melawan kelompok lain dengan mengejar skor terbanyak, sehingga siswa yang sebelumnya hanya menerima ceramahan dan catatan.

Maka dengan menggunakan Model pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa akan lebih giat dan aktif di dalam belajar karena siswa dituntut untuk memberikan sumbangan skor kepada anggota kelompoknya dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari uraian di atas penulis ingin melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Dalam Bidang Studi Biologi siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba.”

## Metode Penelitian

### *Jenis Penelitian*

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi experiment) yang dilakukan dengan pola sebagai berikut :

E	X	Q <sub>1</sub>
K	-	Q <sub>2</sub>

Keterangan :

E: Kelompok Eksperimen

K: Kelompok Kontrol

Q<sub>1</sub> : Ketuntasan belajar siswa pada kelompok Eksperimen

Q2: Ketuntasan belajar siswa pada kelompok Kontrol  
 X: *Team Games Turnament* (TGT)  
 -: Pembelajaran tanpa *Team Games Turnament* (TGT)

### Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Bulukumba pada kelas XI IPA.

### Definisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel sangat penting artinya dalam melaksanakan suatu kegiatan penelitian Hal ini dimaksudkan untuk menghindari terjadinya salah penafsiran atau kekeliruan dalam memahami penelitian:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan.
2. Ketuntasan belajar adalah kriteria dan mekanisme penetapan ketuntasan minimal mata pelajaran biologi yang ditetapkan oleh sekolah.

### Populasi dan Sampel

#### 1. populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba tahun ajaran 2017/2018. Sebagaimana diajukan pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1	XI 1	13	17	30
2	XI 2	14	18	32
	Jumlah	27	35	62

#### 2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara *Random Sampling*. Memilih dua kelas ini ditempatkan, satu sebagai kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen, yang dilakukan berdasarkan sifat subjek penelitian yang bersifat homogen, dengan memperhatikan responden yang sesuai dengan yang direncanakan.

Selanjutnya dipilih dua kelas XI 1 sebagai control dan siswa kelas XI 2 sebagai kelompok eksperimen sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi siswa yang menjadi sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total	Keterangan
		Laki-Laki	Perempuan		
1	XI 1	13	17	30	Eksperimen
2	XI 2	14	18	32	Kontrol
	Jumlah	27	35	62	

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Persiapan  
Sebelum melakukan proses belajar mengajar terlebih dahulu dibuat RPP, yang didasarkan pada silabus yang akan digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol, mempersiapkan materi untuk dipelajari pada kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol, kemudian pembuatan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebagai instrumen penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Penyajian materi pelajaran pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui tahapan-tahapan berikut : Mencapai persetujuan dan menetapkan fokus belajar, mengecek hasil perubahan sebelumnya, merancang tugas-tugas belajar, memantau dan memediasi aktifitas dan belajar, mengecek dan mengevaluasi belajar dan mengidentifikasi peluang-peluang untuk mentransfer belajar.
  - b. Penyajian materi pada kelompok Kontrol dilakukan dengan strategi pembelajaran konvensional. Dengan langkah-langkah sebagai berikut; Penyampaian materi oleh guru, pemberian peluang bertanya tanya jawab antara guru dan siswa, dan pemberian tugas kepada siswa.

### Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar sebagai instrumen penelitian baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok Kontrol. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban dan hanya satu jawaban yang tepat.

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor hasil belajar biologi siswa. Analisis statistik tersebut ditampilkan dalam bentuk nilai tertinggi, nilai terendah, rentang nilai, nilai rata-rata, standar deviasi, varians serta tabel kategori, distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar. Untuk mendapatkan gambaran hasil belajar biologi maka di lakukan pengelompokan kategori nilai hasil belajar sebagaimana tabel berikut ini.

Tabel 4. Kategori nilai hasil belajar biologi.

Interval nilai	Kategori	Tuntas / Tdk Tuntas
90-100	Tinggi sekali	Tuntas
80-89	Tinggi	Tuntas
70-79	sedang	Tuntas
60-69	Rendah	Tidak tuntas
0-59	Sangat rendah	Tidak tuntas

(Sudjana, 1992).

