

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MEDIA *AUDIO
VISUAL* PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP DI KELAS VII SMPN 10 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

RAUDHATUL ISMA ANIS

NIM. 140207034

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Biologi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2020 M / 1441 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MEDIA AUDIO
VISUAL PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP DI KELAS VII SMPN 10 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Biologi

Oleh:

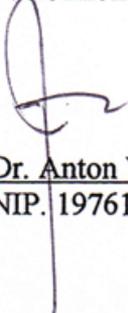
RAUDHATUL ISMA ANIS
NIM. 140207034

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Biologi

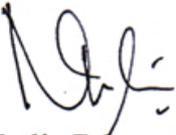
جامعة الرانيري

A R - **Disetujui Oleh:**

Pembimbing I,


Dr. Anton Widyanto, M. Ag, Ed. S
NIP. 197610092002121002

Pembimbing II,


Nurlia Zahara, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 2021098803

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MEDIA AUDIO
VISUAL PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP DI KELAS VII SMPN 10 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Biologi

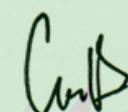
Pada Hari/Tanggal: Jum'at, 10 Januari 2020 M
14 Jumadil Awal 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Anton Widyanto, M.Ag, Ed.S
NIP. 197610092002121002


Cut Ratna Dewi, S.Pd.I., M. Pd
NIP. 198809072019032013

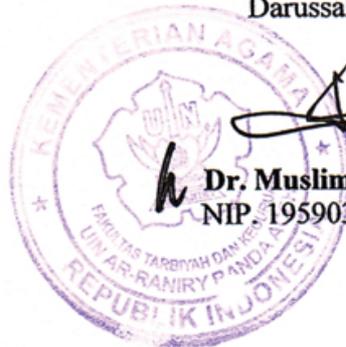
Penguji I,

Penguji II,


Nafisah Hanim, M.Pd
NIDN. 2019018601


Eriawati, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198111262009102003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raudhatul Isma Anis

NIM : 140207034

Prodi : Pendidikan Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Media *Audio Visual* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh

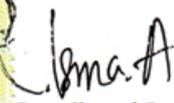
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Desember 2019
Yang Menyatakan,




Raudhatul Isma Anis
NIM. 140207034

ABSTRAK

Hasil observasi dan wawancara di SMPN 10 Banda Aceh menunjukkan respon dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih tergolong kategori rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experiment* dengan rancangan *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII SMPN 10 Banda Aceh yang terdiri dari kelas VII-A, VII-B, VII-C, VII-D dan VII-E, sedangkan sampel penelitian adalah kelas VII-A yang berjumlah 27 siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara angket untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dan tes untuk mengetahui hasil belajar. Analisis respon siswa menggunakan rumus persentase, sedangkan analisis data hasil belajar *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus peningkatan hasil belajar kognitif (*N-gain*). Hasil analisis data menunjukkan rata-rata persentase respon siswa tergolong sangat tinggi yaitu 86,15% dimana nilai untuk aspek ketertarikan 88,66%, aspek keingintahuan 84% dan aspek keterbantuan 85,8%. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata *pretest* 45,48%, *posttest* 80,14, rata-rata gain 34,66 dan nilai *N-Gain* sebesar 0,62. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa respon siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup tergolong sangat tinggi (86,15) dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan dengan kategori perolehan *N-gain* tergolong sedang (0,62).

Kata Kunci: Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Media *Audio Visual*, Respon, Hasil Belajar, Klasifikasi Makhluk Hidup.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji beserta syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan ilmu pengetahuan, kesempatan, kemudahan, dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Media Audio Visual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh”*. Shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat yang telah berjuang membawa manusia dari alam jahiliyah ke alam Islamiyah.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam kesempatan ini penulis dengan hati yang tulus mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Anton Widyanto, M.Ag, Ed.S selaku Penasehat Akademik dan pembimbing I dan Ibu Nurlia Zahara, S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberi bimbingan, nasehat dan arahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Samsul Kamal, S.Pd, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Biologi dan seluruh Staf beserta Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak membantu penulis selama ini.

4. Bapak Drs. Abdullah selaku kepala sekolah SMPN 10 Banda Aceh dan Ibu Irmawati, S.Pd selaku guru bidang studi IPA yang telah memberikan izin untuk mengumpulkan data penelitian.
5. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry Leting 2014, khususnya Safinatus Salamah, Qisthi dan Muhammad Fadhil Mulyanda serta yang teristimewa T. Rahmad Haikal yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan dan motivasinya selama ini.

Terima kasih yang teristimewa kepada orang tua tercinta Ayahanda Anis, S.Sos, Ibunda Muraidah serta Saudara/i terkasih Agus Fernanda Anis, Alfi Rahmi Anis dan Khusna Munawwarah yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan do'a yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada masa yang akan datang. Penulis mengucapkan banyak terima kasih terhadap pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya.

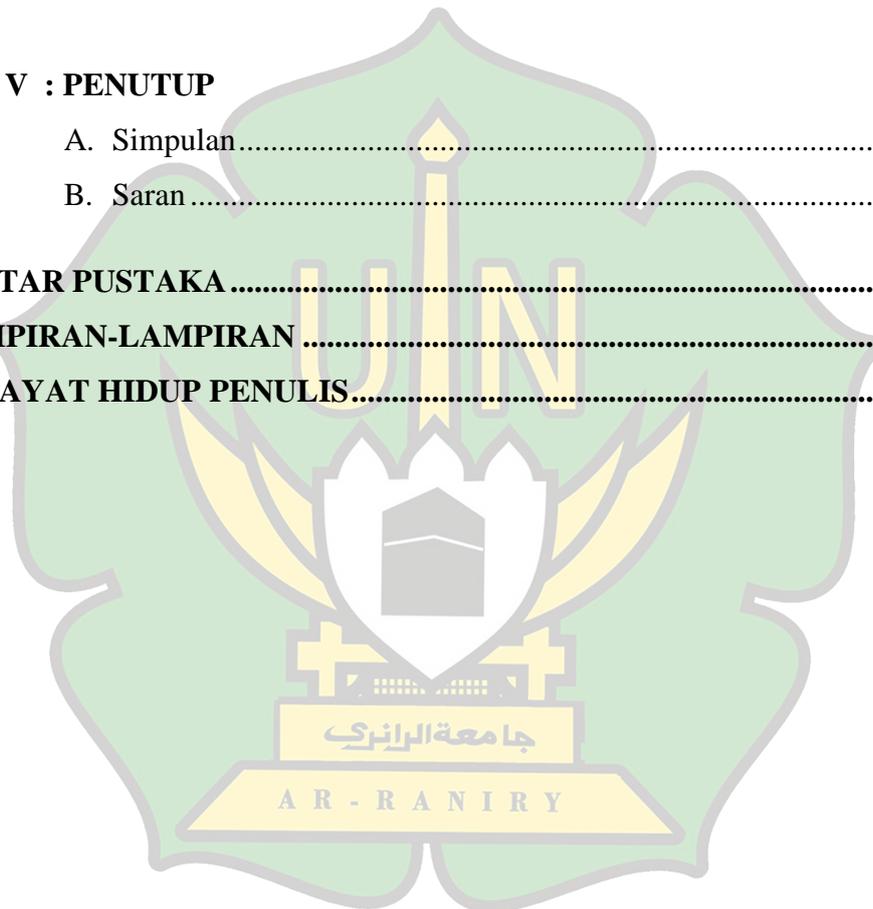
Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.

Banda Aceh, Desember 2019
Penulis

DAFTAR ISI

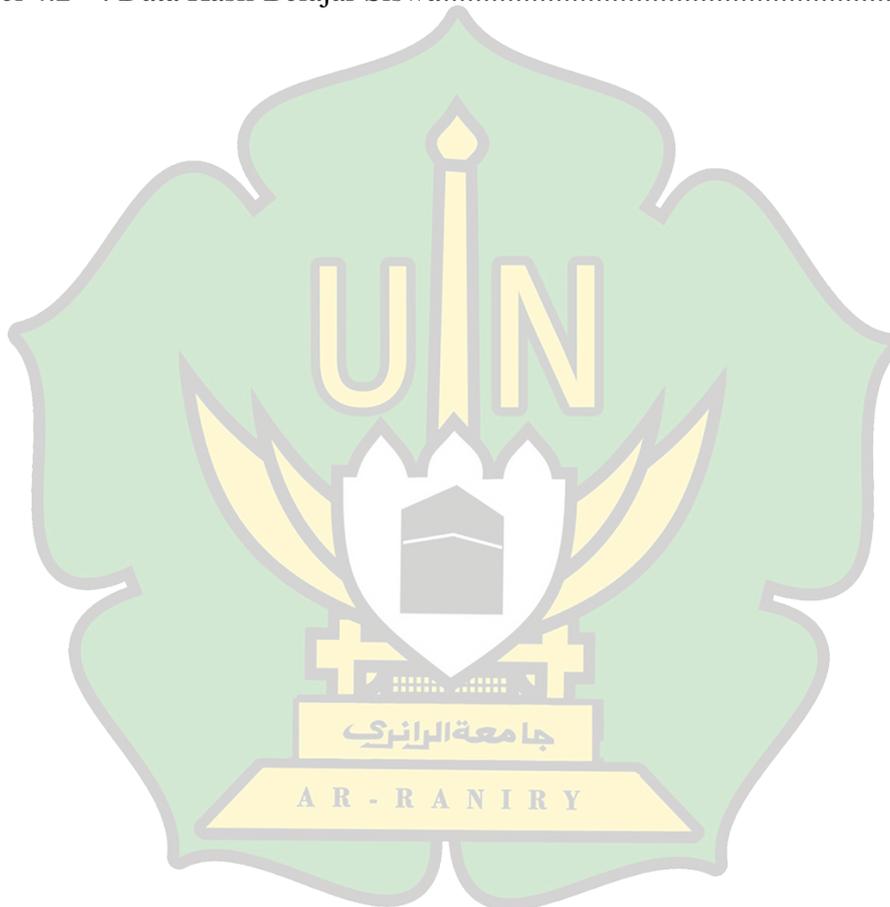
LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II : KAJIAN TEORITIS	
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	14
B. Media Pembelajaran	18
C. Respon Siswa dalam Pembelajaran	22
D. Hasil Belajar	24
E. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.....	27
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	42

D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan	52
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan.....	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	134



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	41
Tabel 3.2	: Kategori Perolehan Skor <i>N-Gain</i>	46
Tabel 3.3	: Skor Untuk Skala Likert.....	46
Tabel 4.1	: Data Respon Siswa.....	47
Tabel 4.2	: Data Hasil Belajar Siswa.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Bakteri <i>Escherichia coli</i> Dilihat dengan Mikroskop.....	30
Gambar 2.2	: Macam-Macam Ganggang Biru	30
Gambar 2.3	: Macam-Macam Ganggang (<i>Algae</i>)	31
Gambar 2.4	: <i>Amoeba</i> sp. dan <i>Paramecium</i> sp. Dilihat dari Mikroskop.....	32
Gambar 2.5	: Jamur Kuping (<i>Auricularia polytricha</i>)	33
Gambar 2.6	: Pengelompokan Lumut.....	35
Gambar 2.7	: Klasifikasi Tumbuhan Paku	36
Gambar 2.8	: Contoh Tumbuhan Berbiji (<i>Spermatophyta</i>).....	37
Gambar 2.9	: Tumbuhan Berbiji Terbuka	38
Gambar 2.10	: Klasifikasi Hewan Invertebrata	39
Gambar 2.11	: Klasifikasi Hewan Vertebrata	40
Gambar 4.1	: Perbandingan Nilai Respon Siswa	49
Gambar 4.2	: Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan (SK) Penunjukan Pembimbing	66
Lampiran 2	: Surat Izin Pengumpulan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	67
Lampiran 3	: Surat dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh	68
Lampiran 4	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMPN 10 Banda Aceh	69
Lampiran 5	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	70
Lampiran 6	: Lampiran Kerja Peserta Didik (LKPD) 1	84
Lampiran 7	: Lampiran Kerja Peserta Didik (LKPD) 2	86
Lampiran 8	: Lampiran Kerja Peserta Didik (LKPD) 3	87
Lampiran 9	: Kunci Jawaban LKPD	91
Lampiran 10	: Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	97
Lampiran 11	: Kisi-Kisi Lembar Angker Respon Siswa	102
Lampiran 12	: Daftar Angket Respon Siswa	103
Lampiran 13	: Validasi Soal	105
Lampiran 14	: Soal <i>Pretest</i>	116
Lampiran 15	: Soal <i>Posttest</i>	120
Lampiran 16	: Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	124
Lampiran 17	: Analisis Data Persentase Angket Respon Siswa	126
Lampiran 18	: Analisis Data Hasil Belajar Siswa	131
Lampiran 19	: Foto Penelitian	132
Lampiran 20	: Data Riwayat Hidup	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Biologi merupakan salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimana dalam pembelajarannya berpatokan pada pembelajaran IPA seperti yang tertuang dalam kurikulum 1994, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada hakikat IPA yang meliputi produk, proses, dan sikap ilmiah melalui keterampilan proses.¹ Sebagai salah satu disiplin ilmu, Biologi mengkaji mengenai makhluk hidup dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan.

Proses pembelajaran Biologi tidak hanya sekedar penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Berdasarkan hal tersebut diharapkan pembelajaran Biologi dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Biologi menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.²

Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama hendaknya memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi positif pada dirinya, dan juga harus belajar dengan guru yang berkompentensi baik. Guru dituntut

¹ Dwi Pertiwi Hapsari, "Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing dengan Diagram V (Vee) Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 4, No. 3, 2012, h. 17.

² BNSP, *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 377.

mempunyai keterampilan dalam penyampaian materi yang akan diberikan, karena jika guru selalu menerapkan proses pembelajaran yang sama maka siswa akan mudah bosan dan susah untuk mencerna pelajaran. Guru juga harus mampu memahami kemauan siswa, dan menyesuaikan karakter siswa yang satu dengan siswa yang lainnya agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik.³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 10 Banda Aceh pada materi objek IPA dan pengamatannya diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPA berlangsung masih menggunakan model pembelajaran langsung (*direct learning*), dimana proses pembelajaran cenderung *teacher-centered* atau berpusat pada guru. Pembelajaran berlangsung satu arah dengan metode yang digunakan hanya metode ceramah. Respon siswa terhadap proses pembelajaran cenderung lemah, terlihat dari siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan. Siswa terlihat kurang tertarik dan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru mata pelajaran IPA di SMPN 10 Banda Aceh diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran IPA guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Biasanya guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung (*direct learning*) saja. Sedangkan untuk media pembelajaran, guru biasanya menggunakan media buku tanpa dikombinasikan dengan media lainnya yang lebih menarik. Padahal di sekolah sudah disediakan sarana LCD proyektor yang

³ Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 36.

⁴ Hasil Observasi di SMP Negeri 10 Banda Aceh pada Tanggal 27 Agustus 2018.

dapat digunakan sebagai alat yang dapat menunjang media pembelajaran yang lebih bervariasi, namun guru jarang menggunakan sarana tersebut. Sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang kurang semangat dan kurang memperhatikan penjelasan guru.⁵

Proses pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan kurangnya respon belajar siswa sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pembelajaran IPA pada kelas VII di SMP Negeri 10 Banda Aceh adalah 70. Guru mengatakan dari 28 orang siswa di dalam kelas, hanya 15 orang siswa yang berhasil lulus ulangan tanpa remedial. Artinya hanya 43,47% siswa yang berhasil lulus sedangkan 56,53% siswa lainnya harus mengikuti remedial.⁶

Kurangnya respon siswa dalam pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa merupakan suatu masalah dalam pembelajaran IPA khususnya Biologi yang perlu untuk dipecahkan. Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama pada kelas VII semester ganjil. Kompetensi Dasar (KD) pada materi ini yaitu 3. 2. mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati dan 4. 2. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati. Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan salah

⁵ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Banda Aceh pada Tanggal 27 Agustus 2018.

⁶ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Banda Aceh pada Tanggal 27 Agustus 2018.

satu materi yang dianggap sulit dalam proses pembelajaran dikarenakan materinya yang banyak. Materi klasifikasi makhluk hidup meliputi ciri makhluk hidup, perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup, pengertian klasifikasi makhluk hidup, tujuan klasifikasi makhluk hidup, sistem klasifikasi 5 kingdom yang terdiri dari kingdom *monera*, *protista*, *fungi* (jamur), *plantae* (tumbuhan) dan *animalia* (hewan).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perubahan dan perbaikan proses pembelajaran dalam rangka memperbaiki hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan memerlukan perencanaan yang baik. Salah satu cara agar dapat mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْ لَهُم بِآيَاتِنَا
 هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (Q.S. An-Nahl: 125)

Tafsir ayat di atas adalah di dalam Al-Qur'an telah dijelaskan tentang tiga metode pendidikan, yakni *Hikmah*, *Mau'idzhah Hasanah* dan *Jidal*. *Hikmah* merupakan ilmu pengetahuan yang dimiliki seorang guru. Sementara *Mau'idzhah Hasanah* merupakan nasihat yang baik yang dilakukan seorang guru kepada muridnya dengan lemah lembut sehingga dapat diserap oleh hati nurani siswa dan bukan dengan bentakan atau gertakan yang akan menimbulkan kekerasan atau keburukan. Sedangkan *Jidal* merupakan diskusi atau bukti-bukti yang mematahkan alasan dengan cara yang santun.⁷ Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan sesuai dengan karakter siswanya.

Beberapa model pembelajaran yang telah digunakan di berbagai sekolah salah satunya model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif.⁸

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT menempatkan siswa untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-

⁷ Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Vol. 7*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 384-385.

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 202-203.

masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.⁹

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dipadukan dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya media *audio visual*. Media *audio visual* adalah suatu media penggabung dari audio dan visual yang diterima dengan menggunakan panca indera.¹⁰ Media *audio visual* termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.¹¹ Penggunaan media *audio visual* dapat mempertinggi perhatian siswa dengan tampilan video yang menarik. Media *audio visual* yang menampilkan realitas materi dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri.¹² Media *audio visual* berbentuk video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Saoda Hamid dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada konsep struktur dan fungsi jaringan pada tumbuhan di MTs Negeri Dowora Kota Tidore Kepulauan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan

⁹ Rusman, *Model-Model...*, h. 224.

¹⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung persada press, 2008), h. 113.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 124.

¹² Ahmad Fujiyanto, "Penggunaan Media *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup", *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No. 1, 2016, h. 843.

hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II. Tes siklus I diperoleh nilai 47,83%, dan pada siklus II 86,96%.¹³

Hal ini juga dibenarkan oleh M. E. Adnyana yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (MPTGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Biologi siswa dan dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa.¹⁴ Sedangkan hasil penelitian Dian Mahardika menyimpulkan bahwa aktivitas siswa berjalan lebih aktif dan menyenangkan serta hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih besar dari kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu dari 51,44 menjadi 80,69 dan 39,50 menjadi 71,61. Selain itu respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berkategori baik (kuat).¹⁵

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya yaitu pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan pada materi klasifikasi makhluk hidup. Kemudian juga dipadukan menggunakan media *audio visual* berupa video pembelajaran tentang materi klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini menggunakan kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi

¹³ Saoda Hamid, "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa di MTs Negeri Dowora", *Jurnal Bioedukasi*, Vol. 2, No. 2, 2014, h. 228.

¹⁴ M. E. Adnyana, "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (MPTGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecerdasan Emosional Siswa", *Jurnal PPUPG*, Vol. 4, No. 1, 2014, h. 10.

¹⁵ Dian Mahardika, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pokok Bahasan Ekosistem di SMP 2 Plumbon Kabupaten Cirebon, *Skripsi*, 2015, h. 82.

klasifikasi makhluk hidup. Diharapkan siswa dapat mengetahui ciri makhluk hidup, perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup, pengertian klasifikasi makhluk hidup, tujuan klasifikasi makhluk hidup, sistem klasifikasi 5 kingdom yang terdiri dari kingdom *monera*, *protista*, *fungi* (jamur), *plantae* (tumbuhan) dan *animalia* (hewan).melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* ini.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang terkait dengan **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Media *Audio Visual* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah respon siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui respon siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup.
 - b. Meningkatkan respon siswa dalam proses pembelajaran.
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru
 - a. Memberikan salah satu alternatif bagi guru dalam mengatasi lemahnya respon siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Memberi rekomendasi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang beragam agar tercipta suasana pembelajaran

yang menyenangkan bagi siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian ini, maka istilah-istilah yang akan dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.¹⁶ Model pembelajaran kooperatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
2. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 58.

lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.¹⁷ Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa belajar di dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa kemudian diadakan *game* akademik yaitu permainan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Setiap pertanyaan yang berhasil dijawab akan menyumbangkan skor bagi kelompok mereka. Kelompok yang paling banyak memperoleh skor merupakan pemenangnya dan akan diberikan penghargaan.

3. Media *audio visual* adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual, juga pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio.¹⁸ Media *audio visual* yang dimaksud dalam

¹⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2009), h. 13.

¹⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 55.

penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran yang berhubungan dengan materi klasifikasi makhluk hidup.

4. Respon adalah suatu tanggapan atau perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran.¹⁹ Respon siswa akan ada bila digambarkan dalam bentuk perilaku lisan dan perilaku perbuatan.²⁰ Indikator respon siswa yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi ketertarikan, keingintahuan dan keterbantuan.
5. Hasil belajar merupakan wujud realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah hasil belajar ini dapat terlihat dari penguasaan konsep siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya.²¹ Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.
6. Materi klasifikasi makhluk hidup adalah materi yang mempelajari tentang suatu cara mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri yang dimiliki.²² Materi klasifikasi makhluk hidup yang

¹⁹ Poerwadarminta, W. J. S., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 1077.

²⁰ Elok Sudiby, "Respon Siswa SLTP Khodijah Surabaya Terhadap Kegiatan Uji Coba Perangkat Pembelajaran IPA Terdapat", *Jurnal Pendidikan*, 2013, Vol. 12, No. 1, h. 122.

²¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 102.

²² Wahono Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), h. 48.

dimaksud dalam penelitian ini adalah materi pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP/MTs semester ganjil. Kompetensi dasar (KD) pada materi ini yaitu 3. 2. mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati dan 4. 2. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati. Materi klasifikasi makhluk hidup yang akan dibahas meliputi ciri makhluk hidup, perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup, pengertian klasifikasi makhluk hidup, tujuan klasifikasi makhluk hidup, sistem klasifikasi 5 kingdom yang terdiri dari kingdom *monera*, *protista*, *fungi* (jamur), *plantae* (tumbuhan) dan *animalia* (hewan).



BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.²⁶

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menginstruksikan setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.²⁷

²⁶ Winastawan Gora dan Sunarto, *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), h. 61.

²⁷ Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 117.

