

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KOKAMI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI

Fendy Saputra¹, Siti Roudlotul Hikamah², Minahur Rohman³

ABSTRACT

This study aims to determine learning outcomes and student activity in SMPN 5 Tanggul class VIII D with implementing cooperative learning type TGT (Team Games Tournament). This type of research that is in use is a classroom action research. The procedure used is a model cycles, each cycle consisting of four phases: planning, action, observation and research reflection. Type TGT cooperative learning by using media as a learning kokami obtained some findings, namely in the first cycle classical completeness of 69.2%, while in the second cycle classical completeness obtained 94.9%. Increased activity of learning (tests) students, the results of the analysis of student active in the first cycle obtained average value of 77%, while as the values obtained in the second cycle an average of 87%. From these results, it can be described in general that by implementing cooperative learning type TGT (Team Games Tournament) using kokami as learning media can improve learning outcomes and student activities.

Keywords : learning outcomes, student activity, TGT (Team Games Tournament), kokami

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan aktivitas siswa di SMP Negeri 5 Tanggul kelas VIII D dengan menerapkan pembelajaran *cooperative* tipe *TGT* (*Team Games Tournament*). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur yang digunakan adalah model siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan *kokami* sebagai media pembelajarannya diperoleh beberapa temuan, yakni pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 69,2%, sedangkan pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 94,9 %. Peningkatan aktivitas belajar (tes) siswa, hasil analisis aktivitas siswa pada siklus I yang diperoleh nilai rata-rata 77%, sedangkan pada

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi

² Dosen Pembimbing Utama (DPU)

³ Dosen Pembimbing Anggata (DPA)

siklus II diperoleh nilai rata-rata 87%. Dari hasil tersebut, dapat dideskripsikan secara umum bahwa dengan menerapkan pembelajaran *cooperative* tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan menggunakan *kokami* sebagai media pembelajarannya dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Kata kunci : hasil belajar, aktivitas siswa, *TGT* (*Team Games Tournament*), *kokami*

Pendahuluan

Latar belakang

Pendidikan adalah proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang sesuai dengan kegiatan seseorang untuk kehidupan sosialnya dan membantunya meneruskan kebiasaan - kebiasaan dan kebudayaan, serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi (Crow & Crow dalam Idris & Jamal, 1992:2).

Setiap memberi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dilain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu. Daya serap anak didik terhadap kalimat yang disampaikan oleh guru relatif kecil, karena anak didik hanya dapat menggunakan indera pendengarannya (*audio*) bukan penglihatannya (*visual*), apalagi guru hanya menggunakan metode ceramah saja.

Banyak cara yang dapat

digunakan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Namun demikian, banyak dijumpai bukti yang menunjukkan bahwa mutu proses pembelajaran di sekolah kurang memuaskan. Untuk itu perlu adanya inovasi berbagai strategi pendekatan agar proses pembelajaran efektif dan menyenangkan sehingga tujuan utama peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode dalam mengajar.

Untuk mengefektifitaskan proses belajar mengajar serta membangkitkan motivasi belajar siswa, maka guru harus mampu melakukan pemilihan metode dan media mengajar yang sesuai. Terkait penggunaan media, pepatah cina mengatakan "Saya dengar saya lupa, Saya lihat saya ingat, Saya kerjakan saya mengerti", ini berarti bahwa semakin banyak indera komunikasi yang diterap oleh

sinyal informasi, semakin banyak pula pesan terserap. Dengan demikian penggunaan media yang bervariasi merupakan salah satu upaya yang tepat untuk meningkatkan keberhasilan kegiatan belajar dan pembelajaran (Gintings, 2008: 140).

Berdasarkan hasil data yang diperoleh di SMP Negeri 5 Tanggul khususnya kelas VIII D semester ganjil 2010-2011, dikelas tersebut ditemukan beberapa kelemahan atau kendala pembelajaran, antara lain: 1) siswa menganggap pelajaran biologi sebagai pelajaran yang membosankan, 2) siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, sepihalknya siswa dalam kerjasama dan frekuensi bertanya masih sangat kurang pada saat proses kegiatan pembelajaran, 3) tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah, yaitu rata-rata 58,7 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 71 sebagai nilai minimal lulus. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran biologi di kelas VIII D belum tuntas, "karena pembelajaran dikatakan tuntas jika siswa yang tuntas lebih besar sama dengan 85%" (Depdikbud dalam Sumarliah, 2009:2).