## 2. Analisis statistik inferensial

Hifotesis statistik penelitian ini adalah;

Ho :  $\mu_1 < \mu_2$  Berarti Ho diterima H1 ditolak

H1 :  $\mu_1 > \mu_2$  Berarti Ho ditolak H1 diterima

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji-t (tiro, 2000) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dimana } S = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan

X1 : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

X2 : Nilai rata-rata kelompok kontrol

$s_1^2$  : Varians kelompok eksperimen

$s_2^2$  : Varians kelompok kontrol

$n_1$  : Jumlah sampel kelompok eksperimen

$n_2$  : Jumlah sampel kelompok kontrol

S : Standar deviasi gabungan

Dengan kriteria pengujian,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka Ho ditolak dan  $H_1$  diterima berarti ada pengaruh penerapan *Teams Games Tournament* terhadap hasil pelajaran biologi siswa. Sebaliknya jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka, Ho diterima dan H1 ditolak berarti tidak ada pengaruh *Teams Games Tournament* terhadap ketuntasan pelajaran biologi siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba..

## Hasil Penelitian

### *Hasil Analisis Statistik Deskriptif*

#### a. Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba Pada Kelas Eksperimen

Pada lampiran 1 secara lengkap disajikan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen. Berdasarkan lampiran 1 dan lampiran 3 tersebut maka dilakukan analisis statistik deskriptif sebagaimana Tabel 4 berikut:

Tabel 4: Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba Pada Kelas Eksperimen.

Data Penelitian	Statistik
Jumlah sampel	30
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	65
Rentang nilai	35
Nilai rata-rata	80
Varians	106,7
Standar deviasi	10,33

*Data: Diolah 2017*

Hasil analisis statistik deskriptif hasil belajar biologi kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen sebagaimana Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 65. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80 dengan varians 106,7 dan standar deviasi yaitu 10,33

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif hasil belajar biologi siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba, maka dilakukan analisis distribusi, frekuensi, presentase, dan kategori hasil belajar siswa berdasarkan data pada lampiran 1 dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5: Distribusi, Frekuensi, Presentase, dan Kategori Hasil Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba Kelas Eksperimen.

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Tuntas / Tdk Tuntas
90-100	8	26,7	Tuntas
80-89	10	33,3	Tuntas
70-79	7	23,3	Tuntas
60-69	5	16,7	Tidak Tuntas
0-59	-	-	-
Jumlah	34	100	

Distribusi frekuensi, presentase, dan kategori hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen, sebagaimana Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa sebagaian besar siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi yaitu 8 orang siswa (26,7%), kategori tinggi yaitu 10 orang siswa (33,3%) dan kategori sedang dengan 7 orang siswa (23,3%) sedangkan pada kategori rendah terdapat 5 orang siswa (16,7%).

b. Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba Pada Kelas Kontrol.

Hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 2. Sebagaimana lampiran 2 dan lampiran 4 tersebut maka selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif sebagaimana Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6: Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba Pada Kelas kontrol

Data Penelitian	Statistik
Jumlah sampel	32
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	55
Rentang nilai	40
Nilai rata-rata	70
Varians	71,9
Standar deviasi	8,48

*Data: Diolah 2017*

Hasil analisis statistik deskriptif hasil belajar Biologi siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol sebagaimana Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 40. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70 dengan varians 71,9 dan standar deviasinya yaitu 8,48.

Data pada lampiran 2 mengenai hasil belajar siswa selanjutnya dilakukan analisis distribusi frekuensi, presentase, dan kategori hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba sebagaimana Tabel 7 berikut:

Tabel 7: Distribusi, Frekuensi, Presentase, Dan Kategori Hasil Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba Pada Kelas Kontrol.