2. **Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).²⁸ Lima komponen utama tersebut yaitu:

a. Penyajian kelas (*Class presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung, siswa sudah berada dalam kelompoknya.

b. Kelompok (*Team*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game*.

c. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok.

²⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 225.

d. Kompetisi/ Turnament (*Turnament*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan.

e. Pengakuan kelompok (*Team Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atau usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.²⁹

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
- b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti *game* akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- c. Kegiatan dalam *game* adalah persaingan dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara.

²⁹ Tukiran Taniredja, dkk., *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 67-70.

- d. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.³⁰

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

- a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- 1) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
 - 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
 - 3) Perilaku mengganggu siswa lainnya menjadi lebih kecil.
 - 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
 - 5) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dan antar siswa dengan guru.
- b. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
 - 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
 - 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.³¹

³⁰ Tukiran Taniredja, dkk., *Model-Model Pembelajaran....*, h. 70-72.

³¹ Tukiran Taniredja, dkk., *Model-Model Pembelajaran....*, h. 72-73.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³² Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.³³

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mau memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach dan Ely). Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³⁴

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan

³² Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Mataram: CV Pustaka Abadi, 2017), h. 9.

³³ Magfirah Rasyid, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA” *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 7, No. 2, (2016), h. 70.

³⁴ Herlina Latipa Sari dan Edi Kusuma Negara, “Media Pembelajaran Kimia Terpadu pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MAN) 2 Kota Bengkulu”, *Jurnal Media Infotama*, Vol. 7, No. 2, (2011), h. 104.

pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Kemp dan Dayton (1985), mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, setiap pendidik memiliki penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Namun, dengan adanya media dapat menghindari I penafsiran konsep yang berbeda-beda.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi. Sehingga, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan menyenangkan.
- c. Proses pembelaran menjadi lebih interaktif, media dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga, media dapat membuat tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Pendidik juga tidak harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang karena hanya dengan sekali tampilan maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar, penggunaan media dapat membantu peserta didik menerima materi dengan lebih mendalam dan utuh apabila dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk

melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui sebuah media.

- f. Proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih leluasa dan membuka lebih banyak pengetahuan bagi peserta didik.
- g. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, objek-objek pembelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh dapat dipelajari melalui bantuan media.³⁵

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat terbagi kedalam beberapa jenis diantaranya yaitu:

- a. Media audio visual gerak, seperti film bersuara, film pada televisi, animasi.
- b. Media audio visual diam, seperti slide.
- c. Media audio semi gerak, seperti tulisan bergerak dan bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti film bisu.
- e. Media visual diam, seperti slide bisu, halaman cetak, foto dan gambar.
- f. Media audio, seperti radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti buku dan modul.³⁶

³⁵ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Vol. 1, No. 4, (2014), h. 114-116.

³⁶ Arief Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 20.

4. Media Audio Visual

Media *audio visual* adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video, slide suara, dan sebagainya.³⁷

Media *audio visual* memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa, karena sifat *audio visual* / suara-gambar. *Audio visual* memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen-penemuan dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pemikirannya.³⁸ Media *audio visual* terbagi ke dalam dua kategori yaitu:

- a. *Audio visual* diam, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar seperti bingkai suara (sound slide).
- b. *Audio visual* gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.³⁹

Media *audio visual* dapat memberikan manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media *audio visual* mempunyai sifat sebagai berikut yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer belajar, kemampuan untuk

³⁷ Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 172.

³⁸ Joni Purwono, dkk, "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 2, (2014), h. 130.

³⁹ Joni Purwono, dkk, "Penggunaan Media Audio-Visual....", Vol. 2, No. 2, (2014), h. 130-131.

memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang di capai dan kemampuan untuk meningkatkan retensi.⁴⁰

C. Respon Siswa Dalam Pembelajaran

Respon adalah suatu tanggapan atau perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Poerwadarminta, respon berarti reaksi atau tanggapan yaitu penerimaan atau penolakan, serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. Respon siswa ditelusuri melalui angket yang diisi setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis masalah.⁴¹

Respon juga dapat diartikan sebagai penguatan terhadap suatu perilaku seperti tanggapan/ respon dan aktivitas yang diberikan guru kepada siswa selama proses pembelajaran.⁴² Pemberian penguatan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan penguatan secara verbal dan penguatan secara nonverbal.

Penguatan verbal adalah segala aktivitas guru yang diungkapkan dengan kata atau kalimat berupa pujian seperti bagus dan pintar, persetujuan seperti iya, dan nasehat untuk memberikan dorongan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga terjadi perubahan positif pada kegiatan belajar siswa

⁴⁰ Hasmiana Hasan, "Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh", *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 3, No. 4, (2016) h. 25.

⁴¹ Poerwadarminta, W. J. S., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 1077.

⁴² Zulhelmi, "Penilaian Psikomotor dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Sains Fisika Melalui Penerapan Penemuan Terbimbing di SMP Negeri 20 Pekanbaru", *Jurnal Geliga Sains*, 2009, Vol. 2, No. 5, h. 11.

tersebut.⁴³ Sedangkan penguatan nonverbal adalah respon yang dilakukan oleh guru terhadap perilaku siswa berupa bahasa isyarat. Misalnya melalui anggukan kepala tanda setuju, menggelengkan kepala tanda tidak setuju, mengangkat pundak dan sebagainya. Selain itu juga dapat dilakukan dengan tanda-tanda tertentu, misalnya berjabat tangan, menepuk pundak secara halus sebagai tanda setelah siswa melakukan respon yang baik.⁴⁴

Respon atau sambutan dapat disimpulkan menjadi sebuah aksi terhadap stimulus atau rangsangan dapat meliputi proses sebagai berikut:

1. Kesiapan menanggapi (*acquiescence of responding*). Contoh mengajukan pertanyaan, memberikan saran atau pendapat.
2. Kemauan menanggapi (*willingness to respond*), yaitu usaha untuk melihat hal-hal khusus di dalam bagian yang diperhatikan. Misalnya pada desain atau warna.
3. Kepuasan menanggapi (*satisfaction in response*), yaitu adanya aksi atau kegiatan yang berhubungan dengan usaha untuk memuaskan keinginan mengetahui. Contohnya bertanya, membuat coretan atau gambar, memotret dari objek yang menjadi pusat perhatiannya, dan sebagainya.⁴⁵

Respon siswa akan ada bila digambarkan dalam bentuk perilaku lisan dan perilaku perbuatan. Lalu timbul proses evaluasi yang menemukan apakah

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 118.

⁴⁴ Hasibun dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 58.

⁴⁵ Iriani Mustika, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi Dilihat dari Respon dan Hasil Belajar Siswa", *Skripsi*, 2013.

menerima atau menolak obyek yang dihadapi. Respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar di jaring melalui angket yaitu pendapat siswa terhadap pembelajaran. Aspek respon siswa meliputi: ketertarikan, keingintahuan dan keterbantuan.⁴⁶

1. Ketertarikan: indikator ketertarikan meliputi ketertarikan dalam mempelajari IPA, semangat dalam mengikuti pembelajaran dan penggunaan media.
2. Keingintahuan: indikator keingintahuan meliputi rasa ingin tahu siswa terhadap materi dan kemudahan dalam memahami materi pelajaran.
3. Keterbantuan: indikator melaksanakan meliputi sikap siswa saat proses pembelajaran dan bekerjasama dalam kelompok.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan wujud realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Sebagian besar dari perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat terlihat dari penguasaan konsep siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya.⁴⁷

⁴⁶ Elok Sudibyo, "Respon Siswa SLTP Khodijah Surabaya Terhadap Kegiatan Uji Coba Perangkat Pembelajaran IPA Terdapat", *Jurnal Pendidikan*, 2013, Vol. 12, No. 1, h. 122.

⁴⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi...*, h. 102.

Hasil belajar berupa ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seseorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai-nilai atau angka-angka tertentu. Penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut dengan kemampuan. Kemampuan-kemampuan itu dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran berlangsung.⁴⁸

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran dengan menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.⁴⁹

Hasil belajar yang dimaksudkan untuk mengukur keberhasilan siswa yang berkaitan dengan aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu dapat diketahui dengan melakukan pengukuran yang dikenal dengan istilah pengukuran hasil belajar. Pengukuran hasil belajar ialah suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional dapat dicapai oleh siswa setelah menampilkan proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diukur dengan tes hasil belajar. Menurut Zain dapat dikatakan berhasil apabila:

1. Daya serap bahan ajar yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.

⁴⁸ Nurul Astuti Yensy, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Examples Non Examples* dengan Menggunakan Alat Peraga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII SMPN Argamakmur", *Jurnal Exacta*, Vol. X, No. 1, (2012).

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 115.

2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.⁵⁰

Hasil belajar terdapat dalam lima katagori, guru lebih baik menggunakan katagori ini dalam merencanakan tujuan instruksional dan penilaian ke lima katagori tersebut adalah:

- a. Informasi verbal adalah tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tulisan kepada orang lain.
- b. Kemahiran intelektual yaitu menunjukkan kemampuan siswa berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri.
- c. Pengaturan kegiatan yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, khususnya bila sedang belajar dan berfikir.
- d. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.
- e. Keterampilan motorik yaitu seorang yang melakukan suatu rangkaian gerak-gerik jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerik berbagai anggota badan secara terpadu.⁵¹

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang

⁵⁰ Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 106.

⁵¹ Sri Esti Wahyuni, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 217.

dipeoleh seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang selama ini berlangsung khususnya pada pembelajaran biologi.

E. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

1. Pengertian Klasifikasi Makhluk Hidup

Pengelompokan makhluk hidup disebut klasifikasi, dan cabang ilmu yang mempelajari klasifikasi disebut taksonomi. Klasifikasi merupakan pengelompokan makhluk hidup berdasarkan perbedaan dan persamaan cirinya. Cara pengelompokannya dilakukan dengan berbagai dasar, mulai dari morfologi, anatomi, fisiologi, sampai sejarah evolusinya.⁵² Semua ahli Biologi menggunakan suatu sistem klasifikasi untuk mengelompokkan tumbuhan ataupun hewan yang memiliki persamaan struktur. Kemudian setiap kelompok tumbuhan ataupun hewan tersebut dipasang-pasangkan dengan kelompok tumbuhan atau hewan lainnya yang memiliki persamaan dalam kategori lain.

Dasar klasifikasi adalah adanya keanekaragaman. Keanekaragaman merupakan gejala yang dapat diamati dan kehadirannya tidak mungkin ditolak serta berlaku universal. Keanekaragaman dapat berupa bentuk, ukuran, struktur, fungsi, perawakan, dan tanggapan terhadap faktor lingkungan. Keanekaragaman selalu akan bertambah dan faktor yang mendorong pertambahan itu adalah genetik

⁵² Lilis Sri Astuti, *Klasifikasi Hewan Persamaan Ciri dan Pengelompokannya*, (Jakarta: Kawan Pustaka, 2007), h. 1.

(autogami, allogami, geitonogami, dan hibridisasi), mutasi (perubahan yang bersifat baka), adaptasi, dan kompetisi.⁵³

2. Tujuan Klasifikasi Makhluk Hidup

Adapun tujuan klasifikasi makhluk hidup adalah:

- a. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri-ciri yang dimiliki.
- b. Mengetahui ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis lain.
- c. Mengetahui hubungan kekerabatan makhluk hidup.
- d. Memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya atau belum memiliki nama.
- e. Mempermudah dalam mengenal, mempelajari, dan mengetahui hubungan antar makhluk hidup.⁵⁴

3. Dasar-Dasar Klasifikasi Makhluk Hidup

Pada perkembangan selanjutnya, ternyata mengklasifikasikan makhluk hidup yang hanya berdasarkan kesamaan struktur, mengalami kesulitan. Maka pada sistem klasifikasi terbaru cara pengklasifikasian makhluk hidup didasarkan pada :

- a. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dimilikinya.

⁵³ Hasanuddin, *Taksonomi Tumbuhan Tinggi*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2006), h. 48.

⁵⁴ Gembong Tjitrosoepomo, *Botani Tumbuhan Tinggi*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 42.

- b. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan ciri bentuk tubuh (morfologi) dan alat dalam tubuh (anatomi).
- c. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan manfaat, ukuran, tempat hidup, dan cara hidupnya.⁵⁵

4. Sistem Klasifikasi 5 Kingdom

Menurut sistem klasifikasi 5 kingdom yang dikemukakan oleh Robert H. Whittaker, makhluk hidup dibedakan menjadi kingdom *Monera*, *Protista*, *Fungi*, *Plantae* (tumbuhan) dan *Animalia* (hewan). Berikut ini adalah ciri-ciri umum dan makhluk hidup yang masuk ke dalam klasifikasi lima kingdom.

a. *Monera*

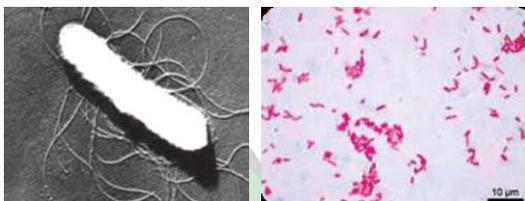
Monera adalah makhluk hidup yang tidak memiliki membran inti (organisme prokariot). Meskipun tidak memiliki membran inti, organisme ini memiliki bahan inti. Bahan inti berupa asam inti atau DNA. Contoh organisme prokariot adalah bakteri dan alga hijau-biru. Anggota dari kelompok dari *monera* yaitu:

1) Bakteri

Bakteri merupakan organisme prokariotik yang berukuran 0,5-1 mikron. Bakteri dapat hidup diberbagai lingkungan hidup, seperti tanah, air udara, serta dapat hidup pada tubuh tumbuhan dan hewan. Berdasarkan bentuknya bakteri dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu bentuk batang (basil), bola (kokus), dan spiral. Berdasarkan cara memperoleh makanannya, bakteri dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu a) bakteri autotrof, yaitu bakteri yang dapat membuat

⁵⁵ Saktiyono, *IPA Biologi*, (Semarang: Erlangga, 2006), h. 44.

makanannya sendiri dari zat-zat organik yang ada, dan b) bakteri heterotrof, yaitu bakteri yang tidak dapat membuat makanan sendiri tetapi memperoleh makanannya dari senyawa kimia organik yang telah jadi.



Gambar 2.1. Bakteri *Escherichia coli* Dilihat dengan Mikroskop⁵⁶

2) Ganggang biru (*Cyanophyta*)

Ganggang biru merupakan ganggang yang paling sederhana. Ada yang bersel tunggal, banyak, dan ada yang hidup berkoloni. Ganggang biru dapat hidup di air tawar, air laut, tempat yang lembab, batu-batuan yang basah, menempel pada tumbuhan dan hewan. Beberapa contoh dari spesies dari ganggang biru yaitu *Chroococcus* sp. (ganggang biru bersel tunggal) dan *Nostoc* sp. (ganggang biru yang berbentuk benang).



Gambar 2.2. Macam-Macam Ganggang Biru⁵⁷

⁵⁶ Wahana Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), h. 56.

⁵⁷ Wahana Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam....*, h. 63.

b. *Protista*

Protista adalah kingdom makhluk hidup yang terdiri atas satu sel atau banyak sel dan memiliki membran inti (*eukariotik*). Segala kegiatan hidup *protista* dilakukan oleh sel itu sendiri. Kegiatan hidup tersebut meliputi makan, menanggapi rangsang, pertukaran gas, bergerak dan berkembangbiak. Makhluk hidup yang masuk ke dalam kingdom *protista* yaitu:

1) Ganggang (*Algae*)

Bentuk ukuran tubuh ganggang sangat beraneka ragam, ada yang bersel satu berbentuk benang dan bersel banyak berbentuk lembaran tipis. Ada pula yang seperti tumbuhan tingkat tinggi dengan organ tubuh mempunyai akar dan daun ganggang dikelompokkan menjadi empat kelas yaitu: ganggang hijau (*Clorophyceae*), ganggang coklat (*Phaeophyceae*), ganggang keemasan (*Chrysophyceae*), dan ganggang merah (*Rhoidophyceae*).

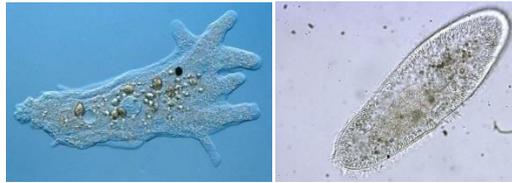


Gambar 2.3. Macam-Macam Ganggang (*Algae*)⁵⁸

2) Protozoa

Protozoa merupakan mikroorganisme yang hidup bebas dan juga ada yang hidup sebagai parasit pada organisme lain. Pada umumnya reproduksi protozoa terjadi secara vegetatif, meskipun pada beberapa kelas terjadi secara generatif. Tempat hidup protozoa adalah tempat yang berair (medium air).

⁵⁸ Wahana Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam....*, h. 61.



Gambar 2.4. *Amoeba* sp. dan *Paramecium* sp. Dilihat dari Mikroskop⁵⁹

Berdasarkan alat geraknya protozoa dapat dibagi menjadi empat kelas, yaitu sebagai berikut.

- a) Rhizopoda, bergerak dengan menggunakan kaki semu
- b) Flagellata, bergerak dengan menggunakan bulu cambuk (flagela)
- c) Sporozoa, tidak mempunyai alat gerak, hidup menempel pada tubuh hewan dan manusia.
- d) Ciliata, bergerak dengan menggunakan bulu getar (sillia).

c. *Fungi* (Jamur)

Fungi atau jamur merupakan kingdom makhluk hidup yang tidak memiliki kloroplas. Untuk mencukupi kebutuhan hidupnya jamur mengambil dari sisa-sisa makhluk hidup yang telah mati atau dari sampah yang sekaligus merupakan tempat hidupnya (saprofit), namun ada juga beberapa jamur yang memperoleh makanannya dengan cara mengambil dari tumbuhan atau hewan yang ditempelinya (parasit).

Tubuh jamur ada yang terdiri dari satu sel, berbentuk benang, atau tersusun dari kumpulan benang. Berdasarkan bentuk hidupnya jamur dibedakan menjadi dua kelas, yaitu jamur ganggang contohnya adalah jamur tempe (*Rhizopus* sp.) dan jamur sejati contohnya adalah jamur kuping (*Auricularia polytricha*).

⁵⁹ Wahana Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*..., h. 61.



Gambar 2.5. Jamur Kuping (*Auricularia polytricha*)⁶⁰

d. Tumbuhan (*Plantae*)

Tumbuhan adalah tonggak dari sebagian besar dari ekosistem terestrial. Fotosintesis tumbuhan mendukung pertumbuhan dan pemeliharaannya sendiri, selain itu fotosintesis memberi makanan secara langsung atau secara tidak langsung kepada berbagai konsumen ekosistem, termasuk hewan.⁶¹ Kingdom tumbuhan (*Plantae*) dibagi ke dalam beberapa divisio, yakni lumut (*Bryophyta*), paku-pakuan (*Pteridophyta*), serta tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*).⁶²

Berdasarkan morfologi atau susunan tubuh, tumbuhan dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu tumbuhan tidak berpembuluh (*Thallophyta*) dan tumbuhan berpembuluh (*Tracheophyta*). Tumbuhan tidak berpembuluh (*Thallophyta*) adalah tumbuhan yang tidak memiliki berkas pengangkut. Kelompok tumbuhan ini belum dapat dibedakan antara akar, batang, dan daun. Contoh tumbuhan yang termasuk kelompok tumbuhan tidak berpembuluh adalah tumbuhan lumut (*Bryophyta*).⁶³

⁶⁰ Wahana Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*...., h. 66.

⁶¹ Campbell, dkk., *Biologi Edisi 5 Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2003), h. 291.

⁶² Tia Mutiara, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Erlangga, 2008), h. 45.

⁶³ Tetty Setiowati, *Biologi Interaktif*, (Jakarta Timur: Azka Press, 2007), h. 110-113.

Tumbuhan Berpembuluh (*Tracheophyta*) adalah tumbuhan yang memiliki berkas pengangkut dan sudah dapat dibedakan antara akar, batang, dan daun. Tumbuhan berpembuluh disebut tumbuhan berkormus. Tumbuhan berkormus terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok kormofita berspora dan kormofita berbiji. Kormofita berspora tidak mempunyai bunga, misalnya tumbuhan paku (*Pteridophyta*). Kormofita berbiji mempunyai bunga dan biji yaitu tumbuhan biji (*Spermatophyta*).⁶⁴

1) Tumbuhan Lumut (*Bryophyta*)

Tumbuhan lumut banyak ditemukan di tanah lembab dan terlindung dari cahaya matahari. Lumut merupakan jenis tumbuhan yang sudah memiliki klorofil dan dapat menyediakan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Tumbuhan lumut dibedakan menjadi sporofit dan gametofit. Sporofit adalah generasi tumbuhan pembentuk spora, sedangkan gametofit adalah generasi tumbuhan pembentuk sel kelamin (gamet).⁶⁵

Ciri-ciri tumbuhan lumut yaitu memiliki rizoid yang berfungsi seperti akar untuk menyerap air dan garam mineral serta menempelkan tubuh pada mediumnya, tidak memiliki jaringan pembuluh. Ukuran tubuh tumbuhan lumut relatif kecil, yaitu sekitar 15 cm. Habitatnya ditempat lembab atau basah serta

⁶⁴ Tetty Setiowati, *Biologi Interaktif*...., h. 113.

⁶⁵ Kadaryanto, dkk., *Biologi I Mengungkap Rahasia Alam Kehidupan*, (Jakarta: Yudhistira, 2006), h. 97.

selama hidupnya lumut mengalami pergiliran keturunan antara fase kawin dan fase tak kawin.⁶⁶



Gambar 2.6. Pengelompokan Lumut⁶⁷

Tumbuhan lumut dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelas yaitu lumut hati (*Hepaticae*), lumut tanduk (*Anthocerotales*), dan Lumut daun (*Musci*). Lumut hati (*Hepaticae*) merupakan tumbuhan kecil berklorofil yang tubuhnya berbentuk lembaran menyerupai hati. Lumut tanduk (*Anthocerotales*) mempunyai bentuk seperti tanduk dengan sporangium yang tidak bertangkai panjangnya sekitar 10-15 cm. Lumut daun (*Musci*) memiliki bagian yang menyerupai batang dan daun.⁶⁸

2) Tumbuhan Paku (*Pteridophyta*)

Tumbuhan paku adalah tumbuhan yang memiliki spora serta berkembang biak dengan cara vegetatif dan generatif. Tumbuhan tersebut memiliki klorofil dan mampu berfotosintesis.⁶⁹ Secara umum, tumbuhan paku hidup di darat, terutama tempat yang lembab, tetapi ada pula yang hidup di tempat kering,

⁶⁶ Slamet Prawirohartono, *Sains Biologi untuk SLTP Kelas 1 Semester 1*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 70.

