

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN *GAMES CEPAT TEPAT* TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISTEM EKSRESI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekurangan pada penelitian lain, yaitu tidak adanya pengaturan diskusi dan inovasi *games*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dengan *games cepat tepat* terhadap penguasaan konsep sistem ekskresi dan mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experimental* dengan desain penelitian *Non-Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa SMA kelas XI IPA, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan konsep kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Kualitas penguasaan konsep setelah pembelajaran pada kelas kontrol tergolong kriteria rendah dengan nilai, yaitu 0.28, sementara pada kelas eksperimen tergolong kriteria sedang dengan nilai, yaitu 0.52. Selain itu, berdasarkan persentase respon siswa melalui pemberian angket, diketahui bahwa respon kelas kontrol menunjukkan respon negatif pada beberapa aspek, sedangkan kelas eksperimen rata-rata menunjukkan respon positif. Berdasarkan hasil penelitian terbukti adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dengan *games cepat tepat* terhadap penguasaan konsep sistem ekskresi. Penerapan model TGT dengan *games cepat tepat* memerlukan pengaturan waktu dan penyusunan perangkat pembelajaran secara cermat agar mencapai pembelajaran optimal.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Penguasaan Konsep, Ekskresi.

ABSTRACT

This research caused by lack in other research, that was absence of discussion setting and games innovation. The aimed of research was to knowing application effect of learning teams games tournament with right quick games toward concept mastery of excretory system and knowing the students' responses in learn activities. This research implemented by Quasy Experimental methode within Non-Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. The students of XI grade in secondary school was choosen by cluster random sampling technique. Statistical test results showed that the average of concept mastery in experimental class are better than control class. Quality of concept mastery in control class has relatively low criterion with value is 0.28, while an experimental class has medium criteria with value is 0.52. Furthermore, percentage of students' responses obtained through questionnaire, the response of control class showed negative responses in some aspects, while the response of the experimental class showed positive response. Based on these results, it can be proven that there are implementation effect of teams games tournament learning model with right quick

Devi Astuti Alawiyah, 2013

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan *Games Cepat Tepat* Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Ekskresi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

games toward concept mastery of excretory system. TGT model application with right quick games required timing and nice preparation of learning tools to reach optimum of learning.

Keywords: *Teams Games Tournament, Concept Mastery, Excretory.*

