

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN BANTUAN MEDIA KARTU PINTAR TERHADAP HASIL
BELAJAR KOGNITIF BIOLOGI KELAS VIII₅
SMPN 6 SIAK HULU TAHUN 2017/2018**

**NOVRITA FEBY MADICHANIANTI
NPM. 136511579**

Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Islam Riau
Pembimbing Utama: Dra. Suryanti, M.Si
Pembimbing Pendamping: Sudarmi, S.Pd., M.Si

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif biologi siswa dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan penggunaan media kartu pintar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran sistem gerak dan sistem pencernaan manusia. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan suatu teknik pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan tim dimana teknik ini bisa menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Model pembelajaran ini dibantu dengan bantuan media kartu pintar yaitu kegiatan kolaborasi yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, proses, penggolongan, sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulang informasi. Kelas yang diambil untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan kartu pintar adalah kelas VIII₅ SMPN 6 Siak Hulu yang jumlah siswa 25 orang, dimana laki-laki berjumlah 13 dan perempuan berjumlah 12 orang. Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa berupa daya serap dan ketuntasan belajar yang diperoleh dari kuis di setiap pertemuan dan ujian blok setiap siklus. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif hasil belajar dilakukan sebanyak dua kali siklus yang terdiri dari 11 pertemuan. Daya serap siswa mengalami peningkatan sebesar 4,44%, dari sebelum PTK (79,16%) setelah PTK siklus I (83,60%) dan mengalami peningkatan 3,96% setelah siklus II (87,56%). Ketuntasan klasikal siswa sebelum PTK (48%), pada siklus I (84%) dan siklus II meningkat menjadi (92%). Dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Bantuan Media Kartu Pintar dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif biologi siswa kelas VIII₅ SMPN 6 Siak Hulu Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata kunci : *Teams Games Tournament, Kartu Pintar, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar*

**THE IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL
BY USING SMART CARDS MEDIA TO COGNITIVE ACHIEVEMENT OF
BIOLOGY STUDENTS IN GRADE VIII₅ SMPN 6 SIAK HULU
THE ACADEMIC YEAR 2017/2018**

NOVRITA FEBY MADICHANIANTI
NPM. 136511579

Thesis, Biology Education Study Program, FKIP Islamic University of Riau
Principal Advisor: Dra. Suryanti, M, Si
Counselor Supervisor: Sudarmi, S.Pd., M.Si

ABSTRACT

This study aims to determine the cognitive achievement of biology students in the application of learning models Teams Games Tournament and the use of smart card media can increase the activity of students in the learning system and digestive system of human motion. Teams Games Tournament learning model is a technique of learning by doing game team game where the technique could foster the spirit of students in teaching and learning. The learning model is aided with the help of smart card media that kolaboraif activities that could be used to teach the concepts, processes, classification, properties, facts about an object, or to repeat information. Classes are taken to implement the learning model Teams Games Tournament with the smart card is VIII₅ grade SMPN 6 Siak Hulu that the number of students 25 people, which the amount of 13 boys and amount of girl are 12. Parameters measured are student learning outcomes in the form of absorption and mastery learning obtained from the quiz at each meeting and test blocks each cycle. This research is a classroom action research with descriptive analysis techniques. Descriptive analysis of learning outcomes are conducted twice a cycle consisting of 11 meetings. Absorptive capacity of students has increased by 4.44%, from the prior PTK (79.16%) after the first cycle PTK (83.60%) and increased 3,96% after the second cycle (87,56%). Classical completeness student before the PTK (48%), in the first cycle (84%) and the second cycle increased to (92%). It can be concluded that the application of the Model of Learning Teams Games Tournament by using Smart Media Card can increase the activity of learning and cognitive achievement VIII₅ biology grade students of SMPN 6 Siak Hulu Academic Year 2017/2018.

Keywords: Teams Games Tournament, Smart Card, Class Action Research, Learning Outcomes