



**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH AND DARE*
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA PADA MATERI
EKOLOGI DI SMAN 2 CILEUNGSI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Di Universitas Kristen Indonesia

Oleh:

Nama : Clavinzky Anggita Pasaribu

Nim : 1415150013

**Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Indonesia
Jakarta
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Clavinzky Anggita Pasaribu
NIM : 1415150028
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan *Truth and Dare*
Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT)
Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi
Ekologi Di SMAN 2 Cileungsi.

Jakarta, 19 Juli 2018

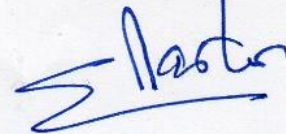
Dosen Pembimbing,

Pembimbing I



Laurencius Sihotang, M.Pd.

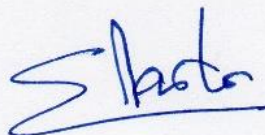
Pembimbing II



Dr. Sunarto, M. Hum.

Mengetahui,




Ketua Program Studi Pendidikan Biologi



Dr. Sunarto, M. Hum.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan pada sidang ujian Sarjana Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia, Jakarta 24 Juli 2018.

NO	DOSEN	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Laurencius Sihotang, M.Pd	Pembimbing I	
2	Dr. Sunarto, M.Hum	Pembimbing II	
3	Adisti Ratnapuri, M.Pd	Penguji	

PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH AND DARE* MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA PADA MATERI EKOLOGI DI SMAN 2 CILEUNGI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media permainan *truth and dare* dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar. Penelitian ini menerapkan penelitian kuasi eksperimen, dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol menggunakan perlakuan Model *Talking stick* dan kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan *truth and dare* dengan model *Team Game Tournament* (TGT). Populasi penelitian adalah siswa kelas X MIPA SMAN 2 Cileungsi dengan sampel kelas yaitu kelas X MIPA 1 sebagai kelas kontrol dan X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing sebanyak 36 siswa, teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 106 siswa kelas XI MIPA SMAN 2 Cileungsi.

Uji normalitas diperoleh data signifikan kelas kontrol yaitu 0,380 sedangkan *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,132. Nilai dikatakan normal karena nilai signifikan $> 0,05$, selanjutnya adalah uji homogenitas hasil uji homogenitas dari nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan 0,384 sehingga nilai dikatakan homogen, karena $0,384 > 0,05$. Pengumpulan data menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*, dengan pengujian hipotesis yaitu uji t hasil uji sampel *independent* signifikan (2 tailed) *posttest* dikurangi *pretest* kontrol dan eksperimen. Nilai signifikan diketahui $t_{hitung} < t_{table} = 0,040 < 2,032$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima yang menyatakan terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen pada materi ekologi menggunakan media permainan *truth and dare* dengan metode TGT.

Kata kunci: permainan *truth and dare*, *team games tournament*, *talking stick*, hasil belajar siswa.

THE EFFECT OF GAME TRUTH AND DARE USING MEDIA TEAM GAMES TOURNAMENT MODEL ON THE RESULTS OF STUDENT LEARNING IN MATERIALS BIOLOGY ECOLOGY IN SMAN 2 CILEUNGS

ABSTRACT

The influence of playing truth and dare media with the Team Games Tournament (TGT) method on learning outcomes. This study applies quasi-experimental research, with two groups, namely the control group using the Talking stick Model treatment and experimental groups that use the truth and dare media game with the Team Game Tournament model. The population study was students of class X MIPA SMAN 2 Cileungsi with class samples namely class X MIPA 1 as a control class and X MIPA 3 as an experimental class with a number of 36 students respectively, sampling technique with purposive sampling. Instrument testing was conducted on 106 students of class XI MIPA of SMAN 2 Cileungsi.

The normality test is obtained by significant control class data is 0.380 while the experimental class pretest is 0.132 get a significant value of 0.384 so the value is homogeneous, because $0.384 > 0.05$. Collection data used for pretest and posttest values 2,032 then the alternative hypothesis (H_a) was accepted which stated there was increasing learning outcomes in experimental class on ecological material using the media playing truth and dare by the TGT method.

Keywords: Game truth and dare, *team game tournament*, *talking stick*, student learning outcomes.