⁶⁷ Anonymus, *Klasifikasi Lumut*, diakses pada Tanggal 07 April 2019 dari situs <http://www.fanadanflora.com/klasifikasi-tumbuhan-lumut-divisi-bryophyta/>

⁶⁸ Slamet Prawirohartono, *Sains Biologi....*, h. 70-71.

⁶⁹ Tetty Setiowati, *Biologi Interaktif....*, h. 107.

menempel di dinding atau tubuh tumbuhan lain dan ada yang hidup di air. Sementara itu, daun tumbuhan paku berwarna hijau karena berklorofil sehingga mampu menyediakan makanannya sendiri, daun yang masih muda menggulung. Daun tumbuhan paku ada yang menghasilkan spora disebut sporofil dan ada pula yang tidak menghasilkan spora disebut tropofil.

Tumbuhan paku dapat diklasifikasikan menjadi 4 kelas yaitu paku purba (*psilophytinae*), paku kawat (*Lycopodinae*), paku ekor kuda (*Equisetinae*) dan paku sejati (*Filicinae*). Paku purba merupakan paku telanjang (tidak berdaun) atau mempunyai daun-daun kecil (mikrofil). Paku kawat (*Lycopodinae*) memiliki batang dan akar yang bercabang-cabang menggarpu. Paku ekor kuda (*Equisetinae*) memiliki batang yang kebanyakan bercabang-cabang berkarang dan jelas kelihatan berbuku-buku dan beruas-ruas, daun-daun kecil seperti selaput dan tersusun berkarang. Paku sejati (*Filicinae*) banyak tumbuh di tempat-tempat yang teduh dan lembab.⁷⁰



Gambar 2.7. Klasifikasi Tumbuhan Paku⁷¹

⁷⁰ Gembong Tjitrosoepomo, *Taksonomi Tumbuhan (Spermatophyta)*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002), h. 226.

⁷¹ Rajzolda, *Klasifikasi Tumbuhan Paku*, diakses pada Tanggal 07 April 2019 dari situs <https://rajzolda.blogspot.com/2017/10/klasifikasi-tumbuhan-paku-jenis-ciri.html>

3) Tumbuhan Berbiji (*Spermatophyta*)

Tumbuhan berbiji merupakan golongan tumbuhan dengan tingkat perkembangan filogenetik tertinggi, yang sebagai ciri khasnya ialah adanya suatu organ yang berupa biji (dalam bahasa Yunani *sperma*).⁷² Berdasarkan letak bijinya, tumbuhan biji dapat dibedakan menjadi dua kelas yaitu tumbuhan terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*Angiospermae*).



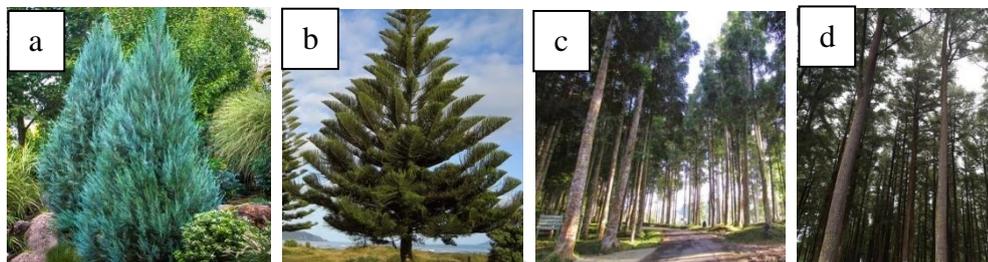
Gambar 2.8. Contoh tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*)⁷³

Tumbuhan Berbiji terbuka (*Gymnospermae*) adalah tumbuhan yang bakal bijinya tidak berada di dalam daun buah. Tumbuhan berbiji terbuka belum mempunyai bunga. Organ yang berfungsi sebagai bunga disebut *strobilus* atau runjung. Pada beberapa jenis tumbuhan berbiji terbuka, runjung betina dan runjung jantan terdapat pada pohon yang berlainan. Jadi, ada pohon jantan dan

⁷² Gembong Tjitrosoepomo, *Taksonomi Tumbuhan (Spermatophyta)*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002), h. 1.

⁷³ Wahana Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam....*, h. 73.

ada pohon betina, contohnya pada melinjo.⁷⁴ Contoh tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*) adalah juniper, cemara, damar dan pinus.



Gambar 2.9. Tumbuhan berbiji terbuka: (a) Juniper, (b) Cemara, (c) Damar, dan (d) Pinus⁷⁵

Tumbuhan berbiji tertutup (*Angiospermae*) memiliki bakal biji atau bijinya terlindungi oleh daun buah (*carpels*). Daun buah dikelilingi oleh alat khusus yang membentuk struktur pembiakan yang disebut bunga. Contoh tumbuhan berbiji tertutup adalah mangga, jambu, alpukat, anggur, dan nangka.

Tumbuhan berbiji ada dua, yaitu tumbuhan berkeping satu (*monokotil*) memiliki ciri-ciri diantaranya memiliki satu keping daun lembaga, berakar serabut, batang tidak berkambium, berkas pembuluh pengangkut tersebar, tulang daun sejajar atau melengkung, dan kelopak bunga pada umumnya kelipatan tiga. Tumbuhan berkeping dua (*dikotil*) memiliki ciri-ciri yaitu dua keping daun lembaga, berakar tunggang, batang berkambium, tulang daunnya menjari atau menyirip, berkas pengangkut tersusun dalam satu lingkaran, dan kelopak bunga kelipatan empat atau lima.⁷⁶

⁷⁴ Slamet Prawirohartono, *Sains Biologi*..., h. 79.

⁷⁵ Wahana Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam*..., h. 75.

⁷⁶ Kadaryanto, *Biologi I*, (Jakarta: Yudhistira, 2006), h. 104.

e. Hewan (*Animalia*)

Hewan yang terdapat di permukaan bumi ini sangat beragam baik bentuknya maupun ukurannya. Ada hewan yang berukuran sangat kecil sampai berukuran besar. Hewan dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu hewan tidak bertulang belakang dan hewan bertulang belakang. Hewan tidak bertulang belakang (*invertebrata*) dikelompokkan menjadi delapan kelompok yaitu hewan berpori (*Porifera*), hewan berongga (*Coelenterata*), cacing pipih (*Platyhelminthes*), cacing gilig (*Nemathelminthes*), cacing berbuku-buku (*Annelida*), hewan lunak (*Mollusca*), hewan dengan kaki beruas-ruas (*Arthropoda*), dan hewan berkulit duri (*Echinodermata*).⁷⁷



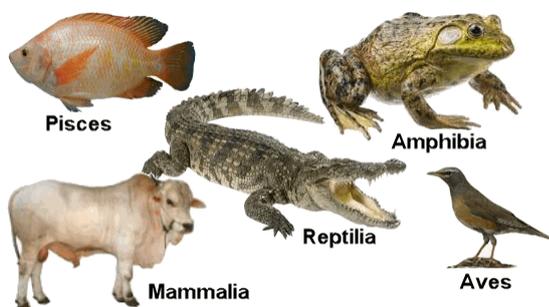
Gambar 2.10. Klasifikasi hewan invertebrata⁷⁸

Hewan vertebrata ada lima kelompok, yaitu *Pisces*, *Amphibia*, *Reptilia*, *Aves*, dan *Mammalia*. *Pisces* adalah hewan yang hidup di air dan bernafas dengan insang serta memiliki sirip untuk berenang. *Amphibia* adalah hewan yang hidup di dua habitat yaitu air dan darat. *Reptilia* adalah hewan melata yang memiliki sisik.

⁷⁷ Lilis Sri Astuti, *Klasifikasi Hewan*, (Jakarta Selatan: Kawan Pustaka, 2007), h. 16-17.

⁷⁸ Anonymus, *Contoh Hewan Invertebrata*, diakses pada Tanggal 09 April 2019 dari situs <https://tantric-abuse.blogspot.com/2016/07/pengertian-dan-klasifikasi-hewan.html>

Aves adalah hewan yang tubuhnya berbulu dan memiliki sayap. *Mammalia* adalah hewan yang memiliki kelenjar susu (*mammae*) dan tubuhnya ditutupi rambut.



Gambar 2.11. Klasifikasi hewan vertebrata⁷⁹



⁷⁹ Fredi Kurniawan, *Contoh Hewan Vertebrata*, diakses pada Tanggal 09 April 2019 dari situs fredikurniawan.com/ciri-ciri-hewan-vertebrata-hewan-bertulang-belakang-lengkap/

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan atau desain penelitian adalah prosedur atau langkah-langkah penelitian yang berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitiannya.⁸⁰ Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan *one group pretest posttest design* dilakukan dengan cara melakukan satu kali pengukuran di awal (*pretest*) sebelum adanya perlakuan dan di akhir pembelajaran dilakukan pengukuran kembali (*posttest*). Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*)

T₁ : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

T₂ : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*).⁸¹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Banda Aceh Jln. Poe Teumeureuhom, Desa Lamteh, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.

⁸⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 16.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 109.

Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 yaitu pada bulan September 2019.

C. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian.⁸² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Banda Aceh pada tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 5 kelas yaitu VII-A, VII-B, VII-C, VII-D dan VII-E.

Sedangkan sampel penelitian adalah sebagian atau mewakili populasi yang akan diteliti yang mempunyai kualitas dan memenuhi karakter tertentu.⁸³ Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu kelas yang memiliki banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII-A dengan jumlah keseluruhan sebanyak 27 orang siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara angket dan tes.

⁸² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 228.

⁸³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 124.

1. Angket

Angket digunakan untuk menilai hasil belajar pada ranah afektif. Data yang dihimpun melalui angket biasanya adalah data yang berkenaan dengan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengikuti pembelajaran, pandangan siswa terhadap proses pembelajaran, serta sikap siswa terhadap gurunya.⁸⁴ Angket diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran yang berlangsung selesai. Tujuan dari pemberian angket pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*.

2. Tes

Tes adalah teknik untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengetahui kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut.⁸⁵ Tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu test awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Test awal (*pre test*) adalah tes yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh siswa telah memiliki kemampuan mengenai hal-hal yang akan dipelajari. Tes akhir (*post test*) adalah tes yang digunakan untuk mengukur apakah siswa telah menguasai kompetensi tertentu seperti yang dirumuskan dalam indikator hasil belajar.⁸⁶

⁸⁴ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Alam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 6.

⁸⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis...*, h. 251.

⁸⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 236.

Tes awal (*pretest*) diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan tes akhir (*posttest*) diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai. Tujuan dari pemberian tes adalah untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket/kuesioner dan soal tes.

1. Lembar Angket/ Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁸⁷ Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan telah disediakan dengan beberapa kemungkinan jawaban dan responden tinggal memilih jawaban yang paling tepat.⁸⁸ Jumlah angket pada penelitian ini terdiri dari 21 buah pernyataan positif yang terdiri dari 3 indikator dan 7 aspek tentang respon siswa terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*.

⁸⁷ Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), h.118.

⁸⁸ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 142.

2. Soal Tes

Soal tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸⁹ Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban a, b, c dan d dan berjumlah sebanyak 25 soal dengan skor masing-masing satu soal adalah 4.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis dengan maksud agar hasilnya dapat menjawab pertanyaan penelitian.

1. Respon Siswa

Data tentang respon siswa yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan persentase. Persentase respon siswa dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/ banyak individu

P = Angka persentase.⁹⁰

Tabel 3.3 Skor Untuk Skala Likert

Tanggapan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

⁸⁹ Ninit Alfianika, *Metode Penelitian...*, h. 117.

⁹⁰ Anas Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 43.

Kriterianya:

81%-100%	= Sangat tinggi
61%-80%	= Tinggi
41%-60%	= Rendah
0%-40%	= Sangat rendah ⁹¹

2. Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa akan dianalisis yaitu dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh tersebut sebagai data penelitian yang akan diolah, dan cara menghitung nilai individual siswa dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Selanjutnya digunakan rumus N-Gain. N-Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. N-gain digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Untuk mengetahui N-gain digunakan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maks} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria perolehan skor N-gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kategori Perolehan Skor N-Gain⁹²

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

⁹¹ Djali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam...*, h. 105.

⁹² Jumiati, dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Numbereds Heads Together* (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar", *Jurnal Lectura*, Vol. 02, No. 02, (2011), h. 170.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Media *Audio Visual* pada Materi **Klasifikasi Makhluk Hidup**

Respon siswa diketahui dengan menggunakan angket yang berisi 15 butir pernyataan positif. Data respon siswa terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Media *Audio Visual*

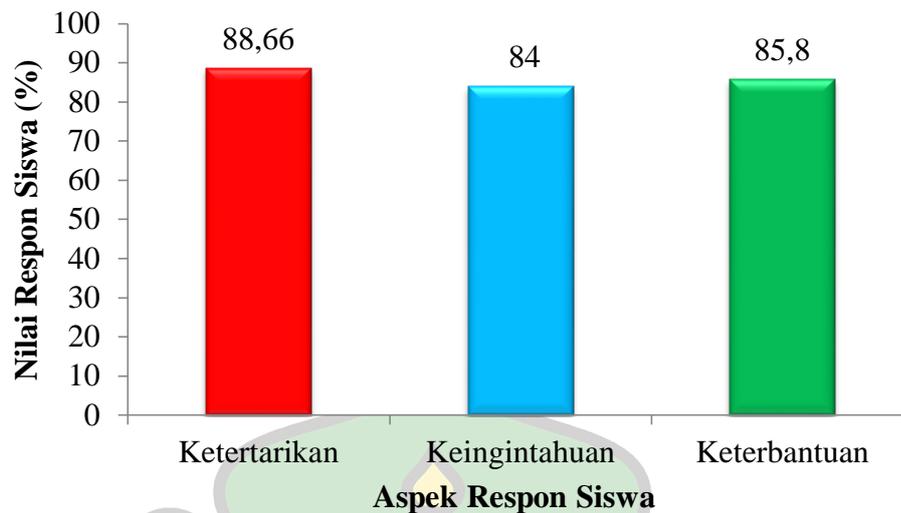
Aspek	Indikator	Skor Total	%	Rerata	Kategori
Ketertarikan	Ketertarikan dalam mempelajari IPA	97	89%	88,66%	Sangat tinggi
	Semangat dalam mengikuti pembelajaran	94	87%		
		94	87%		
		99	91%		
	Penggunaan media	94	87%		
		99	91%		
Keingintahuan	Rasa ingin tahu siswa terhadap materi	92	85%	84%	Sangat tinggi
		92	85%		
	Penguasaan materi	91	84%		
		89	82%		
Keterbantuan	Sikap siswa saat proses pembelajaran	91	84%	85,8%	Sangat tinggi
		93	86%		
	Bekerjasama dalam kelompok	92	85%		
		96	88%		
Rata-rata				86,15%	Sangat tinggi

Sumber: Hasil Penelitian 2019

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil pengamatan terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*, diketahui bahwa rata-rata persentase respon siswa yaitu 86,15% dengan kategori sangat tinggi. Semua aspek respon termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa sangat antusias terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*.

Nilai tertinggi sebesar 88,66% terdapat pada aspek ketertarikan sedangkan nilai terendah sebesar 84% terdapat pada aspek keingintahuan. Nilai pada aspek ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran diperoleh nilai 88,66% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selanjutnya pada aspek keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* diperoleh nilai 84% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Nilai pada aspek keterbantuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* dalam membantu peserta didik memahami materi diperoleh 85,8% dengan kategori sangat baik, artinya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* ini membawa pengaruh positif untuk siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Perbandingan Nilai Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 4.1 di atas yang menunjukkan grafik persentase nilai respon siswa menunjukkan bahwa aspek ketertarikan lebih tinggi persentase nilainya yaitu 88,66%. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media *audio visual* membuat respon siswa terhadap materi yang dipelajari meningkat. Siswa merasa lebih tertarik dan semangat sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Media *Audio Visual* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* diperoleh dengan menganalisis tes tertulis siswa yang terdiri dari tes kemampuan awal (*pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posttest*). Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2.

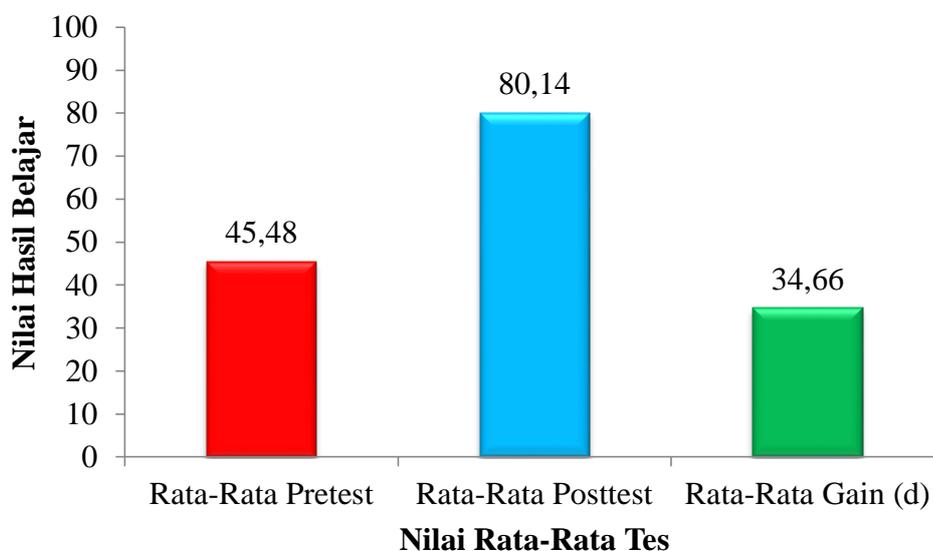
Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa yang Dibelajarkan dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Media Audio Visual*

No.	Kode Siswa	Pre-Test	Post-Test	Gain (d)	d ²	N-gain	Kategori
1	X ₁	64	88	24	576	0,6	Sedang
2	X ₂	32	76	44	1936	0,64	Sedang
3	X ₃	40	80	40	1600	0,66	Sedang
4	X ₄	48	84	36	1296	0,69	Sedang
5	X ₅	32	76	44	1936	0,64	Sedang
6	X ₆	60	80	20	400	0,5	Sedang
7	X ₇	40	72	32	1024	0,5	Sedang
8	X ₈	64	88	24	576	0,6	Sedang
9	X ₉	36	80	44	1936	0,68	Sedang
10	X ₁₀	56	80	24	576	0,54	Sedang
11	X ₁₁	40	72	32	1024	0,53	Sedang
12	X ₁₂	36	76	40	1600	0,625	Sedang
13	X ₁₃	32	84	52	2704	0,76	Tinggi
14	X ₁₄	44	80	36	1296	0,64	Sedang
15	X ₁₅	48	84	36	1296	0,69	Sedang
16	X ₁₆	52	88	36	1296	0,75	Tinggi
17	X ₁₇	60	80	20	400	0,5	Sedang
18	X ₁₈	36	80	44	1936	0,68	Sedang
19	X ₁₉	32	80	48	2304	0,7	Sedang
20	X ₂₀	28	68	40	1600	0,55	Sedang
21	X ₂₁	52	76	24	576	0,5	Sedang
22	X ₂₂	48	84	36	1296	0,69	Sedang
23	X ₂₃	40	88	48	2304	0,8	Sedang
24	X ₂₄	52	80	28	784	0,58	Sedang
25	X ₂₅	52	84	32	1024	0,66	Sedang
26	X ₂₆	52	84	32	1024	0,66	Sedang
27	X ₂₇	52	72	20	400	0,41	Sedang
Jumlah		1228	2164	936	34720	16,77	-
Rata-rata		45,48	80,14	34,66	1285,92	0,62	Sedang

Sumber: Hasil Penelitian 2019

Berdasarkan Tabel 4.2, terlihat adanya perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest* siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*. Hasil *pretest* menunjukkan dari 27 orang siswa tidak ada satu pun siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Nilai *pretest* paling tinggi yaitu 64 dan nilai *pretest* paling rendah yaitu 28.

Hasil perolehan nilai *posttest* menunjukkan satu orang siswa tidak mencapai KKM dengan perolehan nilai yaitu 68. Nilai *posttest* paling tinggi yaitu 88 dan nilai *posttest* paling rendah yaitu 68. Rata-rata *N-gain* pada hasil belajar mencapai angka 0,62 dengan kategori sedang. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menjawab soal *posttest* tentang materi klasifikasi makhluk hidup. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest*, *Posttest* dan Gain.

Berdasarkan Gambar 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa yaitu 45,48 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 80,14. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam menjawab soal tentang materi klasifikasi makhluk hidup. Rata-rata Gain (d) atau selisih nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa yaitu 34,66. Ketika dilakukan tes awal (*pretest*), siswa memperoleh nilai yang rendah, bahkan tidak ada siswa yang mencapai KKM. Namun setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* terdapat peningkatan hasil belajar siswa terbukti dari nilai *posttest* yang meningkat, artinya siswa menjadi lebih memahami materi klasifikasi makhluk hidup yang diajarkan.

B. Pembahasan

1. Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Media *Audio Visual* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata respon siswa secara keseluruhan yaitu sebesar 86,15 dengan kategori sangat tinggi.

Materi klasifikasi makhluk hidup yang dikemas melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* mampu menarik respon siswa. Model pembelajaran yang tepat akan membuat respon

siswa terhadap pembelajaran menjadi tinggi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Aghuts, dimana salah satu model pembelajaran yang berpengaruh untuk meningkatkan respon dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif khususnya *Team Games Tournament* (TGT).⁹³

Respon belajar siswa juga mengalami peningkatan karena penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh dan menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Hal ini dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Melalui penggunaan media *audio visual*, siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. Hal ini dibenarkan oleh I Made Agus Edi Septiawan melalui penelitiannya bahwa dengan menggunakan media *audio visual* berupa video pembelajaran siswa lebih tertarik dalam belajar biologi serta siswa akan terbantu untuk memahami materi pelajaran.⁹⁴

Seluruh aspek respon siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi. Aspek pertama yaitu ketertarikan memperoleh nilai rata-rata 88,66%, tergolong kategori sangat tinggi dimana siswa merasa sangat tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Aspek ketertarikan terbagi menjadi 3 indikator

⁹³ Aghuts Nur Amien, "Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta", *Skripsi*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), h. 104.

⁹⁴ I Made Agus Edi Septiawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar IPA", *Jurnal Mimbar PGSD*, Vol. 5, No. 2, 2017, h. 1.

yaitu ketertarikan dalam mempelajari IPA, semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan penggunaan media.

Indikator ketertarikan dalam mempelajari IPA terdapat dua pernyataan, pernyataan pertama pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* membuat siswa semakin tertarik terhadap pembelajaran IPA memperoleh nilai 89%, sedangkan pernyataan kedua pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* mempermudah menerapkan pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari dengan nilai 87%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik mempelajari IPA khususnya materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*.