Dari kelemahan-kelemahan di atas merupakan masalah yang perlu adanya strategi pembelajaran di kelas agar permasalahan tersebut dapat terpecahkan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan media kokami.

Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu :

1. Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan media kokami pada pembelajaran biologi sub bab sistem pernapasan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-D SMPN 5 Tanggul tahun ajaran 2011/2012 ?
2. Apakah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan media kokami pada pembelajaran biologi sub bab sistem pernapasan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII-D SMPN 5 Tanggul tahun ajaran 2011/2012 ?

Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi dengan pembelajaran kooperatif menggunakan media kokami sub bab sistem pernapasan pada siswa kelas

- VIII-D SMPN 5 Tanggul tahun ajaran 2011/2012.
2. Untuk mengetahui peningkatkan aktifitas belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan media kokami pada pembelajaran biologi sub bab sistem pernapasan siswa kelas VIII-D SMPN 5 Tanggul tahun ajaran 2011/2012.

Kajian Pustaka

Pembelajaran model *cooperative learning* didasari oleh falsafah bahwa manusia adalah makhluk sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran ini tidak mengenal kompetisi antar individu. Model ini juga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan kecepatan dan iramanya sendiri, model ini menekankan kerjasama atau gotong royong sesama siswa dalam mempelajari materi pelajaran (Lie dalam Gintings, 2008:216).

Team *Games Tornament* (*TGT*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan.

Dalam *TGT*, siswa dibentuk dalam kelompok belajar terdiri dari 4 atau 5 orang dari berbagai kemampuan, gender dan etnis.

pembelajaran kooperatif tipe

TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok (Slavin dalam Hobri, 2009:55). Prosedur pelaksanaan *TGT* dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Dengan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar maka pengajaran akan menjadi lebih menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa (Sudjana dan Rivai, 1989:1). Penggunaan media pengajaran juga menjadikan metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mengalami kejemuhan.

Kokami merupakan media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif (Kadir, 2008:1). Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam konteks kelas yang heterogen, sebuah kelas yang terdiri atas siswa dari latar belakang berbeda kadar kemampuannya. Mereka akan menemukan satu titik temu dalam

membuat simpulan untuk merespon pesan yang mereka terima.

Kokami (kotak dan kartu misterius) pertama kali diterapkan oleh Abdul Kadir, S.Pd, guru SLTP Negeri 15 Mataram, Nusa Tenggara Barat. Beliau menerapkan pola pelajaran dengan permainan *Kokami* (kotak dan kartu misterius). Permainan ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa.

Dijelaskan juga Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus atau sanksi yang dituliskan di atas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop tertutup.

Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu dipersiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran $30 \times 20 \times 15$ cm, 30 buah amplop ukuran 8×14 cm, dan 30 lembar kartu pesan ukuran $7,5 \times 12,5$ cm. *Kokami* dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah

tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus atau sanksi (Kadir, 2008:1).

Aturan permainan dalam pembelajaran ini :

- a. Masing-masing kelompok terdiri atas delapan siswa (jika siswa 40 orang per kelas). Jadi terdapat lima kelompok permain dengan duduk menghadap ke papan tulis. Media *Kokami* dengan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
- b. Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- c. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- d. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam *Kokami* secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota.
- e. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- f. Pemenang ditentukan dari skor

tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.

