

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PENGUASAAN MATERI POKOK SISTEM PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA

(Studi Eksperimen Kelas XI SMA Negeri 13  
Bandar Lampung T.P 2012/2013)

Oleh

LAMUDIN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi sistem peredaran darah manusia kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest non equivalent*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas Eksperimen dan XI IPA 2 sebagai kelas kontrol yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Data kualitatif penelitian diambil berupa data aktivitas siswa dan tanggapan terhadap pembelajaran sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai rata-rata *pretest*, *posttest*, kemudian dihitung *N-gainnya*. Analisis data menggunakan deskriptif dan statistik uji *Mann-Withney*.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata aspek aktivitas belajar siswa, kemampuan komunikasi, kemampuan berkerja sama dengan tim, kemampuan bertukar

informasi, kemampuan menjawab pertanyaan, mengalami peningkatan baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Semua aspek pada kelas eksperimen rata-rata peningkatannya lebih tinggi sebesar (49,96 % ) dibandingkan kelas kontrol (44,71%). Penguasaan materi juga mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 59%. Berdasarkan data angket yang dibagikan kepada siswa Kelas eksperimen, banyak siswa yang menyatakan setuju artinya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi sistem peredaran darah manusia pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

**Kata kunci :** *Teams Games Tournament*, aktivitas, penguasaan materi sistem peredaran darah pada manusia.