Indikator selanjutnya yaitu semangat dalam mengikuti pembelajaran terdapat dua pernyataan. Pernyataan pertama siswa merasa senang mengikuti proses pembelajaran memperoleh nilai 87%. Sedangkan pernyataan selanjutnya yaitu model pembelajaran yang digunakan membuat siswa lebih semangat belajar dengan nilai 91%.

Indikator terakhir yaitu penggunaan media memperoleh nilai masing-masing 87% untuk pernyataan media yang digunakan dalam pembelajaran membantu siswa dalam memahami tugas yang dikerjakan dan 91% untuk pernyataan guru sangat memanfaatkan media dengan baik. Penggunaan media *audio visual* berupa video pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup membuat siswa merasa tertarik sehingga menghasilkan respon yang sangat tinggi terhadap proses

pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Slamet Khalid Huda Pase bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan respon siswa terhadap pembelajaran.⁹⁵

Aspek yang kedua yaitu keingintahuan memperoleh nilai 84%, tergolong kategori sangat tinggi. Aspek ini terbagi menjadi dua indikator yaitu rasa ingin tahu siswa terhadap materi dan penguasaan materi. Indikator pertama yaitu rasa ingin tahu siswa terhadap materi terdiri dari dua pernyataan yaitu model dan media pembelajaran yang digunakan mengundang rasa ingin tahu siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup dengan nilai 85%. Sedangkan pernyataan selanjutnya model dan media pembelajaran yang digunakan membuat siswa giat belajar dengan nilai 85%.

Indikator selanjutnya yaitu penguasaan materi yang terdiri dari dua butir pernyataan. Pernyataan pertama yaitu model dan media pembelajaran yang digunakan membuat siswa lebih memahami materi klasifikasi makhluk hidup dengan nilai 84%. Pernyataan selanjutnya dengan nilai 82% yaitu model dan media pembelajaran yang digunakan membuat siswa menyadari pentingnya mempelajari IPA dalam kehidupan.

Tingginya perolehan nilai respon pada aspek keingintahuan disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan membuat rasa ingin tahu siswa terhadap materi menjadi lebih tinggi. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* membuat siswa lebih

⁹⁵ Slamet Khalid Huda Pase, "Penggunaan Media *Audio Visual* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Respon Siswa pada Materi Vertebrata di Kelas X MAN Darussalam Aceh Besar", *Skripsi*, (Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2015), h. 49.

mudah mengerti dan menguasai materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Miftahul Hidayati bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa mengalami peningkatan dalam penguasaan materi pelajaran dengan kategori sedang.⁹⁶

Aspek ketiga yaitu keterbantuan memperoleh nilai 85,8%. Aspek ini terbagi menjadi dua indikator yaitu sikap siswa saat proses pembelajaran dan bekerjasama dalam kelompok. Indikator sikap siswa saat proses pembelajaran terdiri dari tiga pernyataan. Pernyataan pertama yaitu siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh memperoleh nilai 84%. Pernyataan kedua dengan nilai 86% yaitu siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib dan pernyataan selanjutnya model dan media pembelajaran yang digunakan melatih siswa mengemukakan pendapat dengan nilai 86%.

Sedangkan indikator terakhir yaitu bekerjasama dalam kelompok terdiri dari dua pernyataan yaitu siswa mampu bekerjasama dengan kelompok dengan nilai 85% dan pernyataan terakhir melalui model dan media pembelajaran yang digunakan mengajarkan siswa untuk menghargai ide dan gagasan orang lain dengan nilai 88%.

Aspek keterbantuan memperoleh nilai yang tergolong kategori sangat tinggi. Artinya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* siswa sangat terbantu dalam hal mengerti dan memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini sesuai dengan hasil

⁹⁶ Miftahul Hidayati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) Berbantu Media Permainan Kartu Uno terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA", *Skripsi*, (Yogyakarta: UNY, 2017), h. 109.

penelitian I Made Agus Edi Septiawan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *audio visual* membawa pengaruh positif untuk siswa di dalam kegiatan belajar dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.⁹⁷

Respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* tergolong sangat baik. Siswa merasa antusias terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Respon siswa mempengaruhi hasil akhir yang diperoleh siswa. Apabila respon siswa sangat tinggi terhadap proses pembelajaran tentunya akan mempengaruhi diri mereka baik dari segi pemahaman, pengetahuan dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* sangat berpengaruh terhadap respon belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini berdasarkan hasil analisis angket respon siswa yang tergolong sangat tinggi.

2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Media *Audio Visual* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 10 Banda Aceh. Respon belajar siswa memiliki keterkaitan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari respon belajar

⁹⁷ I Made Agus Edi Septiawan, "Pengaruh Model..., h. 2.

siswa memperoleh kategori sangat tinggi dan nilai *posttest* siswa pun memperoleh hasil yang meningkat dibandingkan dengan nilai *pretest* setelah dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*.

Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa yaitu 45,48. Dari hasil nilai *pretest* seluruh siswa belum mampu mendapat nilai yang tuntas pada materi klasifikasi makhluk hidup. Setelah siswa belajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual*, nilai *posttest* yang diperoleh siswa meningkat dari nilai *pretest*. Rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh siswa yaitu 80,14. Dari hasil *posttest* terdapat 1 orang siswa yang tidak tuntas pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Diva Ariesta dkk. yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *audio visual* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Terbukti dari rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* yaitu 23,5 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 17,18.⁹⁸

⁹⁸ Diva Ariesta, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Bantuan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar IPA", *E-Journal PGSD*, Vol. 2, No. 1, (2014), h. 9.

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata Gain (d) yaitu 34,66 sedangkan nilai rata-rata N-gain atau selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,62. Dari hasil yang diperoleh, peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah pembelajaran tergolong dalam kategori sedang. Artinya selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa termasuk dalam kategori sedang.

Salah satu alasan meningkatnya hasil belajar siswa juga terjadi karena penggunaan video sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *audio visual* sangat membantu agar materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengundang respon belajar yang baik bagi siswa. Selain itu, dengan menggunakan media *audio visual* akan menambah minat dan perhatian siswa agar terlaksana pembelajaran yang efektif.⁹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh. Guru juga dapat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *audio visual* karena merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat agar siswa mudah memahami materi yang disajikan guru dan siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

⁹⁹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 55.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media audio visual pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

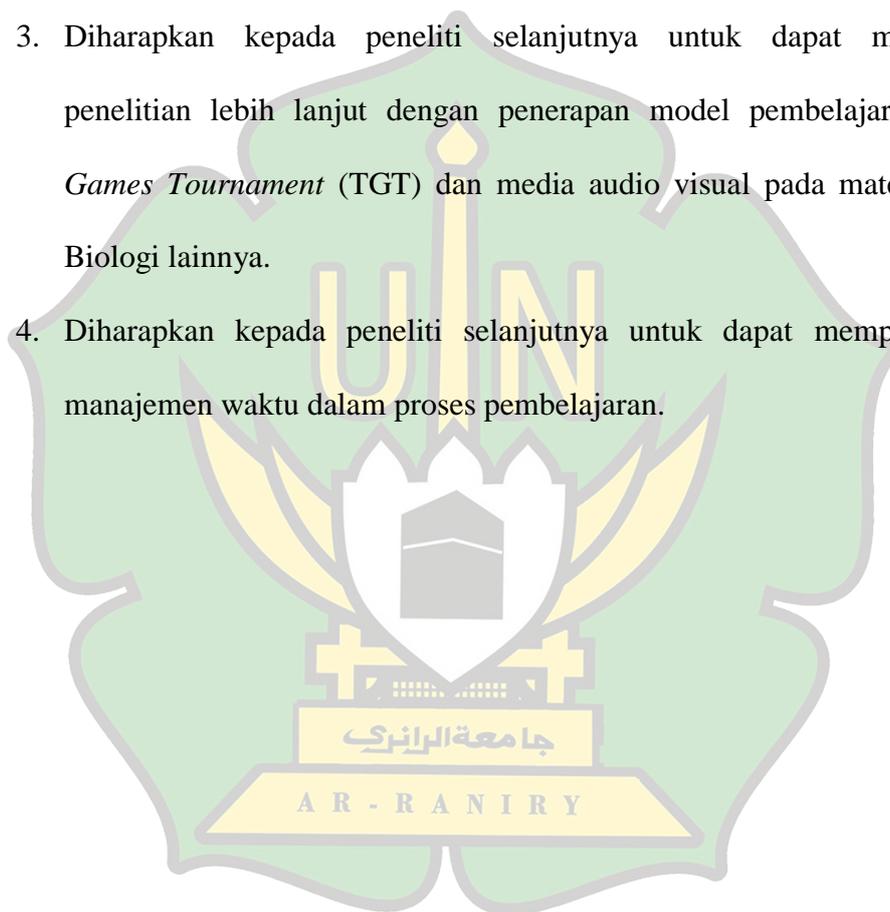
1. Respon belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media audio visual pada materi klasifikasi makhluk hidup tergolong sangat tinggi (86,15%).
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media audio visual pada materi klasifikasi makhluk dengan nilai *pre-test* 45,48, *posttest* 80,14 dan *N-Gain* 0,62 dengan kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Diharapkan guru-guru bidang studi IPA sebaiknya dapat memilih dan menentukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakter siswa dan materi yang diajarkan, agar terciptanya suasana aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

2. Guru-guru bidang studi IPA hendaknya dapat memilih model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media audio visual pada materi klasifikasi makhluk hidup sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam usaha peningkatan respon dan hasil belajar siswa.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media audio visual pada materi-materi Biologi lainnya.
4. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat memperhatikan manajemen waktu dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, M. E. (2014). "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (MPTGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecerdasan Emosional Siswa". *Jurnal PPUPG*, 4(1): 10.
- Alfianika, Ninit. (2016). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Amien, Aghuts Nur. (2017). "Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Nurul Ummah Yogyakarta". *Skripsi*.
- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ariesta, Diva, dkk. (2014). "Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Bantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA". *E-Journal PGSD*, Vol. 2, No. 1.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Sebagai Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Lilis Sri. (2007). *Klasifikasi Hewan Persamaan Ciri dan Pengelompokannya*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- BNSP. (2006). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Campbell, dkk. (2003). *Biologi Edisi 5 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Djaali dan Pudji Muljono. (2008). *Pengukuran Alam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4): 114-116.
- Fujiyanto, Ahmad. (2016). "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup". *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 843.
- Furqonita, Deswaty. (2011). *Seri IPA Biologi*. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia.
- Hamid, Saoda. (2014). "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa di MTs Negeri Dowora". *Jurnal Bioedukasi*, 2(2): 228.
- Hapsari, Dwi Pertiwi. (2012). "Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing dengan Diagram V (Vee) Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(3): 17.
- Hasibun dan Moedjiono (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasanuddin. (2006). *Taksonomi Tumbuhan Tinggi*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Hasan, Hasmiana. (2016). "Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh". *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4): 25.
- Huda, Miftahul. (2013). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joni, dkk. (2014). "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2): 130-131.
- Jumiati, dkk. (2011). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Numbereds Heads Together* (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kamar". *Jurnal Lectura*. 2(2): 170.
- Kadaryanto, dkk. (2006). *Biologi I, Mengungkap Rahasia Alam Kehidupan*. Jakarta: Yudhistira.
- Mahardika, Dian. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas

VII pada Pokok Bahasan Ekosistem di SMP 2 Plumbon Kabupaten Cirebon”. *Skripsi*.

Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Mutiara, Tia. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Erlangga.

Mustika, Iriani. (2013). “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi Dilihat dari Respon dan Hasil Belajar Siswa”. *Skripsi*.

Prawirohartono, Slamet. (2003). *Sains Biologi untuk SLTP Kelas 1 Semester 1*. Jakarta: Bumi Aksara.

Poerwadarminta, W. J. S. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rasyid, Magfirah, dkk. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA”, *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2): 70.

Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, Arief, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.

Sari, Herlina Latipa dan Edi Kusuma Negara. (2011). “Media Pembelajaran Kimia Terpadu pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MAN) 2 Kota Bengkulu”. *Jurnal Media Infotama*, 7(2): 104.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Saktiyono. (2006). *IPA Biologi*. Semarang: Erlangga.

Setiowati, Tetty. (2007). *Biologi Interaktif*. Jakarta Timur: Azka Press.

Shihab, Quraish. (2002). *Tafsir Al-Misbah Vol. 7*. Jakarta: Lentera Hati.

- Slavin Robert E. (2009). *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Subroto, Suryo. (2004). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudiby, Elok. (2013). “Respon Siswa SLTP Khodijah Surabaya Terhadap Kegiatan Uji Coba Perangkat Pembelajaran IPA Terdapat”. *Jurnal Pendidikan*, 12(1): 122.
- Sudjana, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2007). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Algensindo Offset.
- Sudiby, Elok. (2013). “Respon Siswa SLTP Khodijah Surabaya Terhadap Kegiatan Uji Coba Perangkat Pembelajaran IPA Terdapat”. *Jurnal Pendidikan*, 12(1): 122.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Mataram: CV Pustaka Abadi.
- Taniredja, Tukiran, dkk. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tjitrosoepomo, Gembong. (2007). *Botani Tumbuhan Tinggi*. Jakarta: Erlangga.
- Tjitrosoepomo, Gembong. (2002). *Taksonomi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Widodo, Wahana, dkk. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kemendikbud.
- Wina, Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yensy, Nurul Astuti. (2012). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Examples Non Examples* dengan Menggunakan Alat Peraga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII SMPN Argamakmur”. *Jurnal Exacta*, 10(1).

Zain, Aswan. (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zulhelmi. (2009). “Penilaian Psikomotor dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Sains Fisika Melalui Penerapan Penemuan Terbimbing di SMP Negeri 20 Pekan Baru”. *Jurnal Geliga Sains*, 2(5): 11.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Nomor : B-15581/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2019

TENTANG

PERPANJANGAN SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
NOMOR: B-4395/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2019 TENTANG: PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry maka dipandang perlu meninjau kembali dan menyempurnakan keputusan Dekan Nomor Un.08/FTK/PP.009/1606/2016 tentang pengangkatan pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Intitut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 04 April 2019.
- Menetapkan :
PERTAMA : **MEMUTUSKAN**
Mencabut Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor: B-4395/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2019 tanggal 12 April 2019 tentang pengangkatan pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
- KEDUA : Menunjuk Saudara:
1. Dr. Anton Widyanto, M.Ag,Ed.S Sebagai Pembimbing Pertama
2. Nurlia Zahara, M. Pd. Sebagai Pembimbing Kedua
- Nama : Raudhatul Isma Anis
NIM : 140207034
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Media Audio Visual Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh
- KETIGA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut diatas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 28 Oktober 2019



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Biologi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9006/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2019
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

18 Juni 2019

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Raudhatul Isma Anis
N I M : 140 207 034
Prodi / Jurusan : Pendidikan Biologi
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Desa peunyerat Kec. Banda Raya Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

SMPN 10 Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Media Audio Visual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

AR - R A N I R Y

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,

Mustafa



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. P. Nyak Makam No. 23 GP. Kota Baru TELP/FAX. (0651) 7555136, 755513
E-mail: dikbud@bandaacehkota.go.id Website: dikbudk.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

SURAT IZIN
NOMOR:074/A.4/4254

TENTANG
PENGUMPULAN DATA

Dasar : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor B-9006/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2019 tanggal 18 Juni 2019, hal mohon izin untuk mengumpul data menyusun skripsi.

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : **RAUDHATUL ISMA ANIS**
NIM : 140207034
Jurusan/Prodi : Pendidikan Biologi
Untuk : Mengumpulkan data pada SMP Negeri 10 Banda Aceh dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

“ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Media Audio Visual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh ”.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil pengumpulan data sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada pihak sekolah.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 2 September s.d 1 Oktober 2019
4. Diharapkan kepada yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan pengumpulan data tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
5. Kepala Sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar-benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikian untuk dimaklumi dan terima kasih.

Banda Aceh, 2 September 2019 M
2 Muharram 1441 H

a.n.KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KABID PEMBINAAN SMP,



SULAIMAN BAKRI, S.Pd, M.Pd
Pembina Tk. 1
NIP. 19690210 198901 1 001

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Kepala SMP Negeri 10 Banda Aceh.



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 10

Jl. Poteumeureuhom Ulee Kareng Telp. (0651) 25295

E-mail: smpn10bandaacehh@gmail.com Website: www.disdikporabna.com

KodePos : 23118

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 360 / 2019

Sehubungan dengan Surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh, No.074/A.4/4254 Tanggal 2 September 2019, perihal Izin melaksanakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyusunan Skripsi pada SMP Negeri 10 Banda Aceh, maka dengan ini kami sampaikan bahwa :

Nama : **Raudhatul Isma Anis**
NPM : 140207034
Jurusan : Pendidikan Biologi
Jenjang : S1

Benar yang namanya tersebut diatas telah mengadakan Penelitian/Pengumpulan data pada SMP Negeri 10 Banda Aceh pada tanggal 18 s.d 20 September 2019, dengan judul : ***“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DI KELAS VII SMPN 10 BANDA ACEH”***.

Demikian untuk dapat dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 12 Desember 2019
Kepala

Drs. Abdullah
Nip. 19600415 198902 1 002

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMPN 10 Banda Aceh
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/ Semester : VII/ II (Genap)
Materi Pokok : Klasifikasi Makhluk Hidup
Alokasi waktu : 7 x 40 menit (3 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3. 2. Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.	Pertemuan Pertama
	3. 2. 1. Membedakan ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup 3. 2. 2. Menjelaskan pengertian klasifikasi makhluk hidup 3. 2. 3. Menjelaskan tujuan klasifikasi makhluk hidup 3. 2. 4. Menyebutkan dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup
4. 2. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati.	4. 2. 1. Menyajikan hasil analisis data observasi mengenai klasifikasi makhluk hidup
	Pertemuan Kedua
	3. 2. 5. Menyebutkan klasifikasi sistem 5 kingdom 3. 2. 6. Menjelaskan klasifikasi kingdom monera

	3. 2. 7. Menjelaskan klasifikasi kingdom protista 3. 2. 8. Menjelaskan klasifikasi kingdom fungi 4. 2. 2. Menyimpulkan hasil observasi berdasarkan video terkait kingdom monera, protista dan fungi
	Pertemuan Ketiga
	3. 2. 9. Menjelaskan klasifikasi kingdom plantae 3. 2. 10. Menjelaskan klasifikasi kingdom animalia 4. 2. 3. Menyimpulkan hasil observasi berdasarkan video terkait kingdom plantae dan animalia

C. Tujuan Pembelajaran

Diharapkan setelah melaksanakan proses pembelajaran:

Pertemuan pertama:

1. Siswa mampu membedakan ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup secara tepat setelah mengamati video pembelajaran
2. Siswa mampu menjelaskan pengertian klasifikasi makhluk hidup dengan benar setelah berakhirnya proses pembelajaran
3. Siswa mampu menyebutkan tujuan klasifikasi makhluk hidup minimal 3 dari 5 tujuan yang sudah dipelajari
4. Siswa mampu menyebutkan dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup dengan benar setelah mengamati video pembelajaran
5. Siswa mampu menyajikan hasil analisis data observasi mengenai klasifikasi makhluk hidup dengan berdiskusi bersama kelompok

Pertemuan kedua:

6. Siswa mampu menyebutkan klasifikasi sistem 5 kingdom secara berurut
7. Siswa mampu menjelaskan klasifikasi kingdom monera minimal 3 karakteristik dari beberapa karakteristik yang ada
8. Siswa mampu menjelaskan klasifikasi kingdom protista minimal 3 karakteristik dari beberapa karakteristik yang ada
9. Siswa mampu menjelaskan klasifikasi kingdom fungi minimal 3 karakteristik dari beberapa karakteristik yang ada
10. Siswa mampu menyimpulkan hasil observasi berdasarkan video terkait kingdom monera, protista dan fungi dengan berdiskusi bersama kelompok

Pertemuan ketiga:

11. Siswa mampu menjelaskan klasifikasi kingdom plantae minimal 3 karakteristik dari beberapa karakteristik yang ada
12. Siswa mampu menjelaskan klasifikasi kingdom animalia minimal 3 karakteristik dari beberapa karakteristik yang ada

13. Siswa dapat menyimpulkan hasil observasi berdasarkan video terkait kingdom plantae dan animalia dengan berdiskusi bersama kelompok

D. Karakter yang Diharapkan

Setiap siswa diharapkan mempunyai sikap tanggung jawab, disiplin, sportif, bekerjasama, dan menghargai pendapat orang lain.

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian klasifikasi makhluk hidup
2. Tujuan dan manfaat klasifikasi makhluk hidup
3. Dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup
4. Klasifikasi berdasarkan sistem 5 kingdom
 - Kingdom Monera
 - Kingdom Protista
 - Kingdom Fungi
 - Kingdom Plantae
 - Kingdom Animalia

F. Metode Pembelajaran

Model : *Team Games Tournament* (TGT)
 Pendekatan : *Scientific Approach*
 Metode : Ceramah, pengamatan, diskusi, *games* akademik

G. Media dan Alat Pembelajaran

Alat : Alat tulis, papan tulis, LCD Proyektor, Laptop
 Bahan : LKPD, buku, pulpen dan kertas
 Media : Audio visual berupa video pembelajaran klasifikasi makhluk hidup

H. Sumber Pembelajaran

- Wahana Widodo, dkk., 2017, *Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta: Kemendikbud.
- Siti Zubaidah, 2014, *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII*, Jakarta: Kemendikbud.
- Buku siswa IPA kelas VII semester I, Kemendikbud 2014.
- Sumarti, 2004, *Sains Biologi*, Jakarta: Erlangga.

