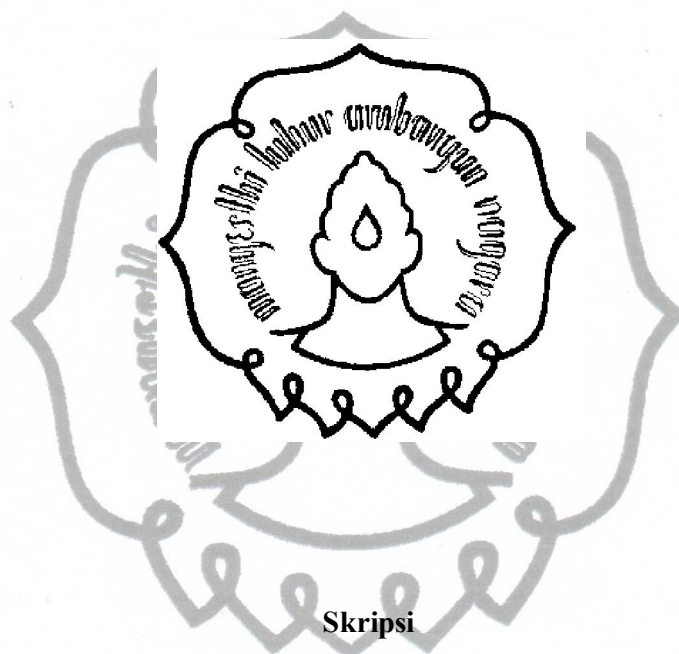


**PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT)* DENGAN BERBASIS
ANIMASI FLASH PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
KELAS VIII E SMP N 8 SURAKARTA**



Skripsi

Oleh :

DIDIT KARYADI

X 2306019

**FAKULTAS KGURUAAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

Februari 2013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Didit karyadi
NIM : X 2306019
Jurusan/Progam Studi : P.MIPA/Pendidikan Fisika

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ **Penerapan *Team Games Tournament (TGT)* Dengan Berbasis Animasi Flash Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII 8 E SMP N 8 Surakarta**“ ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, februari 2013
Yang membuat pernyataan

Didit Karyadi

**PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT)* DENGAN BERBASIS
ANIMASI FLASH PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
KELAS VIII E SMP N 8 SURAKARTA**



Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Fisika, Jurusan Pendidikan
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

**FAKULTAS KGURUAAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Februari 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Sebelas Maret Surakarta.

Pada hari :

Tanggal :



Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Yohanes Radiyono
NIP.19540831 198303 1002

Elvin Yusliana Ekawati, M.Pd
NIP. 19770717 200501 2002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari :

Tanggal :

Tim Penguji Skripsi :

Ketua : Dyah Fitriana Masithoh, M.Sc

Sekretaris : Daru Wahyuningsih, S.Si, M.Pd

Anggota I : Drs. Yohanes Radiyono

Anggota II : Elvin Yusliana Ekawati, M.Pd

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan,

Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd

NIP. 19600727 198702 1 001

ABSTRAK

Didit Karyadi. X 2306019. PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT)* DENGAN BERBASIS ANIMASI FLASH PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VIII E SMP N 8 SURAKARTA. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Februari 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui cara meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan *Team Games Tournament (TGT)* dengan berbasis animasi flash kelas VIII E SMP N 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi Alat-alat Optik., (2) meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan *Team Games Tournament (TGT)* dengan berbasis animasi flash kelas VIII E SMP N 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi Alat-alat Optik.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kurt Lewin dan Kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Tahap untuk masing-masing siklus adalah persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012 sebanyak 32 siswa. Data diperoleh melalui pengamatan, wawancara dan diskusi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif yang dilakukanni dalam tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian adalah sebagai berikut: (1) cara untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan *Team Games Tournament (TGT)* adalah memulai kegiatan dengan presentasi kelas (Media animasi flash dibuat seperti alur cerita), belajar tim (kelompok), *games* (tebak gambar), *tournament*, dan penghargaan tim, dimana model di siklus II yang paling menarik., (2) Penerapan *Team Games Tournament (TGT)* berbasis animasi flash dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Alat-alat Optik kelas VIII E SMP Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. Hasil pengamatan setiap siklus menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas positif siswa dari 50,06% di siklus I menjadi 67,74% di siklus II dan 78,38% di siklus III. Aktivitas belajar negatif mengalami penurunan dari 16,55 % di siklus I menjadi 11,10 % di siklus II dan 7,63 % di siklus III. Selain itu dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa model di siklus II adalah bagian yang menarik meskipun belum memenuhi target dari penelitian. Model di siklus III sudah mencapai target dari penelitian ini, tetapi siswa mulai bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*, Animasi Flash, Aktivitas Belajar