- g. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sangsi (Kadir, 2008:1)

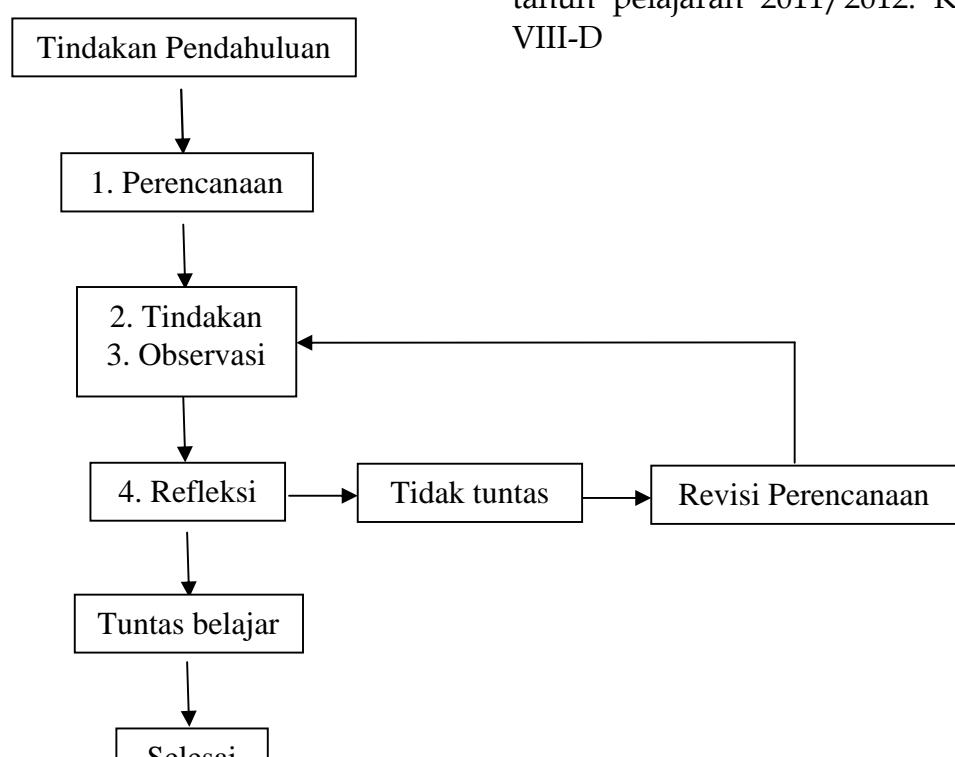
Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan modifikasi spiral model Hopkins dimana model ini menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dalam perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang kemudian diikuti oleh siklus spiral berikutnya. Empat fase atau tahapan pada masing-masing siklus dapat dilihat pada gambar 3.1.

Gambar 3.1 Alur penelitian Hopkins (Arikunto *et al.*, 16: 2008)

Dari Gambar 3.1 dapat terlihat bahwa pelaksanaan siklus dalam penelitian tindakan kelas akan terus berputar dan berlanjut hingga tujuan penelitian tercapai. Penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus. Tetapi, jika pada siklus 1 tujuan penelitian sudah tercapai maka penelitian akan dihentikan. Namun jika tujuan yang ditetapkan belum tercapai, maka akan dilakukan siklus 2 yang merupakan siklus perbaikan. Jika dalam siklus 2 tujuan penelitian masih belum tercapai, maka penelitian akan dihentikan dengan pertimbangan keterbatasan waktu.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-D SMP Negeri 5 Tanggul semester genap tahun pelajaran 2011/2012. Kelas VIII-D



adalah kelas reguler dengan kemampuan siswa yang heterogen. Penentuan tempat penelitian menggunakan metode *purposing sampling area*, yaitu penentuan tempat penelitian dengan cara ditunjuk langsung oleh peneliti. *Purpose sampling area* adalah penentuan area penelitian yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian (Margono, 2005: 128).

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto dalam Sumarliyah, 2009:21). Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah, tes dan pemberian tugas.

Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah uraian (*essay*). Tes yang diberikan dalam bentuk *game* dan tes akhir. *Game* dilakukan pada setiap akhir pertemuan, sedangkan tes akhir dilakukan setelah semua materi pembelajaran selesai.