I. Penilaian

No.	Aspek	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu
1.	Pengetahuan	Tes tertulis (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	Soal pilihan ganda	Ketika siswa menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh guru

J. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan I (2 x 40 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan menanyakan kabar siswa lalu berdoa. • Mengamati kebersihan dan ketertiban kelas, kemudian mengecek kehadiran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa bertanya jawab mengenai pengetahuan awal yang menyangkut tentang kehidupan sehari-hari pada materi yang akan dipelajari. • Bertanya kepada siswa: “Coba kalian perhatikan benda-benda dan makhluk hidup yang ada di yang ada di sekitar kalian!” • Kemudian bertanya kepada siswa: “Pernahkah kalian berfikir apa yang mempermudah kita dalam mengetahui banyak informasi hewan dan tumbuhan yang ada di dunia ini?” (Jawaban yang diharapkan: dengan cara mengklasifikasikan makhluk hidup) • “Apa yang menjadi dasar klasifikasi?” (Jawaban yang diharapkan: dengan melihat persamaan ciri yang dimiliki) <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan motivasi dengan mengatakan bahwa pembelajaran kali ini menggunakan media audio visual yang terdiri dari video pembelajaran yang menarik dan akan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) yang mengandung unsur game yang menyenangkan. • Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran hari ini. • Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada siswa. (terlampir) 	
Kegiatan Inti (55 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pemberian rangsangan/stimulus	<p style="color: #0070c0; text-decoration: underline;">KEGIATAN LITERASI</p> <p>Siswa diberi rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi klasifikasi makhluk hidup</p> <p>Melihat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menayangkan video pembelajaran tentang klasifikasi makhluk hidup dengan bantuan media audio visual menggunakan alat LCD Proyektor <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati video pembelajaran tentang klasifikasi makhluk hidup • Mengamati Lembar Kerja materi klasifikasi makhluk hidup <p>Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan literasi dilakukan dirumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket

	<p>dan buku penunjang lain</p> <p>Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait klasifikasi makhluk hidup <p>Mendengar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi klasifikasi makhluk hidup oleh guru <p>Menyimak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi pelajaran tentang klasifikasi makhluk hidup dari guru <p>Untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan serta ketelitian dalam mencari informasi.</p>
Pertanyaan/ Identifikasi masalah	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang belum dimengerti.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang materi: <i>Klasifikasi makhluk hidup</i> <p>Untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>
Pengumpulan data	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>Mengamati obyek/kejadian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dengan seksama materi klasifikasi makhluk hidup yang sedang dipelajari dalam bentuk video pembelajaran yang disajikan <p>Aktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami <p>Wawancara/tanya jawab dengan narasumber</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi klasifikasi makhluk hidup yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Pembagian kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk ke dalam 5 kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 orang siswa.

	<p>Mendiskusikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diarahkan untuk berdiskusi mengerjakan LKPD 1 dengan teman kelompoknya <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencatat semua informasi tentang materi klasifikasi makhluk hidup
Pengolahan data	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Siswa dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi mengerjakan LKPD 1 tentang materi klasifikasi makhluk hidup Mengolah informasi dari materi klasifikasi makhluk hidup dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada LKPD Siswa mengerjakan soal yang terdapat pada LKPD
Pembuktian	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dalam setiap kelompok mengolah informasi dari hasil diskusi tentang klasifikasi makhluk hidup dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data atau teori pada buku paket
Menarik kesimpulan	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Siswa berdiskusi untuk menyimpulkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil diskusi tentang materi klasifikasi makhluk hidup Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas Mengemukakan pendapat dan menanggapi Siswa diberi kesempatan bertanya dan siswa lainnya diberi kesempatan untuk menjawabnya
<i>Game Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mengikuti <i>game tournament</i> Siswa mendengar arahan secara garis besar tentang aturan mengikuti <i>game tournament</i> yang disampaikan oleh guru Siswa menjawab soal-soal yang tersedia di meja turnamen secara bergantian Setelah permainan selesai siswa kembali ke kelompok asal Guru dan siswa membahas hasil turnamen untuk mengetahui kelompok yang mendapat skor tertinggi

Penghargaan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
<p>Simpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan materi yang telah didiskusikan <p>Rangkum</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyatukan pendapat siswa dan memberi tambahan jika terdapat konsep yang kurang tepat <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta kesan dan pesan dari siswa mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan <p>Nasehat</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan nasehat mengenai karakter yang diharapkan dalam pembelajaran dan memberitahukan materi selanjutnya <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan menutup pembelajaran disertai dengan doa penutup majelis 	

Pertemuan II (3 x 40 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberi salam dan menanyakan kabar siswa lalu berdoa. Mengamati kebersihan dan ketertiban kelas, kemudian mengecek kehadiran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bertanya jawab mengenai pengetahuan awal yang menyangkut tentang kehidupan sehari-hari pada materi yang akan dipelajari. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan motivasi dengan bertanya mengenai materi yang kemarin dipelajari untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran hari ini. 	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pemberian rangsangan/stimulus	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Siswa diberi rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi klasifikasi makhluk hidup</p> <p>Melihat</p> <ul style="list-style-type: none"> Menayangkan video pembelajaran tentang klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> dengan bantuan media audio visual

	<p>menggunakan alat LCD Proyektor</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati video pembelajaran tentang klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> • Mengamati Lembar Kerja materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> <p>Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan literasi dilakukan dirumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket dan buku penunjang lain <p>Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> <p>Mendengar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> oleh guru <p>Menyimak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi pelajaran tentang klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> dari guru <p>Untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan serta ketelitian dalam mencari informasi.</p>
Pertanyaan/ Identifikasi masalah	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang belum dimengerti.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang materi: <i>Klasifikasi kingdom monera, protista dan fungi</i> <p>Untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>
Pengumpulan data	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>Mengamati obyek/kejadian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dengan seksama materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> yang sedang dipelajari dalam bentuk video pembelajaran yang disajikan <p>Aktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang

	<p>belum dipahami</p> <p>Wawancara/tanya jawab dengan narasumber</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Pembagian kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dibentuk ke dalam 5 kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 orang siswa. <p>Mendiskusikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diarahkan untuk berdiskusi mengerjakan LKPD 1 dengan teman kelompoknya <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencatat semua informasi tentang materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i>
Pengolahan data	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Siswa dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi mengerjakan LKPD 1 tentang materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> Mengolah informasi dari materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada LKPD Siswa mengerjakan soal yang terdapat pada LKPD
Pembuktian	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dalam setiap kelompok mengolah informasi dari hasil diskusi tentang klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data atau teori pada buku paket
Menarik kesimpulan	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Siswa berdiskusi untuk menyimpulkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil diskusi tentang materi klasifikasi kingdom <i>monera</i>, <i>protista</i> dan <i>fungi</i> Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas Mengemukakan pendapat dan menanggapi Siswa diberi kesempatan bertanya dan siswa lainnya diberi kesempatan untuk menjawabnya

<i>Game Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mengikuti <i>game tournament</i> • Siswa mendengar arahan secara garis besar tentang aturan mengikuti <i>game tournament</i> yang disampaikan oleh guru • Siswa menjawab soal-soal yang tersedia di meja turnamen secara bergantian • Setelah permainan selesai siswa kembali ke kelompok asal • Guru dan siswa membahas hasil turnamen untuk mengetahui kelompok yang mendapat skor tertinggi
Penghargaan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
<p>Simpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan materi yang telah didiskusikan <p>Rangkum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyatukan pendapat siswa dan memberi tambahan jika terdapat konsep yang kurang tepat <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta kesan dan pesan dari siswa mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan <p>Nasehat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan nasehat mengenai karakter yang diharapkan dalam pembelajaran dan memberitahukan materi selanjutnya <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan menutup pembelajaran disertai dengan doa penutup majelis 	

Pertemuan III (2 x 40 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan menanyakan kabar siswa lalu berdoa. • Mengamati kebersihan dan ketertiban kelas, kemudian mengecek kehadiran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa bertanya jawab mengenai pengetahuan awal yang menyangkut tentang kehidupan sehari-hari pada materi yang akan dipelajari. 	

Motivasi	
<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan motivasi dengan bertanya mengenai materi yang kemarin dipelajari untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. • Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran hari ini. 	
Kegiatan Inti (55 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pemberian rangsangan/stimulus	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Siswa diberi rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i></p> <p>Melihat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menayangkan video pembelajaran tentang klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> dengan bantuan media audio visual menggunakan alat LCD Proyektor <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati video pembelajaran tentang klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> • Mengamati Lembar Kerja materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> <p>Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan literasi dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket dan buku penunjang lain <p>Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> <p>Mendengar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> oleh guru <p>Menyimak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi pelajaran tentang klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> dari guru <p>Untuk melatih rasa syukur, kesungguhan dan kedisiplinan serta ketelitian dalam mencari informasi.</p>

<p>Pertanyaan/ Identifikasi masalah</p>	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang belum dimengerti. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang materi: <i>Klasifikasi kingdom plantae dan animalia</i> <p>Untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>
<p>Pengumpulan data</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>Mengamati obyek/kejadian</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati dengan seksama materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> yang sedang dipelajari dalam bentuk video pembelajaran yang disajikan <p>Aktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami <p>Wawancara/tanya jawab dengan narasumber</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u> Pembagian kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dibentuk ke dalam 5 kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 orang siswa. <p>Mendiskusikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diarahkan untuk berdiskusi mengerjakan LKPD 1 dengan teman kelompoknya <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencatat semua informasi tentang materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i>

Pengolahan data	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Siswa dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengerjakan LKPD 1 tentang materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> • Mengolah informasi dari materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada LKPD • Siswa mengerjakan soal yang terdapat pada LKPD
Pembuktian	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dalam setiap kelompok mengolah informasi dari hasil diskusi tentang klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data atau teori pada buku paket
Menarik kesimpulan	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Siswa berdiskusi untuk menyimpulkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil diskusi tentang materi klasifikasi kingdom <i>plantae</i> dan <i>animalia</i> • Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas • Mengemukakan pendapat dan menanggapi • Siswa diberi kesempatan bertanya dan siswa lainnya diberi kesempatan untuk menjawabnya
<i>Game Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mengikuti <i>game tournament</i> • Siswa mendengar arahan secara garis besar tentang aturan mengikuti <i>game tournament</i> yang disampaikan oleh guru • Siswa menjawab soal-soal yang tersedia di meja turnamen secara bergantian • Setelah permainan selesai siswa kembali ke kelompok asal • Guru dan siswa membahas hasil turnamen untuk mengetahui kelompok yang mendapat skor tertinggi
Penghargaan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi
Kegiatan Penutup (20 Menit)	
<p>Simpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan materi yang telah didiskusikan 	

Rangkum

- Guru menyatukan pendapat siswa dan memberi tambahan jika terdapat konsep yang kurang tepat

Evaluasi

- Guru memberikan soal *Posttest* yang dikerjakan siswa saat itu juga. (*terlampir*)

Refleksi

- Guru memberikan angket respon siswa terhadap proses pembelajaran

Nasehat

- Guru memberikan nasehat mengenai karakter yang diharapkan dalam pembelajaran dan memberi nasehat agar siswa tetap semangat dalam belajar

Penutup

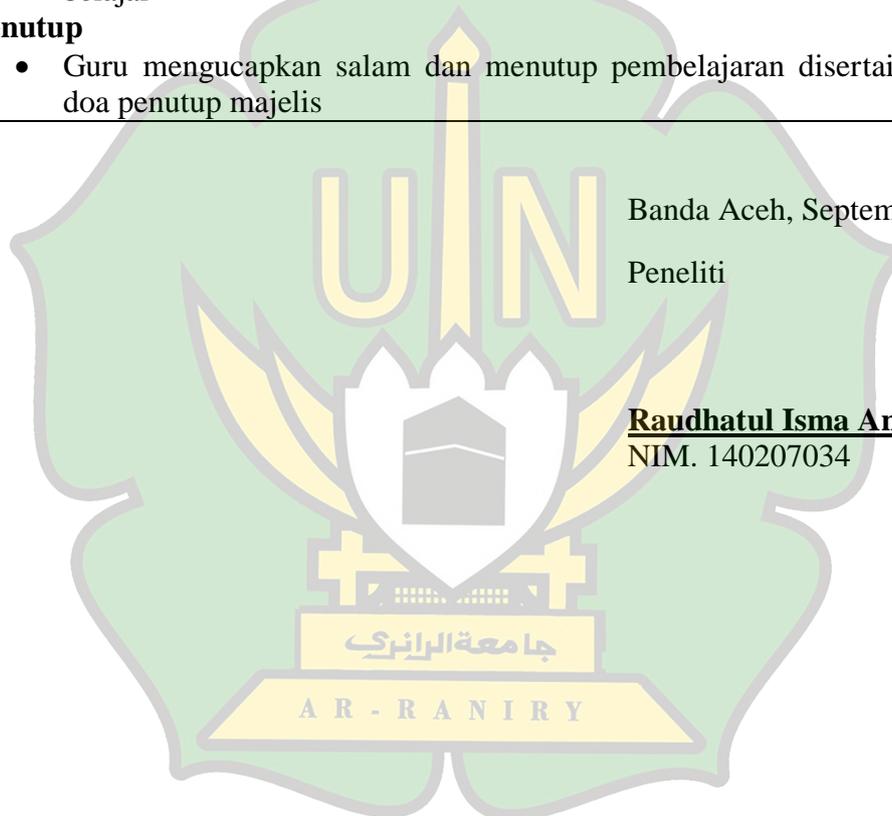
- Guru mengucapkan salam dan menutup pembelajaran disertai dengan doa penutup majelis

Banda Aceh, September 2019

Peneliti

Raudhatul Isma Anis

NIM. 140207034



Lampiran 6

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1
Klasifikasi Makhluk Hidup
dan Benda Tak Hidup

Kelompok :

Anggota : 1.
2.
3.
4.

Kelas :

A. Tujuan

Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda tak hidup

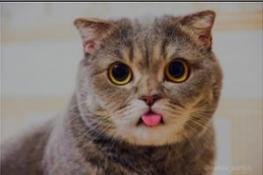
B. Alat dan Bahan

Alat tulis, kertas, buku paket (referensi) dan video pembelajaran

C. Cara Kerja

1. Amatilah video pembelajaran yang di tayangkan di depan kelas!
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang kamu anggap sesuai dengan klasifikasi objek pada tabel pengamatan di bawah ini!
3. Diskusikan hasil pengamatanmu bersama kelompok!
4. Jawablah pertanyaan yang terdapat pada lembar kerja peserta didik ini!

➤ **Data Pengamatan**

No.	Objek	Nama objek	Klasifikasi	
			Makhluk hidup	Benda tak hidup
1.				
2.				

3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

➤ **Pertanyaan Diskusi**

1. Berdasarkan data pengamatan di atas, yang mana sajakah yang termasuk makhluk hidup dan benda tak hidup?
2. Sebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup!
3. Mengapa klasifikasi makhluk hidup itu penting?
4. Sebutkan dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup!
5. Tuliskan kesimpulan dari hasil pengamatanmu terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup!

~SELAMAT BEKERJA~

Lampiran 7

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

**Klasifikasi Sistem 5 Kingdom:
Monera, Protista, Fungi**

Kelompok :

Anggota : 1.
2.
3.
4.

Kelas :

A. Tujuan

Mengklasifikasikan kingdom monera, protista dan fungi

B. Alat dan Bahan

Alat tulis, kertas, buku paket (referensi) dan video pembelajaran

C. Cara Kerja

1. Amatilah video pembelajaran yang di tayangkan di depan kelas!
2. Diskusikan hasil pengamatanmu bersama kelompok!
3. Jawablah pertanyaan yang terdapat pada lembar kerja peserta didik ini!

➤ **Pertanyaan Diskusi**

1. Berdasarkan video yang telah kamu amati, apa ciri khas dari kingdom monera yang membedakan dengan kingdom lainnya?
2. Sebutkan contoh dari kingdom monera beserta ciri khasnya!
3. Sebutkan perbedaan antara kingdom monera dan kingdom protista!
4. Kingdom protista terbagi menjadi dua, sebutkan dan tuliskan ciri-cirinya!
5. Tuliskan contoh dari kingdom protista!
6. Tuliskan ciri-ciri dari kingdom fungi beserta pembagiannya!

~SELAMAT BEKERJA~

Lampiran 8

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3

**Klasifikasi Makhluk Hidup
Kingdom Plantae**

Kelompok :
Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
Kelas :

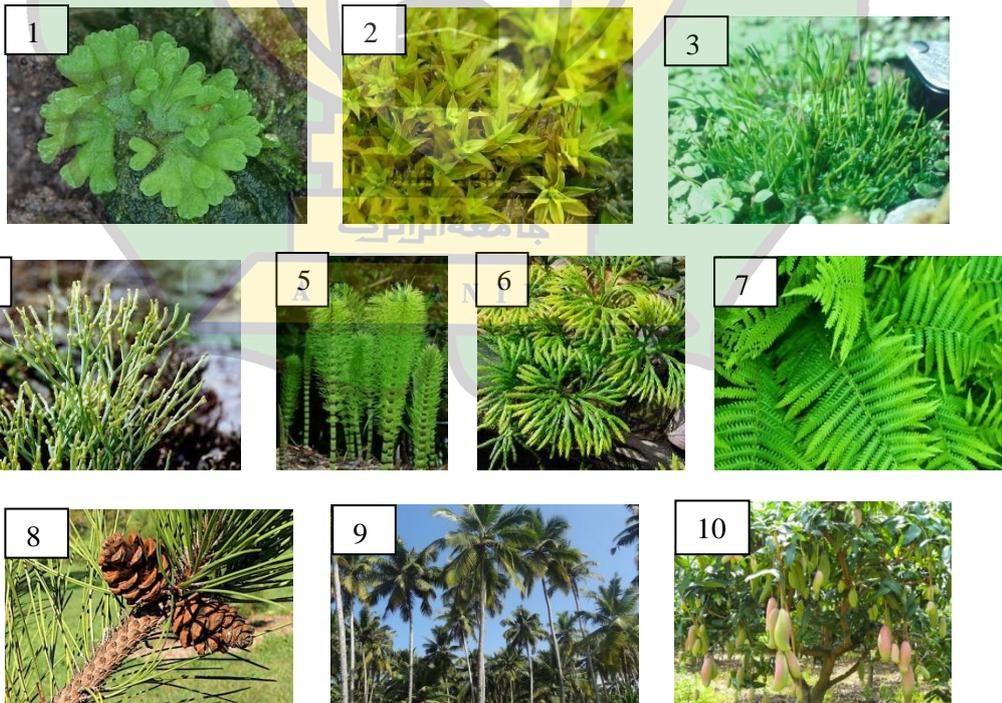
A. Tujuan

1. Melalui pengamatan siswa dapat menjelaskan masing-masing ciri pada kingdom plantae
2. Melalui pengamatan siswa dapat menyebutkan contoh dari masing-masing kelompok kingdom plantae

B. Alat dan Bahan

Alat tulis, kertas, buku paket (referensi) dan video pembelajaran

➤ **Perhatikan gambar di bawah ini!**



➤ **Tabel Pengamatan**

No.	Nama	Ciri-Ciri
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

➤ **Pertanyaan Diskusi**

1. Berdasarkan video yang telah diamati, tuliskan ciri-ciri dari kingdom plantae!
2. Tuliskan perbedaan dari tumbuhan lumut, paku dan biji!
3. Sebutkan salah satu ciri khas dari tumbuhan gymnospermae dan angiospermae!
4. Tuliskan perbedaan tumbuhan monokotil dan dikotil!
5. Tulislah kesimpulan dari kegiatan ini!

Lampiran 8

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3

**Klasifikasi Makhluk Hidup
Kingdom Animalia**

Kelompok :
Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
Kelas :

A. Tujuan

1. Melalui pengamatan siswa dapat menjelaskan masing-masing ciri pada kingdom animalia
2. Melalui pengamatan siswa dapat menyebutkan contoh dari masing-masing kelompok kingdom animalia

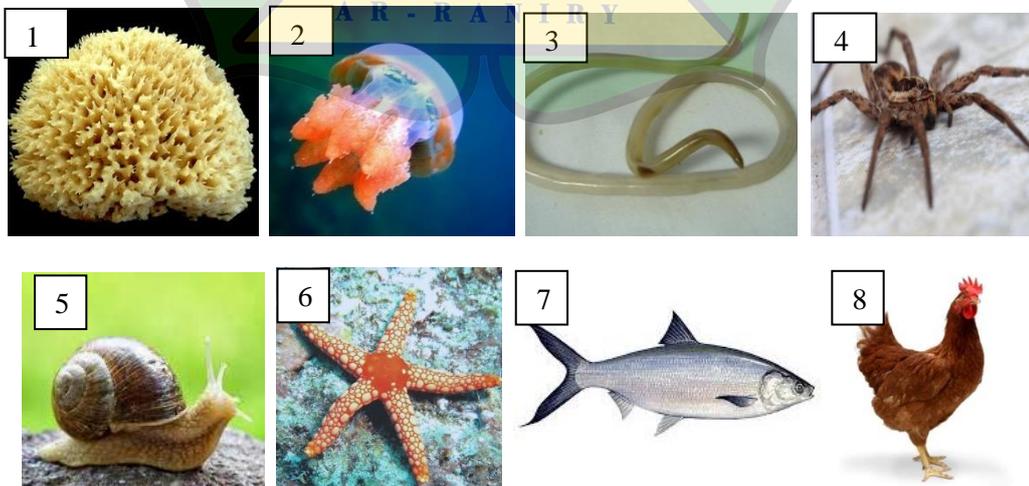
B. Alat dan Bahan

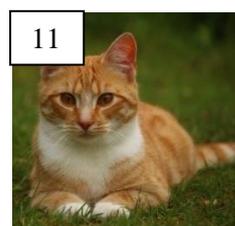
Alat tulis, kertas, buku paket (referensi) dan video pembelajaran

C. Cara Kerja

1. Perhatikan gambar di bawah ini!
2. Diskusikan dengan teman-temanmu ciri-ciri setiap hewan tersebut, dan masukkan pada Tabel Pengamatan
3. Kemudian jawablah pertanyaan yang terdapat pada lembar kerja peserta didik ini.

➤ **Perhatikan gambar di bawah ini!**





➤ **Tabel Pengamatan**

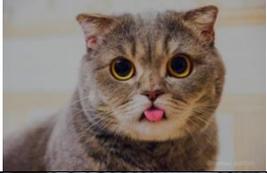
No.	Nama Hewan	Ciri-Ciri Hewan	Filum
1.	<i>Euspongia</i>		
2.	Ubur-ubur		
3.	Cacing gelang		
4.	Laba-laba		
5.	Bekicot		
6.	Bintang laut		
7.	Ikan		
8.	Ayam		
9.	Katak		
10.	Buaya		
11.	Kucing		

➤ **Pertanyaan Diskusi**

1. Berdasarkan video yang telah diamati, tuliskan ciri-ciri dari kingdom Animalia!
2. Kingdom Animalia terbagi menjadi invertebrata dan vertebrata, jelaskan perbedaan keduanya!
3. Tuliskan pembagian dari hewan invertebrata beserta ciri-cirinya!
4. Tuliskan pembagian dari hewan vertebrata beserta ciri-cirinya!
5. Tulislah kesimpulan dari kegiatan ini!