ABSTRACT

Didit Karyadi. X 2306019. THE APLICATION OF TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT) BASED ON FLASH ANIMATION AT STUDY OF PHYSICS TO INCREASE STUDENT LEARNING ACTIVITY IN VIII E CLASS OF JUNIOR HIGH SCHOOL 8 SURAKARTA. Thesis. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University, February 2013.

The aims of this research are for : (1) knowing how to increase student learning activity through applying TGT based flash animation grade VIII E SMP N 8 Surakarta academic year 2011/ 2012 on optical Instrument topic; (2) increasing student learning activity through applying TGT based flash animation grade VIII E SMP N 8 Surakarta academic year 2011/ 2012 on optical Instrument topic.

This research is classroom action research with Kurt Lewin and Collaborative model which is applied in three cycles. Step of every cycle are preparing, implementation, observation, and reflection. Subject research are student grade VIII E SMP N 8 Surakarta academic year 2011/ 2012 consisting 32 students. Data collecting with observation, interview, discussion, and documentation. The data was analyzed qualitatively in three step there are data reduction, presentation, and conclusion.

The result of this research are (1) the way to increase student learning activity through applying TGT are starting learning activity with presentation (Animation media of flash made like story), team study, games (guess picture), tournament, and team reward, where model in cycle of II is most interesting for student., (2) Applying TGT can increase student learning activity on optical instrument topic grade VIII E SMP N 8 Surakarta academic year 2011/ 2012. Observation result every cycle show positive student learning activity increase from 50,06% on cycle I become 67,74% on cycle II, and 78,38% on cycle III. Negative student learning activity decrease from 16,55% on cycle I become 11,10% on cycle II, and 7,73% on cycle III. Interview result show that cycle II is the most interesting activity for student however the research target not reach. Model in cycle III target of this research reach, but the student begin bored to follow the learning activity.

Keyword : Cooperative Learning, Team Games Tournament, Flash Animation, Learning Activity.

MOTTO

Perbaharui & kuatkan ke 4 dimensi kehidupan kuncimu :

1. Tubuh mu
2. Otak mu
3. Hati mu
4. Jiwa mu

" Laksanakan semuanya secara seimbang !! "

(The Seven Habits of Highly Effective Teens)

"1 mm perubahan dalam hidup ini sangat berarti, karena 1 mm itu bisa merubah segalanya"

(Penulis)

PERSEMBAHAN



Skripsi ini dipersembahkan kepada :

- My Family, who always rise me up and prayer to me everytime. Semoga Allah SWT Meridhoi kita.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penulisan Skripsi ini. Namun, berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan tersebut dapat dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Bapak Sukarmin, S.Pd.,M.Si.,Ph.D. Selaku Ketua Jurusan P.MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah menyetujui permohonan penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak Drs. Supurwoko, M.Si. Selaku Ketua Program Fisika Jurusan P. MIPA Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Bapak Drs. Yohanes Rادیono Selaku Dosen Pembimbing I Program Fisika Jurusan P. MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
5. Ibu Elvin Yusliana Ekawati, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Bapak Nugroho, S.Pd., M.Pd Selaku Kepala SMP Negeri 10 Surakarta yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Bapak Drs. Sambudi Aktono, M.Pd Selaku guru mata pelajaran Fisika SMP Negeri 8 Surakarta yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama penulis melakukan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas VIII E SMP Negeri 8 Surakarta. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.
9. Ibu dan Bapak yang telah memberikan do'a restu dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

10. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini. Semoga amal baik semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya Skripsi yang telah dikerjakan ini masih jauh dari kesempurnaan maka penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Surakarta, Februari 2013