Interval nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
90-100	1	3,1	Tuntas

80-89	5	15,6	Tuntas
70-79	11	34,4	Tuntas
60-69	13	40,6	Tidak Tuntas
0-59	2	6,3	Tidak Tuntas
Jumlah	32	100	

Distribusi frekuensi, presentase, dan kategori hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol, sebagaimana Tabel 7 di atas menunjukkan bahwa sebaigian besar siswa memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 11 orang siswa (34,4%), kategori rendah sebanyak 13 orang siswa(40,6%), kategori tinggi sebanyak 5 orang siswa (15,6%) dan kategori sangat tinggi hanya terdapat 1 orang siswa (3,1%) sedangkan kategori sangat rendah terdapat 2 orang siswa (6,3%)

#### *Hasil Analisis Statistik Inferensial*

##### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan pengaruh pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) terhadap hasil biologi siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. hasil pengujian hipotesis disajikan pada lampiran 3.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dihasilkan pada lampiran 5 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,08. Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 60$  adalah sebesar 1,67.

Dari hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $4,08 > 1,67$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan demikian bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) terhadap ketuntasan belajar siswa dalam bidang studi biologi pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba.

##### **Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) terhadap ketuntasan belajar siswa dalam bidang studi biologi pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba telah dilakukan dengan hasil penelitian sebagaimana tertera pada lampiran 1 dan lampiran 2. Hasil penelitian selanjutnya dilakukan analisis hasil penelitian berupa analisis statistik deskriptif dan analisis distribusi frekuensi, persentase, dan kategori hasil belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol dengan siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen maka dilakukan analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 65. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80 sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 55. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70. Berdasarkan data tersebut maka terlihat bahwa nilai tertinggi diperoleh siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen dan sebaliknya nilai terendah diperoleh siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol. Demikian juga nilai hasil rata-rata belajar tertinggi diperoleh oleh siswa yang mengikuti pembelajaran kelas eksperimen.

Analisis distribusi frekuensi, distribusi dan kategori hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen secara umum menunjukkan bahwa sebaigian besar siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi yaitu 8 orang siswa (26,7%), kategori tinggi yaitu 10 orang siswa (33,3%) dan kategori sedang dengan 7 orang siswa (23,3%) sedangkan pada kategori rendah terdapat 5 orang siswa (16,7%). Sementara itu siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol sebagian besar siswa menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 11 orang siswa (34,4%), kategori rendah sebanyak 13 orang siswa(40,6%), kategori tinggi

sebanyak 5 orang siswa (15,6%) dan kategori sangat tinggi hanya terdapat 1 orang siswa (3,1%) sedangkan kategori sangat rendah terdapat 2 orang siswa (6,3%). Dari hasil analisis tersebut maka terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen secara umum lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) terhadap ketuntasan belajar siswa dalam bidang studi biologi pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba terlebih dahulu dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t, Berdasarkan hasil perhitungan yang dihasilkan pada lampiran 5 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,08. Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 60$  adalah sebesar 1,67. Dari hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $4,08 > 1,67$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima.

### Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan yakni bahwa pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba yaitu dengan nilai rata-rata 80 pada kategori tinggi yang mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen dan hasil ini lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 70 pada kategori sedang.

Berdasarkan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,08 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 60$  adalah sebesar 1,67. Dari hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $4,08 > 1,67$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) terhadap belajar siswa dalam bidang studi biologi pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bulukumba.

### Referensi

- Anas Sudijono. 2007, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Anas Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1989)
- Khasanah, Nur. 2006. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) dan Numbered Head Together (NHT) terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa di SMP N 1 Padamara Purbalingga*, Skripsi.
- Kiranawati. 2007. *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Tersedia di <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/ekonomi-pembangunan/article/view/5501>. Diakses tanggal 23 September 2010.
- Kusno. 2005. *Diktat Belajar Pembelajaran*. Tidak Dipublikasikan. UMP: Purwokerto.
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning*. Nusa Media: Bandung.
- Slavin. 2008. *Pembelajaran Tipe Time Game Tournament*. Tersedia di: <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt/>. Diakses tanggal 27 Maret 2014.
- Sudjana, N. 2005. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito
- Suarjana . 2000. Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No.1 .Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) .Scribd. Universitas Sebelas Maret Surakarta .

Supardi, *Penelitian Eksperimen Dibidang Pendidikan*, Makalah <http://. Pdf Adobe Reader Com.>  
Diakses 19 Maret 2013: 00:11, hal. 3

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993)

,