Lampiran 9

Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik
PERTEMUAN I

No.	Objek	Nama objek	Klasifikasi	
			Makhluk hidup	Benda tak hidup
1.		Kucing	✓	
2.		Bola		✓
3.		Bunga mawar	✓	
4.		Manusia	✓	
5.		Handphone		✓
6.		Mobil		✓
7.		Sapi	✓	
8.		Robot		✓

Jawaban Pertanyaan Diskusi

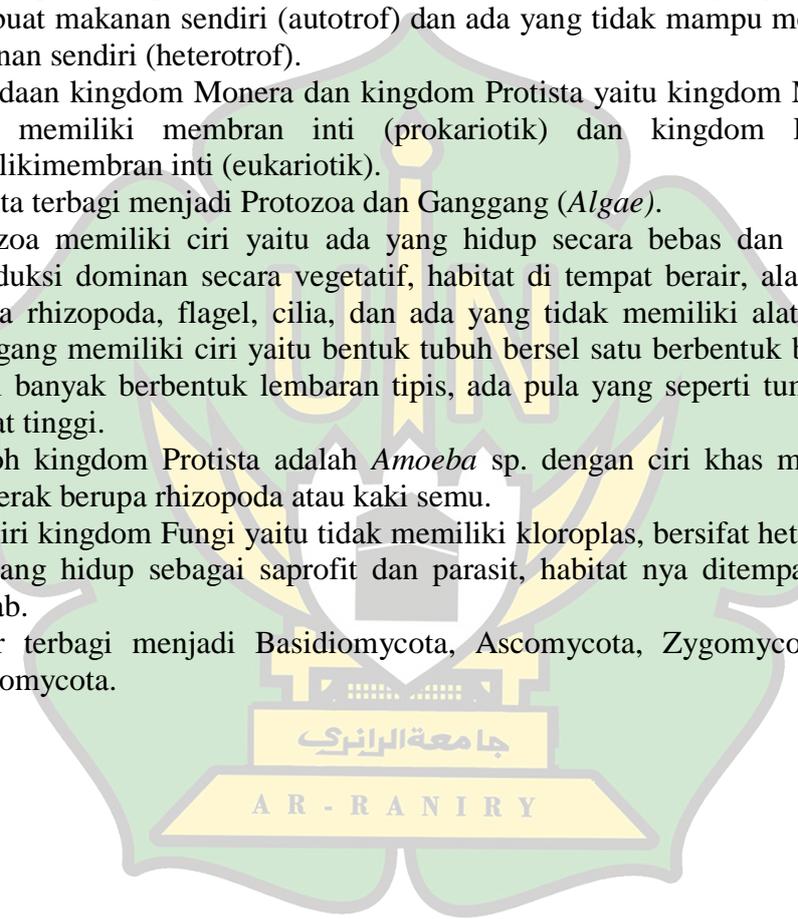
1. Yang termasuk makhluk hidup adalah kucing, manusia, sapi dan bunga
Yang termasuk benda tak hidup adalah mobil, bola, handphone dan robot.
2. Ciri-ciri makhluk hidup yaitu bernapas, memerlukan makanan dan minuman, bergerak, tumbuh dan berkembang, berkembang biak (reproduksi), peka terhadap rangsangan, dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Sedangkan benda tak hidup memiliki ciri-ciri yaitu tidak bernapas, tidak memerlukan makan dan minum, tidak dapat bergerak sendiri/ diam, tidak tumbuh dan berkembang, dan tidak dapat berkembang biak.
3. Klasifikasi makhluk hidup itu penting karena klasifikasi makhluk hidup bertujuan untuk mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri-ciri yang dimiliki, mengetahui ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis lain, mengetahui hubungan kekerabatan makhluk hidup, memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya atau belum memiliki nama dan mempermudah dalam mengenal, mempelajari, dan mengetahui hubungan antar makhluk hidup.
4. Dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup yaitu berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dimilikinya, berdasarkan ciri bentuk tubuh (morfologi) dan alat dalam tubuh (anatomi) dan berdasarkan manfaat, ukuran, tempat hidup dan cara hidupnya.
5. Kesimpulan: makhluk hidup dan benda tak hidup dapat dibedakan dari ciri-cirinya yaitu makhluk hidup bernapas, memerlukan makanan dan minuman, bergerak, tumbuh dan berkembang, berkembang biak (reproduksi), peka terhadap rangsangan, dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan, sedangkan benda tak hidup kebalikannya.



Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik PERTEMUAN II

Jawaban Pertanyaan Diskusi

1. Ciri khas dari kingdom Monera yang membedakan dengan kingdom lainnya yaitu tidak memiliki membran inti (organisme prokariotik).
2. Contoh dari kingdom Monera yaitu bakteri *Salmonella typhi* dengan ciri-ciri tidak memiliki membran inti (prokariotik), habitat di tanah, air, udara, serta dapat hidup di tubuh tumbuhan dan hewan, ada yang mampu membuat makanan sendiri (autotrof) dan ada yang tidak mampu membuat makanan sendiri (heterotrof).
3. Perbedaan kingdom Monera dan kingdom Protista yaitu kingdom Monera tidak memiliki membran inti (prokariotik) dan kingdom Protista memiliki membran inti (eukariotik).
4. Protista terbagi menjadi Protozoa dan Ganggang (*Algae*).
Protozoa memiliki ciri yaitu ada yang hidup secara bebas dan parasit, reproduksi dominan secara vegetatif, habitat di tempat berair, alat gerak berupa rhizopoda, flagel, cilia, dan ada yang tidak memiliki alat gerak. Ganggang memiliki ciri yaitu bentuk tubuh bersel satu berbentuk benang, bersel banyak berbentuk lembaran tipis, ada pula yang seperti tumbuhan tingkat tinggi.
5. Contoh kingdom Protista adalah *Amoeba* sp. dengan ciri khas memiliki alat gerak berupa rhizopoda atau kaki semu.
6. Ciri-ciri kingdom Fungi yaitu tidak memiliki kloroplas, bersifat heterotrof, ada yang hidup sebagai saprofit dan parasit, habitat nya ditempat yang lembab.
Jamur terbagi menjadi Basidiomycota, Ascomycota, Zygomycota dan Deutromycota.



**Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik
PERTEMUAN III
Kingdom Plantae**

Tabel Pengamatan

No.	Nama	Ciri-Ciri
1.	Lumut hati	Memiliki rizoid, habitat ditempat lembab, tubuh berbentuk lembaran menyerupai hati.
2.	Lumut daun	Memiliki rizoid, habitat ditempat lembab, memiliki bagian yang menyerupai batang dan daun.
3.	Lumut tanduk	Memiliki rizoid, habitat ditempat lembab, tubuh berbentuk seperti tanduk dengan sporangium tidak bertangkai.
4.	Paku purba	Tidak berdaun atau mempunyai daun-daun kecil (mikrofil).
5.	Paku ekor kuda	Memiliki batang yang kebanyakan bercabang-cabang dan jelas terlihat berbuku-buku, daun kecil seperti selaput dan bersusun berkarang.
6.	Paku kawat	Memiliki batang dan akar yang bercabang-cabang menggarpu
7.	Paku sejati	Memiliki akar, batang dan daun sejati.
8.	<i>Pinus merkusii</i>	Memiliki akar, batang dan daun, berkembang biak dengan biji, bentuk biji terbuka.
9.	Kelapa	Akar serabut, biji tertutup dan berkeping satu (monokotil), daun sejajar, batang berkayu dan tidak bercabang.
10.	Mangga	Akar tunggang, biji tertutup dan berkeping dua (dikotil), daun menyirip, batang berkayu dan bercabang.

Jawaban Pertanyaan Diskusi

1. Ciri-ciri kingdom plantae yaitu memiliki klorofil, dapat berfotosintesis, bersifat autotrof, bersifat statis.
2. Perbedaan tumbuhan lumut, paku dan biji:
Tumbuhan lumut memiliki rhizoid (akar semu) dan tidak dapat dibedakan akar, batang dan daun, berkembang biak dengan sporangium, tumbuhan paku sudah dapat dibedakan akar, batang dan daun namun berkembang biak masih menggunakan spora, sedangkan tumbuhan biji sudah dapat dibedakan akar, batang dan daun, berkembang biak menggunakan biji.
3. Tumbuhan gymnospermae merupakan tumbuhan dengan biji terbuka sedangkan tumbuhan angiospermae merupakan tumbuhan dengan biji tertutup.
4. Perbedaan tumbuhan monokotil dan dikotil yaitu monokotil tumbuhan biji berkeping satu sedangkan dikotil tumbuhan biji berkeping dua.

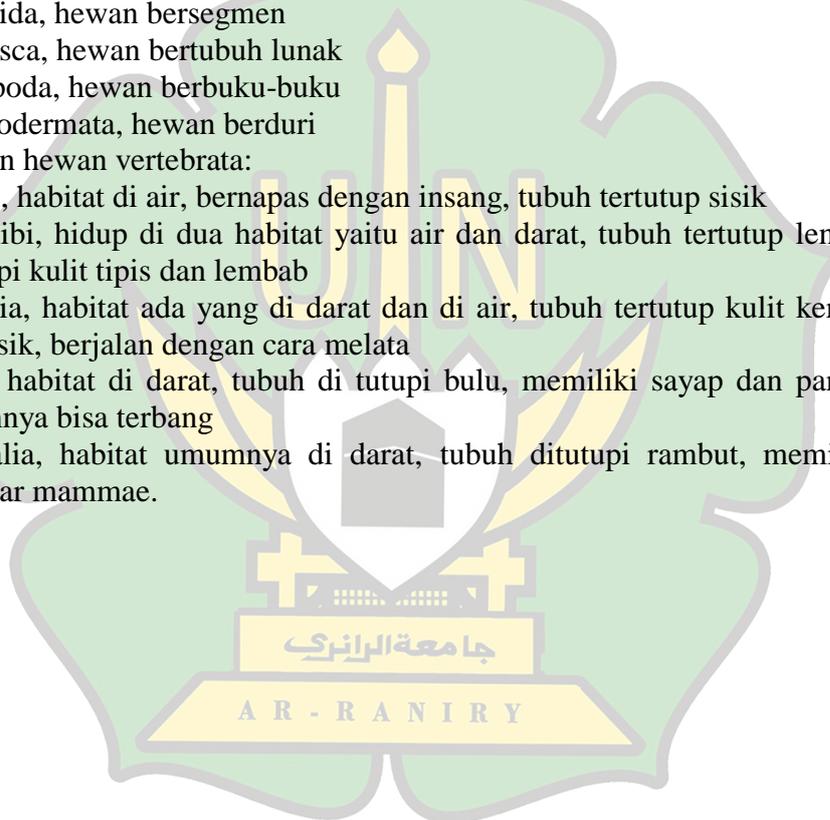
Kingdom Animalia

Tabel Pengamatan

No.	Nama Hewan	Ciri-Ciri Hewan	Filum
1.	<i>Euspongia</i>	Berpori-pori, seperti spons, invertebrata	Porifera
2.	Ubur-ubur	Memiliki tentakel, tubuh berongga dan lunak, memiliki sengat sbg perlindungan, bentuk spt payung, invertebrata	Coelenterata
3.	Cacing gelang	Tidak bersegmen, tubuh lunak, invertebrata, parasit	Nemathelminthes
4.	Laba-laba	Tubuh bersegmen	Artropoda
5.	Bekicot	Tubuh lunak, memiliki cangkang, invertebrata	Mollusca
6.	Bintang laut	Tubuh berduri, habitat di laut	Echinodermata
7.	Ikan	Hidup di air, bernafas dg insang, vertebrata	Pisces
8.	Ayam	Berkaki dua, vertebrata, berbulu, bertelur	Aves
9.	Katak	Hidup di air dan di darat, tubuh berlendir	Amphibia
10.	Buaya	Tubuh bersisik, gigi tajam, karnivora, kuku tajam, vertebrata	Reptilia
11.	Kucing	Berambut, berkaki empat, memiliki kelenjar mammae, vertebrata	Mammalia

Jawaban Pertanyaan Diskusi

1. Ciri-ciri kingdom Animalia yaitu tidak dapat membuat makanan sendiri (heterotrof), selnya mempunyai membran inti (eukariotik), tidak memiliki dinding sel, dan dapat bergerak aktif.
2. Invertebrata adalah hewan yang tidak memiliki tulang belakang sedangkan vertebrata adalah hewan yang memiliki tulang belakang.
3. Pembagian invertebrata:
 - Porifera, hewan yg memiliki pori-pori
 - Coelenterata, hewan yang berongga
 - Platyhelminthes, cacing yang berbentuk pipih dan bersegmen
 - Nematelminthes, cacing gilig dan tidak bersegmen
 - Annelida, hewan bersegmen
 - Mollusca, hewan bertubuh lunak
 - Artropoda, hewan berbuku-buku
 - Echinodermata, hewan berduri
4. Pembagian hewan vertebrata:
 - Pisces, habitat di air, bernapas dengan insang, tubuh tertutup sisik
 - Amphibi, hidup di dua habitat yaitu air dan darat, tubuh tertutup lendir, ditutupi kulit tipis dan lembab
 - Reptilia, habitat ada yang di darat dan di air, tubuh tertutup kulit kering dan sisik, berjalan dengan cara melata
 - Aves, habitat di darat, tubuh di tutupi bulu, memiliki sayap dan paruh, umumnya bisa terbang
 - Mamalia, habitat umumnya di darat, tubuh ditutupi rambut, memiliki kelenjar mammae.



Lampiran 10

MATERI PEMBELAJARAN

Klasifikasi Makhluk Hidup

A. Pengertian Klasifikasi Makhluk Hidup

Pengelompokan makhluk hidup disebut klasifikasi, dan cabang ilmu yang mempelajari klasifikasi disebut taksonomi. Klasifikasi merupakan pengelompokan makhluk hidup berdasarkan perbedaan dan persamaan cirinya. Cara pengelompokannya dilakukan dengan berbagai dasar, mulai dari morfologi, anatomi, fisiologi, sampai sejarah evolusinya. Semua ahli Biologi menggunakan suatu sistem klasifikasi untuk mengelompokkan tumbuhan ataupun hewan yang memiliki persamaan struktur. Kemudian setiap kelompok tumbuhan ataupun hewan tersebut dipasang-pasangkan dengan kelompok tumbuhan atau hewan lainnya yang memiliki persamaan dalam kategori lain.

Dasar klasifikasi adalah adanya keanekaragaman. Keanekaragaman merupakan gejala yang dapat diamati dan kehadirannya tidak mungkin ditolak serta berlaku universal. Keanekaragaman dapat berupa bentuk, ukuran, struktur, fungsi, perawakan, dan tanggapan terhadap faktor lingkungan. Keanekaragaman selalu akan bertambah dan faktor yang mendorong pertambahan itu adalah genetik (autogami, allogami, geitonogami, dan hibridisasi), mutasi (perubahan yang bersifat baka), adaptasi, dan kompetisi.

B. Tujuan dan Manfaat Klasifikasi Makhluk Hidup

Adapun tujuan klasifikasi makhluk hidup adalah:

1. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri-ciri yang dimiliki.
2. Mengetahui ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis lain.
3. Mengetahui hubungan kekerabatan makhluk hidup.
4. Memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya atau belum memiliki nama.
5. Mempermudah dalam mengenal, mempelajari, dan mengetahui hubungan antar makhluk hidup.

C. Dasar-Dasar Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup adalah suatu cara pengelompokan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri yang dimiliki. Tujuan mengklasifikasikan makhluk hidup adalah untuk mempermudah mengenali, membandingkan, dan mempelajari makhluk hidup.

Berikut adalah dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup:

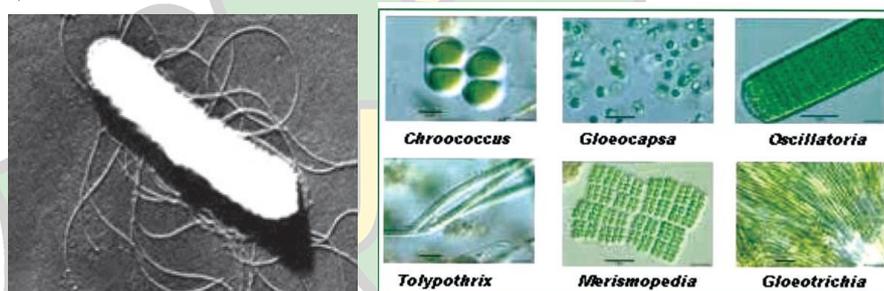
- a. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dimilikinya.

- b. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan ciri bentuk tubuh (morfologi) dan alat dalam tubuh (anatomi).
- c. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan manfaat, ukuran, tempat hidup, dan cara hidupnya.

D. Klasifikasi Sistem 5 Kingdom

1. *Monera*

Monera adalah makhluk hidup yang tidak memiliki membran inti (organisme prokariot). Meskipun tidak memiliki membran inti, organisme ini memiliki bahan inti. Semua kegiatan hidup *Monera* seperti pertukaran zat dan perkembangbiakan dilakukan oleh sel itu sendiri. *Monera* terbagi menjadi dua kelompok yaitu bakteri dan ganggang biru. Contoh bakteri yaitu *Escherichia coli* sedangkan contoh ganggang biru yaitu *Chroococcus* sp. (ganggang biru bersel tunggal).



Gambar: Contoh kelompok *monera*

2. *Protista*

Protista adalah kingdom makhluk hidup yang terdiri atas satu sel atau banyak sel dan memiliki membran inti (*eukariotik*). *Protista* dibagi menjadi dua kelompok yaitu ganggang (*algae*) dan protozoa. Berdasarkan pigmen warnanya, ganggang terbagi menjadi ganggang hijau (*Clorophyceae*), ganggang cokelat (*Phaeophyceae*), ganggang keemasan (*Chrysophyceae*), dan ganggang merah (*Rhoidophyceae*). Berdasarkan alat geraknya, protozoa terbagi menjadi *rhizopoda* (kaki semu), *flagellata* (bulu cambuk), *ciliata* (rambut getar) dan *sporozoa* (tidak ada alat gerak).



Gambar: Contoh kelompok *protista*

3. *Fungi* (Jamur)

Jamur merupakan makhluk hidup yang tidak memiliki kloroplas. Ada jamur yang bersifat saprofit yaitu menempel dan memperoleh makanan pada tumbuhan yang sudah mati dan ada juga yang bersifat parasit yaitu menempel dan memperoleh makanan dari tumbuhan atau hewan inangnya dan merugikan

organisme yang ditumpanginya. Jamur terbagi menjadi *zygomycota*, *ascomycota*, *Basidiomycota* dan *Deuteromycota*.



Gambar: Jamur Kuping (*Auricularia polytricha*)

4. *Plantae* (Tumbuhan)

Tumbuhan adalah tonggak dari sebagian besar dari ekosistem terestrial. Fotosintesis tumbuhan mendukung pertumbuhan dan pemeliharaannya sendiri, selain itu fotosintesis memberi makanan secara langsung atau secara tidak langsung kepada berbagai konsumen ekosistem, termasuk hewan. Kingdom tumbuhan (*Plantae*) dibagi ke dalam beberapa divisio, yakni lumut (*Bryophyta*), paku-pakuan (*Pteridophyta*), serta tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*).

a. Tumbuhan Lumut (*Bryophyta*)

Tumbuhan lumut banyak ditemukan di tanah lembab dan terlindung dari cahaya matahari, memiliki klorofil dan mampu berfotosintesis. Lumut memiliki rizoid yang berfungsi seperti akar untuk menyerap air dan garam mineral serta menempelkan tubuh pada mediumnya, tidak memiliki jaringan pembuluh. Ukuran tubuh tumbuhan lumut relatif kecil, yaitu sekitar 15 cm.

Tumbuhan lumut dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelas yaitu lumut hati (*Hepaticae*), lumut tanduk (*Anthocerotales*), dan Lumut daun (*Musci*). Lumut hati (*Hepaticae*) merupakan tumbuhan kecil berklorofil yang tubuhnya berbentuk lembaran menyerupai hati. Lumut tanduk (*Anthocerotales*) mempunyai bentuk seperti tanduk dengan sporangium yang tidak bertangkai panjangnya sekitar 10-15 cm. Lumut daun (*Musci*) memiliki bagian yang menyerupai batang dan daun.



Gambar: Pengelompokkan lumut

b. Tumbuhan Paku (*Pteridophyta*)

Tumbuhan paku adalah tumbuhan yang memiliki spora serta berkembang biak dengan cara vegetatif dan generatif. Tumbuhan tersebut memiliki klorofil dan mampu berfotosintesis. Habitatnya di darat, terutama tempat yang lembab,

tetapi ada pula yang hidup di tempat kering, menempel di dinding atau tubuh tumbuhan lain dan ada yang hidup di air.



Gambar: Pengelompokan paku

Tumbuhan paku dapat diklasifikasikan menjadi 4 kelas yaitu paku purba (*psilophytinae*), paku kawat (*Lycopodinae*), paku ekor kuda (*Equisetinae*) dan paku sejati (*Filicinae*). Paku purba merupakan paku telanjang (tidak berdaun) atau mempunyai daun-daun kecil (mikrofil). Paku kawat (*Lycopodinae*) memiliki batang dan akar yang bercabang-cabang menggarpu. Paku ekor kuda (*Equisetinae*) memiliki batang yang kebanyakan bercabang-cabang berkarang dan jelas kelihatan berbuku-buku dan beruas-ruas, daun-daun kecil seperti selaput dan tersusun berkarang. Paku sejati (*Filicinae*) banyak tumbuh di tempat-tempat yang teduh dan lembab.

c. Tumbuhan Berbiji (*Spermatophyta*)

Tumbuhan berbiji merupakan golongan tumbuhan dengan tingkat perkembangan filogenetik tertinggi, yang sebagai ciri khasnya ialah adanya suatu organ yang berupa biji (dalam bahasa Yunani *sperma*). Berdasarkan letak bijinya, tumbuhan biji dapat dibedakan menjadi dua kelas yaitu tumbuhan terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*Angiospermae*).

Tumbuhan Berbiji terbuka (*Gymnospermae*) adalah tumbuhan yang bakal bijinya tidak berada di dalam daun buah. Tumbuhan berbiji terbuka belum mempunyai bunga. Organ yang berfungsi sebagai bunga disebut *strobilus* atau runjung. Pada beberapa jenis tumbuhan berbiji terbuka, runjung betina dan runjung jantan terdapat pada pohon yang berlainan. Jadi, ada pohon jantan dan ada pohon betina, contohnya pada melinjo. Contoh tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*) adalah juniper, cemara, damar dan pinus.



Gambar: Contoh tumbuhan *gymnospermae*

Tumbuhan berbiji tertutup (*Angiospermae*) memiliki bakal biji atau bijinya terlindungi oleh daun buah (*carpels*). Daun buah dikelilingi oleh alat khusus yang membentuk struktur pembiakan yang disebut bunga. Contoh tumbuhan berbiji tertutup adalah mangga, jambu, alpukat, anggur, dan nangka.