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PEERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN ABSTRACT.....	vii
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. LANDASAN TEORI	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Pembelajaran IPA di SMP.....	6
a. Pengertian IPA	6
b. Tujuan Pembelajaran IPA di SMP	7
c. Ruang Lingkup	7
d. Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP	7
2. Pembelajaran kooperatif.....	8
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	8

b. Macam-macam Pembelajaran Kooperatif	9
c. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif.....	11
3. Metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	12
a. Presentasi Kelas	12
b. Belajar Team (Kelompok)	13
c. <i>Game</i>	13
d. <i>Tournament</i>	14
e. Penghargaan Tim	14
4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	15
a. Media Pembelajaran	15
b. Media Komputer	16
c. Media Pembelajaran Berbasis Animasi Macromedia Flash	16
5. Aktivitas Belajar	17
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	20
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	23
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Waktu Penelitian.....	23
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	23
1. Subjek Penelitian	23
2. Objek Penelitian	24
C. Desain Penelitian.....	24
1. Metode Penelitian	24
2. Prosedur Penelitian	25
a. Tahap Persiapan	25
b. Tahap Perencanaan	26
c. Tahap Pelaksanaan atau Tindakan	26
d. Tahap Observasi atau Evaluasi	27
e. Tahap Refleksi	27

D. Data dan Teknik Pengumpulan Data	29
1. Data Penelitian.....	29
2. Teknik Pengumpulan Data	29
a. Pengamatan.....	29
b. Wawancara atau Diskusi	29
c. Kajian Dokumen	30
E. Instrumen Penelitian.....	30
1. Lembar Wawancara Guru dan Siswa Pra siklus	31
2. Lembar Observasi Terbuka Prasiklus	31
3. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	31
4. Lembar Catatan Observer Dalam Proses Pembelajaran	31
5. Lembar Wawancara Guru, Observer, dan Siswa Setelah Pembelajaran	31
F. Teknik Analisis Data	32
G. Target/Indikator Keberhasilan Tindakan.....	32
H. Pemeriksaan Validitas Data	33
BAB IV. HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Keadaan Pra Siklus	35
B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	37
1. Tahap Perencanaan Siklus I	38
2. Tahap Pelaksanaan Siklus I	39
3. Tahap Pengamatan Siklus I	40
4. Tahap Refleksi Siklus I	42
C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	46
1. Tahap Perencanaan Siklus II	46
2. Tahap Pelaksanaan Siklus II	47
3. Tahap Pengamatan Siklus II	48
4. Tahap Refleksi Siklus II	50
D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III	53
1. Tahap Perencanaan Siklus III	54
2. Tahap Pelaksanaan Siklus III	54