DAFTAR ISI

HALAM PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat penelitian	7
BAB II Tinjauan Pustaka	8
A. Hasil Belajar	8
B. Klasifikasi Hasil Belajar	9
1. Ranah Kognitif.....	9
a. C1 (Pengetahuan/ <i>Knowledge</i>)	10
b. C2 (Pemahaman/ <i>Comprehension</i>)	10
c. C3 (Penerapan/ <i>Application</i>)	11
d. C4 (Analisis/ <i>Analysis</i>).....	11
e. C5 (Sintesis/ <i>Synthesis</i>).....	12

f. C6 (<i>Evaluasi/Evaluation</i>)	13
2. Ranah Afektif.....	13
a. <i>Receiving/Attending/Penerimaan</i>	13
b. <i>Responding/Menanggapi</i>	14
c. <i>Valuing/Penilaian</i>	14
d. <i>Organization/Organisasi/Mengelola</i>	15
e. <i>Characterization/Karakteristik</i>	15
3. Ranah Psikomotor	15
a. Meniru	16
b. Memanipulasi.....	16
c. Pengalamiahan.....	17
d. Artikulasi.....	17
C. Model Pembelajaran	18
D. Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)	20
E. Model Talking Stick	24
F. Media Belajar	28
G. Media Pembelajaran Kartu Truth and Dare	32
H. Materi Ekologi.....	37
I. Penelitian yang Relevan	50
J. Desain Penelitian	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	53
B. Populasi dan Tehnik Pengambilan Sampel	54
C. Metode Penelitian.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data	56
E. Penyusunan instrument penelitian.....	58
F. Teknik Analisis Data	60
1. Uji Instrumen	60
a. Uji Validitas.....	60
b. Uji Reliabilitas	62
c. Uji Tingkat kesukaran butir	63

d. Uji Daya Pembeda	64
G.Uji Prasyarat.....	64
1. Uji Normalitas	65
2. Uji Homogenitas.....	65
H.Uji Hipotesis	66
1. Uji T	67
2. Nilai Gain.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian	69
1. Uji Instrumen	69
a. Uji Validitas.....	69
b. Uji Reliabilitas	70
c. Tingkat Kesukaran.....	70
d. Daya Pembeda.....	70
2. Deskripsi Data	70
a. Deskripsi Hasil Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	71
b. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	72
3. Uji Prasyarat.....	74
a. Uji Normalitas.....	74
b. Homogenitas	77
4.Pengujian Hipotesis.....	77
a. Uji T.....	78
b. Uji Gain	81
B. Pembahasan	82
1. Uji Instrumen	82
a. Uji Validitas.....	82
b. Uji Reliabilitas	83
c. Tingkat Kesukaran.....	84
d. Daya Pembeda.....	85
2. DeskripsiData	86
a. Deskripsi Hasil Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	86

b. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	87
3. Uji Prasyarat.....	89
a. Uji Normalitas.....	89
b. Homogenitas	91
4. Uji Hipotesis	93
a. Uji T.....	93
b. Uji Gain	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian yang Relevan	50
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrument.....	58
Tabel 3 Interpretasi Reabilitas Tes	63
Tabel 4 Klasifikasi Indeks Kesukaran	63
Tabel 5 Klasifikasi daya pembeda	64
Tabel 6 Klasifikasi Indeks Gain	68
Tabel 7 Hasil Perhitungan Reliabilitas.....	70
Tabel 8 Statistik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	71
Tabel 9 Statistik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	73
Tabel 10 Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	74
Tabel 11 Homogenitas	77
Tabel 12 Independent Sampel Test Kelas Kontrol Model <i>Talking Stick</i>	78
Tabel 13 Independen Sampel T Test Kelas Eksperime Media Permainan <i>Truth and Dare</i> dengan Model TGT.....	79
Tabel 14 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
Tabel 15 Independen Sampel T-Test Peningkatan Hasil Belajar.....	80
Tabel 16 Hasil Uji Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
Tabel 17 Hasil Uji Gain Peningkatan Hasil Belajar	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Kartu <i>Truth and Dare</i>	34
Gambar 2 Contoh Koin Rp. 500.....	35
Gambar 3 Desain Eksperimen.....	52
Gambar 4 Lokasi Penelitian.....	53
Gambar 5 Desain Eksperimen.....	55
Gambar 6 Diagram Hasil <i>Posttest</i> Kontrol	72
Gambar 7 Diagram Hasil <i>Posttest Kontrol</i>	72
Gambar 8 Diagram Hasil <i>Posttest</i> Eksperimen.....	73
Gambar 9 Diagram Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	74
Gambar 10 Grafik Q-Q Plot Normalitas Kelas kontrol	75
Gambar 11 Grafik Q-Q Plot Normalitas Kelas Eksperimen.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi soal.....	104
Lampiran 2 Reliabilitas.....	120
Lampiran 3 Tingkat Kesukaran Soal.....	129
Lampiran 4 Daya Pembeda Soal.....	137
Lampiran 5 Nilai X MIPA 1 Kelas Kontrol.....	145
Lampiran 6 Gambar.....	148