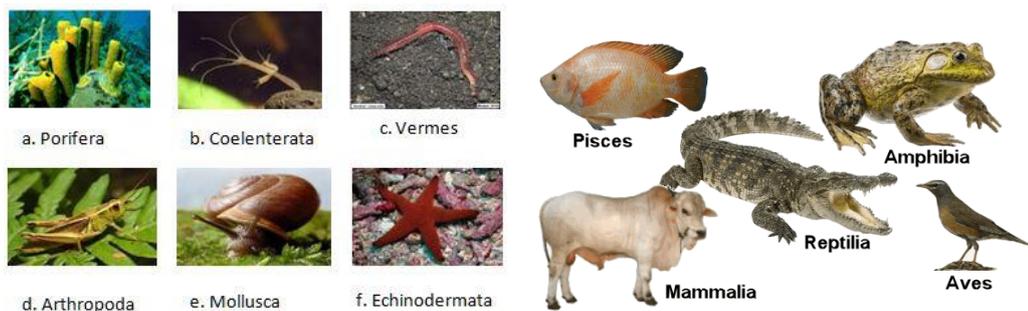
Gambar: Contoh tumbuhan *Angiospermae*

Tumbuhan berbiji ada dua, yaitu tumbuhan berkeping satu (*monokotil*) memiliki ciri-ciri diantaranya memiliki satu keping daun lembaga, berakar serabut, batang tidak berkambium, berkas pembuluh pengangkut tersebar, tulang daun sejajar atau melengkung, dan kelopak bunga pada umumnya kelipatan tiga. Tumbuhan berkeping dua (*dikotil*) memiliki ciri-ciri yaitu dua keping daun lembaga, berakar tunggang, batang berkambium, tulang daunnya menjari atau menyirip, berkas pengangkut tersusun dalam satu lingkaran, dan kelopak bunga kelipatan empat atau lima.

5. *Animalia* (Hewan)

Seperti halnya tumbuhan, hewan yang terdapat di permukaan bumi ini sangat beragam baik bentuknya maupun ukurannya. Ada hewan yang berukuran sangat kecil sampai berukuran besar. Hewan dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu hewan tidak bertulang belakang dan hewan bertulang belakang.

Hewan tidak bertulang belakang (*invertebrata*) dikelompokkan menjadi delapan kelompok yaitu hewan berpori (*Porifera*), hewan berongga (*Coelenterata*), cacing pipih (*Platyhelminthes*), cacing gilig (*Nemathelminthes*), cacing berbuku-buku (*Annelida*), hewan lunak (*Mollusca*), hewan dengan kaki beruas-ruas (*Arthropoda*), dan hewan berkulit duri (*Echinodermata*). Hewan vertebrata ada lima kelompok, yaitu *Pisces*, *Amphibia*, *Reptilia*, *Aves*, dan *Mammalia*.



Gambar: Pengelompokan hewan

Lampiran 11

**Kisi-kisi Angket Respon Siswa
Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*
(TGT) dan Media Audio Visual**

No	Indikator	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Ketertarikan	a. Ketertarikan dalam mempelajari IPA	1, 2
		b. Semangat dalam mengikuti pembelajaran	3, 4
		c. Penggunaan media	5, 6
2.	Keingintahuan	a. Rasa ingin tahu siswa terhadap materi	7, 8
		b. Memudahkan memahami materi pelajaran	9, 10
3.	Keterbantuan	a. Sikap siswa saat proses pembelajaran	11, 12, 13
		b. Penggunaan model dan media	14, 15



Lampiran 12

Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Media Audio Visual

Nama sekolah : SMP Negeri 10 Banda Aceh

Materi pembelajaran : IPA Terpadu

Materi pokok : Klasifikasi Makhluk Hidup

Petunjuk :

1. Mulailah bacaan dengan mengucapkan “basmallah”.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah yang paling sesuai dengan situasi atau keadaan anda.
3. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri, tanpa dipengaruhi oleh siapapun.
4. Jawaban anda tidak mempengaruhi nilai IPA Terpadumu, sehingga kamu tidak perlu takut mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.
5. Akhirilah dengan mengucapkan “hamdallah”.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual membuat saya semakin tertarik terhadap pelajaran IPA				
2.	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual membuat saya lebih mudah menerapkan pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari				
3.	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual				
4.	Model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual yang digunakan membuat saya lebih bersemangat dalam belajar				

5.	Media audio visual yang digunakan guru dalam pembelajaran ini, sangat membantu saya dalam memahami tugas yang harus dikerjakan				
6.	Dalam pembelajaran ini, guru sangat memanfaatkan media dengan baik				
7.	Model pembelajaran <i>Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual yang digunakan guru mengundang rasa ingin tahu saya tentang materi klasifikasi makhluk hidup				
8.	Pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual membuat saya lebih giat dalam belajar				
9.	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual membuat saya lebih memahami materi pelajaran yang diberikan				
10.	Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual membuat saya lebih menyadari pentingnya mempelajari IPA dalam kehidupan				
11.	Saya mengikuti pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual dengan sungguh-sungguh				
12.	Saya mengikuti pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual dengan tertib				
13.	Belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat				
14.	Saya mampu bekerjasama dengan kelompok dalam memainkan <i>game</i> akademik				
15.	Melalui model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media audio visual menyadarkan saya untuk menghargai ide dan gagasan orang lain				

Lampiran 13

VALIDASI SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Mata Pelajaran : IPA Terpadu
Kelas/Semester : VII/II (Genap)
Materi Pokok : Klasifikasi Makhluk Hidup
Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Jumlah Soal : 30

Kompetensi Inti :

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar :

3.2 Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati

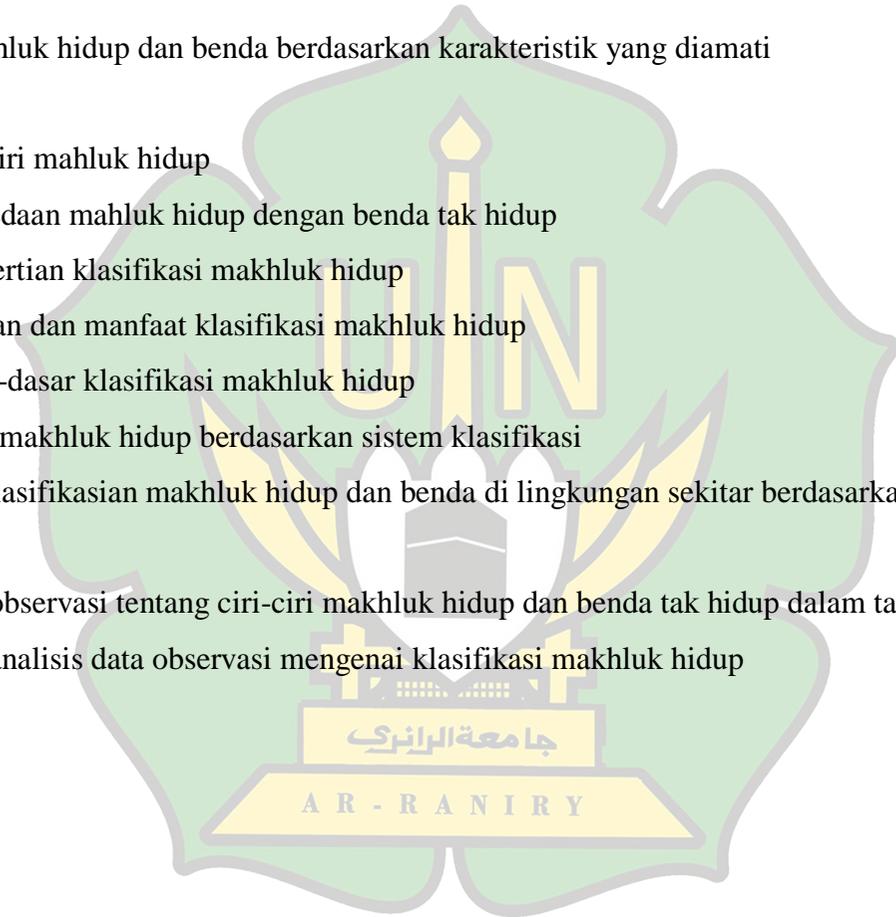
Indikator :

- 3.2.1 Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup
- 3.2.2 Menjelaskan perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup
- 3.2.3 Menjelaskan pengertian klasifikasi makhluk hidup
- 3.2.4 Menyebutkan tujuan dan manfaat klasifikasi makhluk hidup
- 3.2.5 Menjelaskan dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup
- 3.2.6 Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan sistem klasifikasi

4. 2 Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati

Indikator :

- 4.2.1 Menyajikan hasil observasi tentang ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup dalam tabel
- 4.2.2 Menyajikan hasil analisis data observasi mengenai klasifikasi makhluk hidup



No.	Indikator	Butir Soal	Kunci Jawaban	Aspek Kognitif					Ket	
				C1	C2	C3	C4	C5		C6
1.	Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup	1. Adapun ciri makhluk hidup di bawah ini, <i>kecuali</i> a. Bernapas minum b. Bergerak c. Makan dan d. Tak bereproduksi	D	✓						Di pakai
		2. Perhatikan ciri makhluk hidup berikut: 1. Kambing makan rumput 2. Pohon jati menggugurkan daun di musim kemarau 3. Beruang kutub melakukan hibernasi 4. Ayam mengeram telur Ciri bahwa makhluk hidup bereproduksi ditunjukkan oleh data nomor.... a. 1 dan 2 b. 4 c. 3 d. 2 dan 4	B			✓				Di pakai
		3. Ciri makhluk hidup bernapas ditunjukkan pada pernyataan.... a. Tunas tumbuh ke arah cahaya b. Manusia mengeluarkan keringat c. Lumba-lumba secara periodik muncul ke permukaan air d. Daun putri malu mengatup setelah disentuh	C			✓				Di pakai
		4. Proses perubahan kepompong menjadi kupu-kupu merupakan salah satu ciri makhluk hidup yang menunjukkan bahwa makhluk hidup mampu.... a. Tumbuh dan berkembang	A		✓					Di pakai

		<ul style="list-style-type: none"> b. Peka terhadap rangsangan c. Bergerak d. Menyesuaikan diri dengan lingkungannya 								
2.	Menjelaskan perbedaan mahluk hidup dengan benda tak hidup	<p>5. Ciri di bawah ini yang <i>tidak</i> menunjukkan bahwa batu, kertas dan pulpen termasuk golongan benda tak hidup adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bernapas b. Tidak mampu berkembangbiak c. Diam/tidak bergerak d. Tidak peka terhadap rangsangan 	A	✓						Di pakai
		<p>6. Di bawah ini merupakan ciri benda tak hidup, <i>kecuali</i>....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Batu tidak dapat berpindah tempat b. Pulpen tidak dapat bernapas c. Buku memerlukan makan dan minum d. Meja tidak dapat tumbuh dan berkembang 	C	✓						Di pakai
		<p>7. Perbedaan antara batu dan kucing dapat dilihat dari...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Batu benda mati, kucing benda tak hidup b. Batu benda hidup, kucing benda hidup c. Batu benda mati yang tidak dapat bergerak, kucing makhluk hidup yang dapat bergerak d. Batu benda hidup yang dapat bergerak, kucing benda mati yang tidak dapat bergerak 	C	✓						Di buang
3.	Menjelaskan pengertian klasifikasi makhluk hidup	<p>8. Istilah lain dari pengelompokan makhluk hidup adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Determinasi b. Identifikasi c. Klasifikasi d. Deskripsi 	C	✓						Di pakai

		<p>9. Klasifikasi adalah cara pengelompokan makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang dimiliki. Ada tiga sistem klasifikasi, yaitu sistem buatan, sistem alamiah dan sistem filogenetik. Cara pengelompokan makhluk hidup berdasarkan kekerabatan disebut....</p> <p>a. Klasifikasi sistem filogenetik b. Klasifikasi sistem alami c. Klasifikasi sistem buatan d. Taksonomi</p>	A			✓					Di buang
		<p>10. Ilmu yang mempelajari prinsip dan pengelompokan makhluk hidup disebut....</p> <p>a. Sistematika c. Takson b. Taksonomi d. Botani</p>	B	✓							Di pakai
		<p>11. Pemberian tata nama ganda diatur dalam Kode Internasional yang disebut dengan...</p> <p>a. Binomial nomenklatur b. Pengelompokan c. Kunci determinasi d. Klasifikasi</p>	A		✓						Di buang
4.	Menyebutkan tujuan dan manfaat klasifikasi makhluk hidup	<p>12. Tujuan dari dilakukannya klasifikasi makhluk hidup adalah....</p> <p>a. Memberi nama untuk setiap spesies b. Menentukan habitat asli suatu jenis makhluk c. Mempermudah pengenalan suatu jenis makhluk hidup d. Menggolongkan jenis-jenis makhluk hidup</p>	C	✓							Di pakai

		d. Berdasarkan ciri bentuk tubuh dan alat dalam tubuh									
6.	Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan sistem klasifikasi	<p>20. Urutan takson tumbuhan dari kelompok terbesar ke kelompok terkecil adalah....</p> <p>a. Kingdom-filum-bangsa-kelas-suku-marga-jenis</p> <p>b. Kingdom-filum-kelas-bangsa-suku-marga-jenis</p> <p>c. Kingdom-divisio-kelas-bangsa-suku-marga-jenis</p> <p>d. Kingdom-kelas-divisio-bangsa-suku-marga-jenis</p>	C		✓						Di pakai
		<p>21. Lumut termasuk tumbuhan <i>talus</i> karena....</p> <p>a. Tidak mempunyai akar, tetapi mempunyai daun yang jelas</p> <p>b. Mempunyai akar, tetapi tidak mempunyai daun</p> <p>c. Akar, batang dan daun sudah tampak jelas perbedaannya</p> <p>d. Akar, batang dan daun tidak dapat dibedakan dengan jelas</p>	D		✓						Di pakai
		<p>22. Tumbuhan biji dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu tumbuhan biji tertutup (<i>angiospermae</i>) dan tumbuhan biji terbuka (<i>gymnospermae</i>). Dibawah ini yang merupakan ciri khas tumbuhan biji tertutup adalah....</p> <p>a. Biji tumbuhan pada permukaan dasar bunga</p> <p>b. Bakal biji diselubungi bakal buah</p>	B		✓						Di pakai

		<p>c. Alat kelamin bunga disebut <i>strobilus</i></p> <p>d. Akarnya berupa akar tunggang dan batang bercabang</p>																							
		<p>23. Berikut ini adalah nama ilmiah beberapa jenis tumbuhan <i>Oryza sativa</i>, <i>Zea mays</i>, <i>Gnetum gnemon</i>. Kata yang menunjukkan nama marga/genus dari makhluk hidup tersebut adalah....</p> <p>a. <i>Oryza</i>, <i>Zea</i>, <i>Gnetum</i> b. <i>sativa</i>, <i>Zea</i>, <i>Gnetum</i> c. <i>gnemon</i>, <i>Zea</i>, <i>sativa</i> d. <i>mays</i>, <i>sativa</i>, <i>gnemon</i></p>	A		✓					Di pakai															
		<p>24. Seorang siswa menentukan tumbuhan dengan ciri sebagai berikut: batang pendek di dalam tanah berupa rhizoma, berakar serabut, tidak mempunyai bunga dan berkembang biak dengan spora. Tumbuhan tersebut termasuk ke dalam kelompok....</p> <p>a. Alga b. <i>Pteridophyta</i> c. <i>Gymnospermae</i> d. <i>Fungi</i></p>	B		✓					Di pakai															
		<p>25. Pernyataan berikut yang salah adalah....</p> <table border="1" data-bbox="750 1117 1411 1340"> <thead> <tr> <th></th> <th>Monokotil</th> <th>Dikotil</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a.</td> <td>Akar serabut</td> <td>Akar tunggang</td> </tr> <tr> <td>b.</td> <td>Batang tidak bercabang</td> <td>Batang bercabang</td> </tr> <tr> <td>c.</td> <td>Urut daun sejajar</td> <td>Urut daun menyirip</td> </tr> <tr> <td>d.</td> <td>Biji membelah dua</td> <td>Biji tidak membelah</td> </tr> </tbody> </table>		Monokotil	Dikotil	a.	Akar serabut	Akar tunggang	b.	Batang tidak bercabang	Batang bercabang	c.	Urut daun sejajar	Urut daun menyirip	d.	Biji membelah dua	Biji tidak membelah	D		✓					Di pakai
	Monokotil	Dikotil																							
a.	Akar serabut	Akar tunggang																							
b.	Batang tidak bercabang	Batang bercabang																							
c.	Urut daun sejajar	Urut daun menyirip																							
d.	Biji membelah dua	Biji tidak membelah																							

	<p>26. Yang merupakan kelompok hewan bertulang belakang adalah....</p> <p>a. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mollusca b. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mammalia c. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Porifera d. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Echinodermata</p>	B	✓						Di pakai
	<p>27. Ketika pak Agus mencangkul di sawah, pak Agus melihat hewan yang memiliki ciri-ciri tubuh tertutup oleh kulit kering berupa zat tanduk, bernapas dengan paru-paru dan berdarah dingin. Hewan yang dilihat pak Agus tersebut termasuk dalam kelas....</p> <p>a. Aves b. Mamalia c. Reptilia d. Amfibi</p>	C		✓					Di pakai
	<p>28. Perhatikan gambar Echinodermata dibawah ini!</p>  <p>Walaupun lambat, di atas dapat berpindah tempat dengan menggunakan....</p> <p>a. Perut b. Kepala c. Tentakel d. Ambulakral</p>	D			✓				Di pakai

	<p>29. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tubuh tertutup bulu 2) Anggota gerak atas berupa sayap 3) Mempunyai diafragma 4) Bersifat ovipar 5) Berdarah dingin <p>Pernyataan yang sesuai untuk ciri-ciri unggas adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 1), 2) dan 4) b. 1), 2) dan 3) c. 2), 3) dan 5) d. 3), 4) dan 5) 	A		✓					Di pakai
	<p>30. Kelompok hewan yang tubuhnya ditutupi oleh sisik adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mamalia b. Aves c. Amphibi d. Reptilia 	D	✓						Di pakai

Banda Aceh, Mei 2019
Validator ahli

Nafisah Hanim, M. Pd
NIDN. 2019018601

Lampiran 14

SOAL PRE-TEST

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian soal :

1. Periksa kelengkapan soal anda, semua bentuk soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 25 soal!
 2. Tulislah nama, kelas dan NIS anda dengan jelas!
 3. Jawablah pertanyaan langsung pada lembar soal ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D pada jawaban yang anda pilih!
 4. Kerjakan dahulu soal-soal yang anda anggap mudah!
-

1. Adapun ciri makhluk hidup di bawah ini, *kecuali*....
 - a. Bernapas
 - b. Bergerak
 - c. Makan dan minum
 - d. Tak bereproduksi
2. Di bawah ini merupakan ciri benda tak hidup, *kecuali*....
 - a. Batu tidak dapat berpindah tempat
 - b. Pulpen tidak dapat bernapas
 - c. Buku memerlukan makan dan minum
 - d. Meja tidak dapat tumbuh dan berkembang
3. Istilah lain dari pengelompokan makhluk hidup adalah....
 - a. Determinasi
 - b. Identifikasi
 - c. Klasifikasi
 - d. Deskripsi
4. Yang *bukan* merupakan tujuan klasifikasi makhluk hidup yaitu....
 - a. Menyederhanakan makhluk hidup yang beragam
 - b. Mengenal berbagai makhluk hidup yang bermacam-macam
 - c. Mengetahui hubungan kekerabatan antar organisme
 - d. Mengumpulkan makhluk hidup untuk diteliti
5. Di bawah ini merupakan dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup, *kecuali*....
 - a. Anatomi
 - b. Predator
 - c. Morfologi
 - d. Habitat
6. Robert H. Whittaker mengklasifikasikan makhluk hidup dalam lima kingdom, kelima kingdom tersebut adalah....
 - a. Virus, Monera, Protista, Plantae, Animalia
 - b. Virus, Monera, Fungi, Plantae, Animalia
 - c. Monera, Protista, Virus, Fungi, Plantae

- d. Monera, Protista, Fungi, Plantae, Animalia
7. Sel pada monera bersifat prokariotik, arti dari prokariotik adalah....
- Sel belum mempunyai membran inti
 - Sel sudah mempunyai membran inti
 - Hanya mempunyai satu
 - Mempunyai sel yang banyak
8. Habitat dari ganggang biru adalah ditempat berikut ini, *kecuali*....
- Air tawar
 - Air laut
 - Tempat-tempat yang lembab
 - Tempat yang sedikit mengandung air
9. Yang bukan merupakan alat gerak dari protozoa adalah....
- Rhizopoda
 - Flagellata
 - Tentakel
 - Ciliata
10. Perbedaan antara kingdom monera dengan kingdom protista yaitu....
- Monera bersifat eukariotik, protista bersifat prokariotik
 - Monera bersifat prokariotik, protista bersifat eukariotik
 - Monera bersifat prokariotik, protista bersifat multiseluler
 - Monera bersifat multiseluler, protista bersifat prokariotik
11. Berdasarkan cara memperoleh makanannya, jamur (*fungi*) dikategorikan sebagai makhluk hidup....
- autotrof
 - heterotrof
 - endotrof
 - parasit dan saprofit
12. Berikut ini adalah ciri-ciri dari jamur (*fungi*)....
- Dapat melakukan fotosintesis
 - Mempunyai kloroplas
 - Tidak dapat melakukan fotosintesis
 - Tidak mempunyai zat kitin
13. Lumut termasuk tumbuhan *talus* karena....
- Mempunyai akar, tetapi tidak punya daun yang jelas
 - Tidak mempunyai akar, tetapi punya daun yang jelas
 - Akar, batang dan daun tidak dapat dibedakan dengan jelas
 - Akar, batang dan daun sudah tampak jelas perbedaannya
14. Seorang siswa menentukan tumbuhan dengan ciri sebagai berikut: batang pendek di dalam tanah berupa rhizoma, berakar serabut, tidak mempunyai bunga dan berkembang biak dengan spora. Tumbuhan tersebut termasuk ke dalam kelompok....
- Alga

- b. *Pteridophyta*
- c. *Gymnospermae*
- d. *Fungi*

15. Berikut ini termasuk kelompok tumbuhan tidak berpembuluh, *kecuali*....

- a. Ganggang
- b. *Pteridophyta*
- c. *Gymnospermae*
- d. *Fungi*

16. Proses perkembangbiakan pada kingdom *Plantae* (tumbuhan) adalah dengan cara....

- a. Vegetatif dan generatif
- b. Membelah diri
- c. Spora
- d. Spora dan vegetatif

17. Pernyataan berikut yang *salah* adalah....

	Monokotil	Dikotil
a.	Akar serabut	Akar tunggang
b.	Batang tidak bercabang	Batang bercabang
c.	Urut daun sejajar	Urut daun menyirip
d.	Biji membelah dua	Biji tidak membelah

18. Tumbuhan biji dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu tumbuhan biji terbuka (*gymnospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*angiospermae*). Di bawah ini yang merupakan ciri khas tumbuhan biji tertutup (*angiospermae*) adalah....

