

## ABSTRAK

Erwin Natha Perdana (0000018533)

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI**

(xv + 59 halaman; 3 gambar; 27 tabel; 11 lampiran)

Pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang berpusat kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Siswa bertanggung jawab untuk terlibat secara aktif dalam memfasilitasi pengembangan potensi dirinya. Hasil observasi menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan di kelas XI IPA ialah siswa kurang aktif, sehingga diambil tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk mengatasinya. Variabel masalah dalam penelitian ini ialah keaktifan belajar, sedangkan variabel tindakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran biologi dan apa saja langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SLH Banjar Agung Lampung mulai dari tanggal 13 September 2018 sampai 18 Oktober 2018 dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas XI IPA, yang berjumlah sepuluh orang. Sumber data yang digunakan ialah rencana pelaksanaan pembelajaran, umpan balik mentor, lembar *checklist*, dan jurnal refleksi.

Berdasarkan analisis data, dihasilkan kesimpulan yaitu bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan langkah-langkah meliputi penyajian materi, belajar dalam tim, permainan & turnamen, dan penghargaan tim.

Kata kunci : Biologi, Keaktifan Belajar, Siswa, *Teams Games Tournament*

Referensi : 33 (2000-2018).

## ABSTRACT

Erwin Natha Perdana (0000018533)

### **THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING ACTIVITY IN CLASS XI ON BIOLOGY SUBJECT**

(xv + 59 pages: 3 pictures; 27 tables; 11 appendixes)

A good learning is a learning that focuses on developing students' cognitive, affective, and pshycomotor aspects. Students have responsibility to be involved actively to facilitate the development of their potency. The observation outcome shows the problem found at class XI Science is that the students are not active. The action taken to solve the problem is to implement cooperative learning model type teams games tournament. The problem variable of this research is learning activity and the action variable is the cooperative learning model type teams games tournament. The objectives of this research are to know that the cooperative learning model type teams games tournament could improve students' learning activity on biology subject and what steps which is contained in this learning model.

The method used in this research was classroom action research. This research was applied to class XI Science of SLH Banjar Agung from September, 12<sup>th</sup> 2018 to October, 18<sup>th</sup> 2018. The subject of this research are class XI Science's students, consist of ten students. Data sources used in this research were action planning, mentor's feedback, checklist paper, and reflection journal.

The outcome of data analysis gives conclusion that is cooperative learning model type teams games tournament can improve students' learning activity on biology subject with its steps. Those are class presentation, teams, games & tournament, and team recognition.

Keywords : Biology, Learning Activity, Student, Teams Games Tournament  
References : 33 (2000-2018).