3. Tahap Pengamatan Siklus III	55
4. Tahap Refleksi Siklus III	57
E. Pembahasan	60
F. Kelebihan dan Kelemahan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Berbasis Animasi Flash Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar	65
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi	67
1. Implikasi Teori	67
2. Implikasi Praktik	67
C. Saran	67
D. Keterbatasan Penelitian	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Antara Kelompok Pembelajaran Kooperatif dan Kelompok Pembelajaran Tradisional	9
Tabel 2.2 Beberapa Metode Pembelajaran Kooperatif	10
Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Aktivitas Belajar Siswa	33
Tabel 4.1 Prosentase Hasil Observasi Di Kelas VIII E Dengan Jumlah Siswa 32 Orang	35
Tabel 4.2 Hasil Analisis Siklus 1	41
Tabel 4.3 Perbandingan Antara Prasiklus dan Siklus 1	42
Tabel 4.4 Perbandingan Antara Target Penelitian Dengan siklus I	43
Tabel 4.5 Hasil Analisis Siklus II	49
Tabel 4.6 Perbandingan Antara Siklus 1 dan Siklus II	40
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Target dan Siklus II	51
Tabel 4.8 Hasil Analisa Siklus III	56
Tabel 4.9 Perbandingan Antara Siklus II dan Siklus III	57
Tabel 4.10 Perbandingan Hasil Target dan Siklus III	58
Tabel 4.11 Peningkatan Aktivitas Belajar dari Siklus 1, II, dan III	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Tampilan <i>Game</i> Tebak Gambar	14
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian	28
Gambar 3.2 Skema Analisis Data	32
Gambar 3.3 Skema Pemeriksaan Validitas Data	34
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Animasi Flash Siklus 1	40
Gambar 4.2 Kegiatan Diskusi Kelompok	40
Gambar 4.3 Kegiatan <i>Game</i>	40
Gambar 4.4 Diagram Batang Ketercapaian Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 1	41
Gambar 4.5 Diagram Batang Perbandingan Hasil Prasiklus dan Siklus 1	43
Gambar 4.6 Diagram Batang Perbandingan Antara Target Penelitian Dengan Siklus I	44
Gambar 4.7 Tampilan Awal Media Animasi Flash Siklus II.....	48
Gambar 4.8 Kegiatan Diskusi Kelompok	48
Gambar 4.9 Kegiatan <i>Game</i>	48
Gambar 4.10 Diagram Batang Hasil Siklus II	49
Gambar 4.11 Perbandingan Hasil Siklus 1 dan Siklus II	50
Gambar 4.12 Gambar Diagram Batang Perbandingan Antara Target dan Siklus II	51
Gambar 4.13 Tampilan Awal Media Animasi Flash Siklus III	55
Gambar 4.14 Kegiatan Diskusi Kelompok	55
Gambar 4.15 Kegiatan <i>Game</i>	55
Gambar 4.16 Diagram Batang Hasil Siklus III	56
Gambar 4.17 Perbandingan Hasil Siklus 1 dan Siklus II	57
Gambar 4.18 Diagram Batang Perbandingan Antara Target dengan Siklus III	58
Gambar 4.19 Peningkatan Hasil Antara Siklus 1, 2, dan 3	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	69
Lampiran.2 Lembar Observasi Terbuka Kegiatan Belajar Mengajar Di SMP N VIII Surakarta	70
Lampiran 3 Hasil Observasi Terbuka Kegiatan Belajar Mengajar Di SMP N VIII Surakarta	71
Lampiran 4 Analisa Data Pra Siklus	72
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Dengan Guru untuk Mengetahui Kondisi Pembelajaran Di Kelas VIII SMP N VIII Surakarta	73
Lampiran 6 Hasil Wawancara Dengan Guru untuk Mengetahui Kondisi Pembelajaran Di Kelas VIII SMP N VIII Surakarta	74
Lampiran 7 Lembar Wawancara Siswa Pra Siklus	75
Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa Pra Siklus	77
Lampiran 9 Silabus Pembelajaran IPA	79
Lampiran 10 Rencana Pembelajaran Siklus 1	84
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	91
Lampiran 12 Lembar Catatan Observer	95
Lampiran 13 Media Presentasi Siklus 1	96
Lampiran 14 Lembar Kerja Diskusi Siklus 1	97
Lampiran 15 Media Game Siklus I	100
Lampiran 16 Daftar Kelompok Kelas VIII E	101
Lampiran 17 Daftar Hadir Siklus 1	103
Lampiran 18 Hasil Pengamatan dan Analisis Siklus 1	104
Lampiran 19 Ringkasan Hasil Catatan Observer Siklus 1	110
Lampiran 20 Pedoman Wawancara	111
Lampiran 21 Hasil Wawancara Guru dan Observer Siklus 1	112
Lampiran 22 Lembar Wawancara Siswa Setelah Pelaksanaan Pra Siklus	113
Lampiran 23 Hasil Wawancara Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus 1	114
Lampiran 24 Rencana Pembelajaran Siklus 2	115
Lampiran 25 Lembar Kerja Diskusi Siklus 2	123
Lampiran 26 Media Presentasi Siklus 2	128

Lampiran 27 Media Game Siklus 2	129
Lampiran 28 Daftar Hadir Siklus 2	130
Lampiran 29 Hasil Pengamatan dan Analisis Siklus 2	130
Lampiran 30 Hasil Wawancara Guru dan Observer Siklus 2	137
Lampiran 31 Hasil Wawancara Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus 2	138
Lampiran 32 Ringkasan Hasil Catatan Observer Siklus 2	139
Lampiran 33 Rencana Pembelajaran Siklus 3	140
Lampiran 34 Lembar Kerja Diskusi Siklus 3	148
Lampiran 35 Media Presentasi Siklus 3	154
Lampiran 36 Media Game Siklus 3	155
Lampiran 37 Daftar Hadir Siklus 3	156
Lampiran 38 Hasil Pengamatan dan Analisis Siklus 3	157
Lampiran 39 Hasil Wawancara Guru dan Observer Siklus 3	164
Lampiran 40 Hasil Wawancara Siswa Setelah Pelaksanaan Siklus 3	165
Lampiran 41 Ringkasan Hasil Catatan Observer Siklus 3	166
Lampiran 42 Surat-surat	167