Analisis data merupakan cara yang paling baik untuk menentukan, menyusun dan mengolah data yang terkumpul, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat

dipertanggungjawabkan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Ketuntasan siswa

Ketuntasan belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu ketuntasan individual dan ketuntasaaan klasikal.

a. Ketuntasan individu

Ketuntasan individu diperoleh dengan cara membandingkan hasil belajar siswa dengan setelah melaksanakan pembelajaran dengan Standar Ketuntasan Minimal (SKM) biologi di SMP 5 tanggul yaitu 7,1.

b. Ketuntasan klasikal

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase ketuntasan klasikal

n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa
(Depdikbud dalam Sumarliyah, 2009:24)

2) Aktivitas siswa

Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran model *Team Games Tournament (TGT)*, dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{N}{M} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase aktivitas siswa

N = aktivitas siswa

M = total aktivitas masing-masing siswa

Kriteria aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* diambil dari pedoman konversi penilaian secara umum pada tabel berikut :

Tabel 3.4 kriteria aktivitas siswa

Prosentase P(%)	Kategori aktivitas
$P \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq P \leq 90$	Baik
$65 \leq P \leq 80$	Cukup baik
$50 \leq P \leq 65$	Kurang baik
$P < 50$	Kurang

Sumber : (depdikbud dalam suamrliah, 2009:24)

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tanggul. Pelaksanaan dimulai pada tanggal 28 Oktober 2011 sampai dengan tanggal 04 November 2011.

Peneliti akan menganalisis hasil kegiatan yang telah dilakukan, yaitu mengenai hasil tes (ulangan harian) dan aktivitas siswa serta guru.

Hasil belajar siswa merupakan indikator keberhasilan siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan berupa soal ulangan harian yang dilaksanakan satu kali, yaitu setelah pembelajaran selesai. Selanjutnya hasil ulangan harian di analisis dan dijadikan pedoman untuk menentukan ada atau tidaknya pengulangan siklus.

Dari hasil analisis ulangan harian dapat diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan harian sebesar 74,5. Siswa dikatakan tuntas jika siswa tersebut memperoleh nilai minimal 71 (KKM IPA kelas 8 di SMP Negeri 5 Tanggul). Setelah diketahui jumlah siswa yang tuntas, maka selanjutnya dilakukan analisis presentase ketuntasan klasikal. Dari analisis diketahui presentase ketuntasan klasikal sebesar 69,2 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut dikatakan belum tuntas, karena presentase ketuntasan klasikal $< 85\%$, sehingga perlu diadakan pengulangan siklus II.

Pada prinsipnya pelaksanaan siklus II tidak berbeda dengan siklus I. Pada siklus II peneliti melaksanakan pembelajaran dan ulangan harian.

Dari hasil analisis ulangan harian siklus II dapat diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan harian mengalami peningkatan yaitu sebesar 85,5 dibandingkan dari hasil ulangan harian siklus I yang hanya 74,5.

Siswa dikatakan tuntas jika siswa tersebut memperoleh nilai minimal 71 (KKM IPA kelas 8 di SMP Negeri 5 Tanggul). Setelah diketahui jumlah siswa yang tuntas, maka selanjutnya dilakukan analisis presentase ketuntasan klasikal. Dari analisis diketahui presentase ketuntasan klasikal sebesar 94,87 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut dikatakan

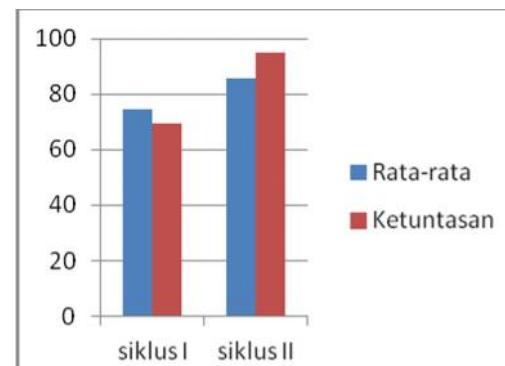
tuntas, karena presentase ketuntasan klasikal $< 85 \%$. Berdasarkan Tabel 4.3 ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan ketuntasan hasil belajar pada siklus I, yaitu dari 69,2% menjadi 94,87%.

Untuk mengetahui aktifitas siswa dalam pembelajaran dilakukan observasi terhadap aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dari hasil analisis aktivitas siswa dapat diketahui bahwa rata-rata aktifitas siswa siklus I dan siklus II baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya prosentase rata-rata aktivitas siswa siklus I dan siklus II sebesar 82 %.