- a. Biji tumbuh pada permukaan dasar bunga
- b. Bakal biji diselubungi bakal buah
- c. Memiliki strobilus
- d. Akar rhizoid

19. Yang merupakan kelompok hewan bertulang belakang adalah....

- a. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mollusca
- b. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mammalia
- c. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Porifera
- d. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Echinodermata

20. Contoh dari hewan tidak bertulang belakang (*Invertebrata*) adalah....

- a. Cacing tanah dan bekicot
- b. Burung dan ikan
- c. Katak dan buaya
- d. Ikan dan katak

21. Ketika pak Agus mencangkul di sawah, pak Agus melihat hewan yang memiliki ciri-ciri tubuh tertutup oleh kulit kering berupa zat tanduk dan ditutupi sisik, bernapas dengan paru-paru dan melata. Hewan yang dilihat pak Agus tersebut termasuk dalam kelas....
- | | |
|------------|-------------|
| a. Aves | c. Reptilia |
| b. Mamalia | d. Amfibi |

22. Perhatikan gambar dibawah ini!



Hewan di atas termasuk ke dalam kelompok....

- | | |
|------------------|--------------|
| a. Porifera | c. Mollusca |
| b. Echinodermata | d. Artropoda |
23. Hewan yang mendapat julukan mamalia berkantung adalah....
- | | |
|-----------|----------------|
| a. Monyet | c. Lumba-lumba |
| b. Tikus | d. Kangguru |

24. Perhatikan gambar Echinodermata dibawah ini!



Walaupun lambat, hewan diatas dapat berpindah tempat dengan menggunakan....

- | | |
|-----------|---------------|
| a. Perut | c. Tentakel |
| b. Kepala | d. Ambulakral |
25. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- 1) Tubuh tertutup bulu
 - 2) Anggota gerak atas berupa sayap
 - 3) Mempunyai diafragma
 - 4) Bertelur
 - 5) Berdarah dingin

Pernyataan yang sesuai untuk golongan unggas adalah....

- | | |
|------------------|------------------|
| a. 1), 2) dan 4) | c. 2), 3) dan 5) |
| b. 1), 2) dan 3) | d. 3), 4) dan 5) |

Lampiran 15

SOAL POST-TEST

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian soal :

1. Periksa kelengkapan soal anda, semua bentuk soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 25 soal!
 2. Tulislah nama, kelas dan NIS anda dengan jelas!
 3. Jawablah pertanyaan langsung pada lembar soal ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D pada jawaban yang anda pilih!
 4. Kerjakan dahulu soal-soal yang anda anggap mudah!
-

1. Yang *bukan* merupakan tujuan klasifikasi makhluk hidup yaitu....
 - a. Menyederhanakan makhluk hidup yang beragam
 - b. Mengenal berbagai makhluk hidup yang bermacam-macam
 - c. Mengetahui hubungan kekerabatan antar organisme
 - d. Mengumpulkan makhluk hidup untuk diteliti
2. Yang bukan merupakan alat gerak dari protozoa adalah....
 - a. Rhizopoda
 - b. Flagellata
 - c. Tentakel
 - d. Ciliata
3. Berdasarkan cara memperoleh makanannya, jamur (*fungi*) dikategorikan sebagai makhluk hidup....
 - a. autotrof
 - b. heterotrof
 - c. endotrof
 - d. parasit dan saprofit
4. Sel pada monera bersifat prokariotik, arti dari prokariotik adalah....
 - a. Sel belum mempunyai membran inti
 - b. Sel sudah mempunyai membran inti
 - c. Hanya mempunyai satu
 - d. Mempunyai sel yang banyak
5. Lumut termasuk tumbuhan *talus* karena....
 - a. Mempunyai akar, tetapi tidak punya daun yang jelas
 - b. Tidak mempunyai akar, tetapi punya daun yang jelas
 - c. Akar, batang dan daun tidak dapat dibedakan dengan jelas
 - d. Akar, batang dan daun sudah tampak jelas perbedaannya
6. Berikut ini adalah ciri-ciri dari jamur (*fungi*)....
 - a. Dapat melakukan fotosintesis

- b. Mempunyai kloroplas
 c. Tidak dapat melakukan fotosintesis
 d. Tidak mempunyai zat kitin
7. Di bawah ini merupakan ciri benda tak hidup, *kecuali*....
 a. Batu tidak dapat berpindah tempat
 b. Pulpen tidak dapat bernapas
 c. Buku memerlukan makan dan minum
 d. Meja tidak dapat tumbuh dan berkembang
8. Proses perkembangbiakan pada kingdom *Plantae* (tumbuhan) adalah dengan cara....
 a. Vegetatif dan generatif c. Spora
 b. Membelah diri d. Spora dan vegetatif
9. Perhatikan gambar Echinodermata dibawah ini!
- 
- Walaupun lambat, hewan diatas dapat berpindah tempat dengan menggunakan....
 a. Perut c. Tentakel
 b. Kepala d. Ambulakral
10. Perhatikan gambar dibawah ini!
- 
- Hewan di atas termasuk ke dalam kelompok....
 a. Porifera c. Mollusca
 b. Echinodermata d. Artropoda
11. Istilah lain dari pengelompokan makhluk hidup adalah....
 a. Determinasi c. Klasifikasi
 b. Identifikasi d. Deskripsi
12. Yang merupakan kelompok hewan bertulang belakang adalah....
 a. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mollusca
 b. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mammalia
 c. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Porifera
 d. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Echinodermata

13. Hewan yang mendapat julukan mamalia berkantung adalah....
- Monyet
 - Tikus
 - Lumba-lumba
 - Kangguru
14. Adapun ciri makhluk hidup di bawah ini, *kecuali*....
- Bernapas
 - Bergerak
 - Makan dan minum
 - Tak bereproduksi
15. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- Tubuh tertutup bulu
 - Anggota gerak atas berupa sayap
 - Mempunyai diafragma
 - Bertelur
 - Berdarah dingin
- Pernyataan yang sesuai untuk golongan unggas adalah....
- 1), 2) dan 4)
 - 1), 2) dan 3)
 - 2), 3) dan 5)
 - 3), 4) dan 5)
16. Contoh dari hewan tidak bertulang belakang (*Invertebrata*) adalah....
- Cacing tanah dan bekicot
 - Burung dan ikan
 - Katak dan buaya
 - Ikan dan katak
17. Di bawah ini merupakan dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup, *kecuali*....
- Anatomi
 - Predator
 - Morfologi
 - Habitat
18. Ketika pak Agus mencangkul di sawah, pak Agus melihat hewan yang memiliki ciri-ciri tubuh tertutup oleh kulit kering berupa zat tanduk dan ditutupi sisik, bernapas dengan paru-paru dan melata. Hewan yang dilihat pak Agus tersebut termasuk dalam kelas....
- Aves
 - Mamalia
 - Reptilia
 - Amfibi
19. Habitat dari ganggang biru adalah ditempat berikut ini, *kecuali*....
- Air tawar
 - Air laut
 - Tempat-tempat yang lembab
 - Tempat yang sedikit mengandung air
20. Pernyataan berikut yang *salah* adalah....

	Monokotil	Dikotil
a.	Akar serabut	Akar tunggang
b.	Batang tidak bercabang	Batang bercabang
c.	Urut daun sejajar	Urut daun menyirip
d.	Biji membelah dua	Biji tidak membelah

21. Tumbuhan biji dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu tumbuhan biji terbuka (*gymnospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*angiospermae*). Di bawah ini yang merupakan ciri khas tumbuhan biji tertutup (*angiospermae*) adalah....
- Biji tumbuh pada permukaan dasar bunga
 - Bakal biji diselubungi bakal buah
 - Memiliki strobilus
 - Akar rhizoid
22. Perbedaan antara kingdom monera dengan kingdom protista yaitu....
- Monera bersifat eukariotik, protista bersifat prokariotik
 - Monera bersifat prokariotik, protista bersifat eukariotik
 - Monera bersifat prokariotik, protista bersifat multiseluler
 - Monera bersifat multiseluler, protista bersifat prokariotik
23. Robert H. Whittaker mengklasifikasikan makhluk hidup dalam lima kingdom, kelima kingdom tersebut adalah....
- Virus, Monera, Protista, Plantae, Animalia
 - Virus, Monera, Fungi, Plantae, Animalia
 - Monera, Protista, Virus, Fungi, Plantae
 - Monera, Protista, Fungi, Plantae, Animalia
24. Berikut ini termasuk kelompok tumbuhan tidak berpembuluh, *kecuali*....
- Ganggang
 - Pteridophyta*
 - Gymnospermae*
 - Fungi*
25. Seorang siswa menentukan tumbuhan dengan ciri sebagai berikut: batang pendek di dalam tanah berupa rhizoma, berakar serabut, tidak mempunyai bunga dan berkembang biak dengan spora. Tumbuhan tersebut termasuk ke dalam kelompok....
- Alga
 - Pteridophyta*
 - Gymnospermae*
 - Fungi*

Lampiran 16

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST

1. D. Tak bereproduksi
2. C. Buku memerlukan makan dan minum
3. C. Klasifikasi
4. A. Menyederhanakan makhluk hidup yang beragam
5. B. Predator
6. D. Monera, Protista, Fungi, Plantae, Animalia
7. A. Sel belum mempunyai membran inti
8. D. Tempat yang sedikit mengandung air
9. C. Tentakel
10. B. Monera bersifat prokariotik, protista bersifat eukariotik
11. D. Parasit dan saprofit
12. C. Tidak dapat melakukan fotosintesis
13. C. Akar, batang dan daun tidak dapat dibedakan dengan jelas
14. B. *Pteridophyta*
15. A. Ganggang
16. A. Vegetatif dan generatif
17. D
18. B. Bakal biji diselubungi bakal buah
19. B. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mammalia
20. A. Cacing tanah dan bekicot
21. C. Reptilia
22. C. Mollusca
23. D. Kangguru
24. D. Ambulakral
25. A. 1), 2) dan 4)

KUNCI JAWABAN SOAL POSTTEST

1. A. Menyederhanakan makhluk hidup yang beragam
2. C. Tentakel
3. D. Parasit dan saprofi
4. A. Sel belum mempunyai membran inti
5. C. Akar, batang dan daun tidak dapat dibedakan dengan jelas
6. C. Tidak dapat melakukan fotosintesis
7. C. Buku memerlukan makan dan minum
8. A. Vegetatif dan generatif
9. D. Ambulakral
10. C. Mollusca
11. C. Klasifikasi
12. B. Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, Mammalia
13. D. Kangguru
14. D. Tak bereproduksi
15. A. 1), 2) dan 4)
16. A. Vegetatif dan generatif
17. B. Predator
18. C. Reptilia
19. D. Tempat yang sedikit mengandung air R Y
20. D.
21. B. Bakal biji diselubungi bakal buah
22. B. Monera bersifat prokariotik, protista bersifat eukariotik
23. D. Monera, Protista, Fungi, Plantae, Animalia
24. A. Ganggang
25. B. *Pteridophyta*

Lampiran 17

Analisis Data Persentase Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Media Audio Visual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Indikator	Aspek	No.	Jumlah siswa				Skor				Skor total	%	Rerata	Kategori
			SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS				
Ketertarikan	a	1	16	11	0	0	64	33	0	0	97	89%	88,66%	Sangat tinggi
		2	13	14	0	0	52	42	0	0	94	87%		
	b	3	13	14	0	0	52	42	0	0	94	87%		
		4	18	9	0	0	72	27	0	0	99	91%		
	c	5	13	14	0	0	52	42	0	0	94	87%		
		6	18	9	0	0	72	27	0	0	99	91%		
Keingintahuan	a	7	11	16	0	0	44	48	0	0	92	85%	84%	Sangat tinggi
		8	11	16	0	0	44	48	0	0	92	85%		
	b	9	11	15	1	0	44	45	2	0	91	84%		
		10	9	17	1	0	36	51	2	0	89	82%		
Melaksanakan	a	11	11	15	1	0	44	45	2	0	91	84%	85,8%	Sangat tinggi
		12	13	13	1	0	52	39	2	0	93	86%		
		13	13	13	1	0	52	39	2	0	93	86%		
	b	14	11	16	0	0	44	48	0	0	92	85%		
		15	15	12	0	0	60	36	0	0	96	88%		
Rata-rata												86,15%	Sangat tinggi	

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor tertinggi} &= 4 \times \text{jumlah responden} \\ &= 4 \times 27 \\ &= 108 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor terendah} &= 1 \times \text{jumlah responden} \\ &= 1 \times 27 \\ &= 27 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Item No. 1 (positif)} & \\ \text{Sangat Setuju (SS)} &: 16 \times 4 = 64 \\ \text{Setuju (S)} &: 11 \times 3 = 33 \\ \text{Tidak Setuju (TS)} &: 0 \times 2 = 0 \\ \text{Sangat Tidak Setuju (STS)} &: 0 \times 1 = 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= 97 \\ \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{97}{108} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 89\%$$

$$\begin{aligned} \text{Item No. 2 (positif)} & \\ \text{Sangat Setuju (SS)} &: 13 \times 4 = 52 \\ \text{Setuju (S)} &: 14 \times 3 = 42 \\ \text{Tidak Setuju (TS)} &: 0 \times 2 = 0 \\ \text{Sangat Tidak Setuju (STS)} &: 0 \times 1 = 0 \\ \text{Jumlah} &= 94 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{94}{108} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 87\%$$

$$\begin{aligned} \text{Item No. 3 (positif)} & \\ \text{Sangat Setuju (SS)} &: 13 \times 4 = 52 \\ \text{Setuju (S)} &: 14 \times 3 = 42 \\ \text{Tidak Setuju (TS)} &: 0 \times 2 = 0 \\ \text{Sangat Tidak Setuju (STS)} &: 0 \times 1 = 0 \\ \text{Jumlah} &= 94 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{94}{108} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 87\%$$

$$\begin{aligned} \text{Item No. 4 (positif)} & \\ \text{Sangat Setuju (SS)} &: 18 \times 4 = 72 \\ \text{Setuju (S)} &: 9 \times 3 = 27 \\ \text{Tidak Setuju (TS)} &: 0 \times 2 = 0 \\ \text{Sangat Tidak Setuju (STS)} &: 0 \times 1 = 0 \\ \text{Jumlah} &= 99 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% &&= \frac{99}{108} \times 100\% \\ &= \frac{99}{108} \times 100\% &&= 91\% \end{aligned}$$

= 91%

Item No. 5 (positif)

Sangat Setuju (SS) : 13 x 4 = 52

Setuju (S) : 14 x 3 = 42

Tidak Setuju (TS) : 0 x 2 = 0

Sangat Tidak Setuju (STS) : 0 x 1 = 0

Jumlah = 94

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{94}{108} \times 100\% \end{aligned}$$

= 87%

Item No. 6 (positif)

Sangat Setuju (SS) : 18 x 4 = 72

Setuju (S) : 9 x 3 = 27

Tidak Setuju (TS) : 0 x 2 = 0

Sangat Tidak Setuju (STS) : 0 x 1 = 0

Jumlah = 99

$$\text{Skor angket} = \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Item No. 7 (positif)

Sangat Setuju (SS) : 11 x 4 = 44

Setuju (S) : 16 x 3 = 48

Tidak Setuju (TS) : 0 x 2 = 0

Sangat Tidak Setuju (STS) : 0 x 1 = 0

Jumlah = 92

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{92}{108} \times 100\% \end{aligned}$$

= 85%

Item No. 8 (positif)

Sangat Setuju (SS) : 11 x 4 = 44

Setuju (S) : 16 x 3 = 48

Tidak Setuju (TS) : 0 x 2 = 0

Sangat Tidak Setuju (STS) : 0 x 1 = 0

Jumlah = 92

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{92}{108} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Item No. 9 (positif)		Setuju (S)	: 15 x 3 = 45
Sangat Setuju (SS)	: 11 x 4 = 44	Tidak Setuju (TS)	: 1 x 2 = 2
Setuju (S)	: 15 x 3 = 45	Sangat Tidak Setuju (STS)	: 0 x 1 = 0
Tidak Setuju (TS)	: 1 x 2 = 2	Jumlah = 91	
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 0 x 1 = 0	Skor angket	$= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$
Jumlah = 91			$= \frac{91}{108} \times 100\%$
Skor angket	$= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$		= 84%
	$= \frac{91}{108} \times 100\%$		
	= 84%		
Item No. 10 (positif)		Item No. 12 (positif)	
Sangat Setuju (SS)	: 9 x 4 = 36	Sangat Setuju (SS)	: 13 x 4 = 52
Setuju (S)	: 17 x 3 = 51	Setuju (S)	: 13 x 3 = 39
Tidak Setuju (TS)	: 1 x 2 = 2	Tidak Setuju (TS)	: 1 x 2 = 0
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 0 x 1 = 0	Sangat Tidak Setuju (STS)	: 0 x 1 = 0
Jumlah = 89		Jumlah = 93	
Skor angket	$= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$	Skor angket	$= \frac{\sum \text{item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$
	$= \frac{89}{108} \times 100\%$		$= \frac{93}{108} \times 100\%$
	= 82%		= 86%
Item No. 11 (positif)		Item No. 13 (positif)	
Sangat Setuju (SS)	: 11 x 4 = 44	Sangat Setuju (SS)	: 13 x 4 = 52
		Setuju (S)	: 13 x 3 = 39
		Tidak Setuju (TS)	: 1 x 2 = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 0 x 1 = 0
 Jumlah = 93

$$\text{Skor angket} = \frac{\sum \text{Item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{93}{108} \times 100\%$$

= 86%

Item No. 14 (positif)

Sangat Setuju (SS) : 11 x 4 = 44
 Setuju (S) : 16 x 3 = 48
 Tidak Setuju (TS) : 0 x 2 = 0
 Sangat Tidak Setuju (STS) : 0 x 1 = 0
 Jumlah = 92

$$\text{Skor angket} = \frac{\sum \text{Item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{92}{108} \times 100\%$$

= 85%

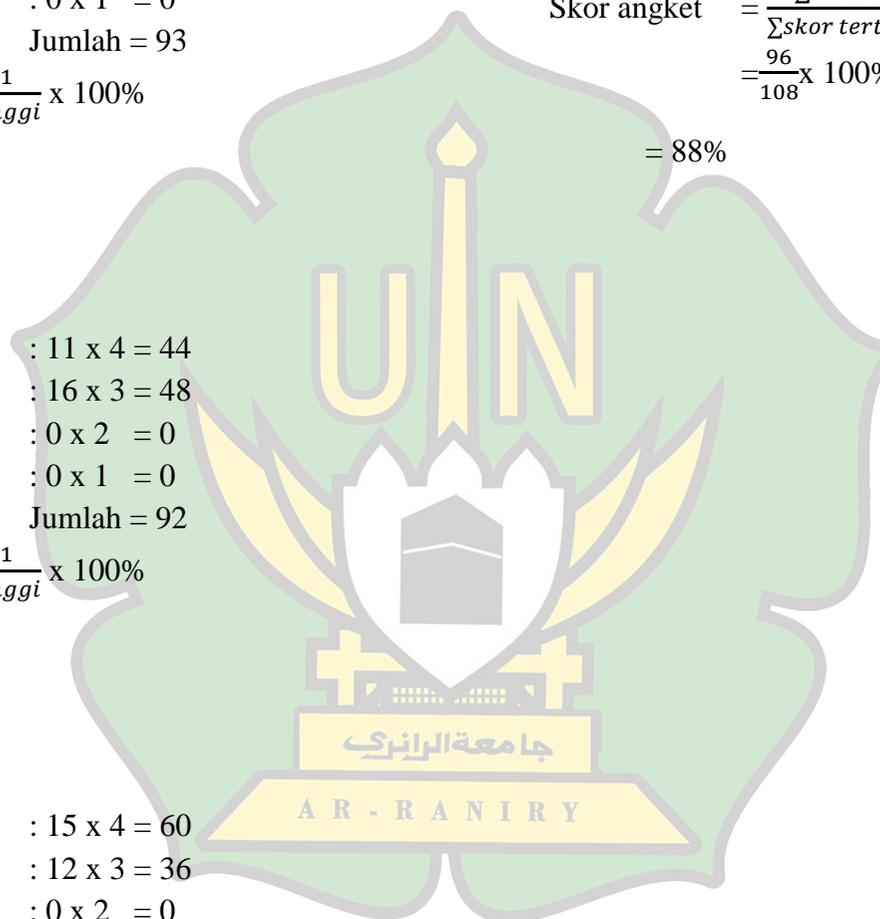
Item No. 15 (positif)

Sangat Setuju (SS) : 15 x 4 = 60
 Setuju (S) : 12 x 3 = 36
 Tidak Setuju (TS) : 0 x 2 = 0
 Sangat Tidak Setuju (STS) : 0 x 1 = 0
 Jumlah = 96

$$\text{Skor angket} = \frac{\sum \text{Item No.1}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{96}{108} \times 100\%$$

= 88%



Lampiran 18

Analisis Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan Media Audio Visual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Kode Siswa	Pre-Test	Post-Test	Gain (d)	d²	N-gain
X ₁	64	88	24	576	0,6
X ₂	32	76	44	1936	0,64
X ₃	40	80	40	1600	0,66
X ₄	48	84	36	1296	0,69
X ₅	32	76	44	1936	0,64
X ₆	60	80	20	400	0,5
X ₇	40	72	32	1024	0,5
X ₈	64	88	24	576	0,6
X ₉	36	80	44	1936	0,68
X ₁₀	56	80	24	576	0,54
X ₁₁	40	72	32	1024	0,53
X ₁₂	36	76	40	1600	0,625
X ₁₃	32	84	52	2704	0,76
X ₁₄	44	80	36	1296	0,64
X ₁₅	48	84	36	1296	0,69
X ₁₆	52	88	36	1296	0,75
X ₁₇	60	80	20	400	0,5
X ₁₈	36	80	44	1936	0,68
X ₁₉	32	80	48	2304	0,7
X ₂₀	28	68	40	1600	0,55
X ₂₁	52	76	24	576	0,5
X ₂₂	48	84	36	1296	0,69
X ₂₃	40	88	48	2304	0,8
X ₂₄	52	80	28	784	0,58
X ₂₅	52	84	32	1024	0,66
X ₂₆	52	84	32	1024	0,66
X ₂₇	52	72	20	400	0,41
Jumlah	1228	2164	936	34720	16,77
Rata-rata	45,48	80,14	34,66	1285,92	0,62

Lampiran 19

FOTO PENELITIAN



Guru membagikan soal *pretest*



Siswa mengerjakan soal *pretest*



Guru menampilkan video pembelajaran



Siswa memperhatikan video pembelajaran



Guru menjelaskan materi pelajaran



Guru membagikan LKPD



Siswa berdiskusi mengerjakan LKPD



Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok



Siswa bermain *game* akademik



Siswa menjawab pertanyaan *game* yang dilempar dari kelompok lain



Penghargaan kelompok yang menang



Siswa mengerjakan soal *posttest*