Pembahasan

Dari hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai terendah 64 dan tertinggi 84 (11 siswa tidak tuntas dan 28 siswa tuntas) dan diperoleh juga rata-rata 74,5, sementara hasil belajar yang diperoleh dari tindakan siklus II, yaitu dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 94 dengan hasil rata-rata 85,5. Perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II

Berdasarkan Gambar 4.1, diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11%. Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikolaborasikan dengan media *kokami* memiliki perbedaan baik antara sebelum dilakukan tindakan ataupun setelah dilakukan tindakan antara siklus I dan siklus II. Maka dari itu, dengan adanya hasil tersebut menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media *kokami* dapat meningkatkan hasil belajar (tes) siswa.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pathuddin (2005:35) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama sebagai satu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan penelitian tentang aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanggul terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *kokami*, maka diperoleh data berupa angka-angka yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tersebut.

Pada siklus I diketahui bahwa hasil rata-rata dari minat belajar siswa yaitu 77% atau dengan kriteria cukup baik. Sebab pada siklus I ini siswa masih belum maksimal dalam beradaptasi atau bersosialisasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media *kokami* sebagai media pembelajarannya, sehingga siswa masih merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tersebut dan siswapun juga masih ada yang kurang mengerti bagaimana cara mengungkapkan ataupun menerima suatu pendapat, karena siswa masih merasa ragu dan malu dalam hal ini.

Untuk lebih mengenalkan metode dan media pembelajaran yang baru ia kenal ini dengan lebih baik lagi, maka peneliti melanjutkan siklus II dalam penelitian ini. Setelah siklus II dilakukan, maka dapat diketahui adanya peningkatan minat belajar siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media *kokami* sebagai media pembelajarannya. Dikatakan

demikian karena pada siklus II diperoleh hasil rata-rata perhitungan minat belajar siswa adalah 87% atau dengan kriteria baik karena mempunyai presentase $80\% \leq 90\%$.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *kokami* sangat baik untuk diterapkan dalam suatu kegiatan pembelajaran, karena dalam pembelajaran yang demikianlah akan lebih disukai oleh siswa, apalagi dalam pembelajaran tersebut juga disajikan suatu media (*kokami*) yang dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan siswa akan merasa tertantang serta terhibur. Sehingga dengan pembelajaran yang diiringi dengan education game maka salah satu faktor yang dapat menghambat pembelajaran berupa kelelahan rohani dan jasmani dapat diatasi, siswa aktif dalam pembelajaran dan akhirnya hasil belajar dapat maksimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan *kokami* sebagai media pembelajarannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pada siklus I yang diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 69,2%, sedangkan pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 94,9 %.

Selain itu diketahui pula dapat meningkatkan aktivitas belajar

(tes) siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis aktivitas siswa pada siklus I yang diperoleh nilai rata-rata 77%, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 87%.

Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media *kokami* dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpikir lebih aktif dalam memecahkan suatu masalah.

Daftar Pustaka

- _____. 2001. *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta : Depdiknas
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dimyati dan Mujiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gintings, A. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Humaniora.
- Hartanti, KA. 2011. *Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Disertai Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 2 Tempuh*. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember : FKIP Universitas Jember.
- Hobri. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jember : Center for Society Studies.
- Idris, Z. 1995. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.
- Purwanto, MN. 1999. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 1995. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Soekamto & Winataputra. 1997. *Teori Belajar Dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Sudjana, A. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sumarliah, E. 2009. *Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas VII C Di SMP Negeri 3 Tanggul Dengan Pembelajaran Cooperative Sindikat Group Menggunakan Education Game Semester Genap 2008 / 2009*. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember. FKIP Universitas Islam Jember.

Suparno, A. 2001. *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Dirjendikti - Depdiknas

Syah, M. 1997. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Winarno, et al. 2003. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas

Kadir, A. 2004. *Menguasai Bahasa Inggris Melalui Kokami*. [http://www.smu-](http://www.smu-net.com/main.php)
[net.com/main.php](http://www.smu-net.com/main.php).< 21 agustus 2011>.