

KEEFEKTIFAN KARTU PERMAINAN TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*) UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERTANYA SISWA PADA MATERI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN

Nur Laili

Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Keintang Gedung C3 Lt. 2 Surabaya 60231
nurlaili7@mhs.unesa.ac.id

Yuliani

Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang Gedung C3 Lt. 2 Surabaya 60231
yuliani@unesa.ac.id

Abstrak

Kartu permainan TGT (*Team Game Tournament*) adalah kartu permainan yang berisi sebuah jawaban atau kata kunci yang sudah dituliskan dengan singkat dan jelas. Kartu permainan TGT yang dikembangkan menggunakan satu macam kartu yang berwarna biru dan berisi jawaban atau kata kunci yang digunakan untuk mencocokkan pertanyaan oleh setiap kelompok. Kartu permainan TGT ini dikembangkan untuk melatih keterampilan bertanya siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan kartu permainan TGT (*Team Game Tournament*) yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan kartu untuk melatih keterampilan bertanya siswa dan mengevaluasi kepada siswa yang layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Pendefinisian, Desain awal kartu, Pengembangan, dan Penyebaran) tetapi pada tahap penyebaran tidak dilakukan. Kegiatan pengembangan kartu permainan TGT (*Team Game Tournament*) dilakukan di Jurusan Biologi FMIPA Unesa. Kegiatan uji coba dilakukan pada 34 siswa SMAN 14 Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan keefektifan kartu permainan memperoleh penilaian sebesar 100% (sangat efektif) ditinjau dari respon siswa, observasi kualitas pertanyaan pada siswa laki-laki dan perempuan memperoleh penilaian sebesar 22,5% dan 27,5%, ditinjau pada kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa memperoleh penilaian sebesar 100%, dan ditinjau dari observasi profil bertanya siswa memperoleh penilaian sebesar 2,6 (tinggi). Berdasarkan hasil tersebut kartu permainan TGT yang dikembangkan pada materi pertumbuhan dan perkembangan pada tumbuhan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Keterampilan Bertanya, Kartu Permainan TGT (*Team Game Tournament*), Materi Pertumbuhan dan Perkembangan

Abstract

Card games TGT (*Team Game Tournament*) is a card game that contains an answer or keyword already written briefly and clearly. Card game developed using the TGT one card that is blue. This contains the answer to card to match the question that has been created by students. Card games this atgt totalling 15 cards that have to be made by each group of question. Card games TGT was development research which aimed to produce TGT games with the instructions about how to use the cards. TGT game cards used to train students' questioning skills and to evaluate the students based on validity, practicality, and effectiveness. The development of this cards used a 4-D model (defining, designing the initial cards, development, and dissemination), without dissemination stage. The development of TGT game cards was carried out in the Biology Department, Faculty of Mathematics and Science, Universitas Negeri Surabaya. The trial was conducted on 34 students at SMAN 14 Surabaya. The results of this research showed that the effectiveness of game card obtain value 100% (very effective) reviewed from the response of students, observation the quality of question in male and female students obtain value 22,5% and 27%, reviewed on the ability of teacher in motivating student to asking question obtain value 100%, and reviewed from the profil observation students to asking obtain value 2,6 (high). Based on these results the TGT game cards that was developed in the growth and development material of plants were declared valid, practical, and effective.

Keywords: Questioning Skill, TGT (*Team Game Tournament*) Game Cards, Growth And Development Material

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia sebenarnya sudah sangat baik. Berbagai kebijakan telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional dengan melakukan perbaikan semua komponen pendidikan baik kurikulum, peningkatan kualitas guru, maupun sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Akan tetapi harus selalu dilakukan perbaikan dalam proses pendidikan untuk mendapatkan mutu pendidikan yang lebih baik lagi (Khasanah, 2011). Keterampilan bertanya di kelas sangat penting untuk mencapai tujuan dalam suatu proses pembelajaran di kelas, membangkitkan minat, rasa ingin tahu, memusatkan perhatian siswa terhadap suatu pokok bahasan atau konsep, mendiagnosis kesulitan-kesulitan khusus yang menghambat siswa belajar, mendorong siswa mengemukakan pendapatnya dalam diskusi, serta menguji dan mengukur hasil belajar siswa (Partin, 2009).

TGT (*Team Game 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, suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*), (Slavin, 1995). Materi pertumbuhan dan perkembangan pada pelajaran biologi juga bukan merupakan mata pelajaran yang mudah, karena siswa diharapkan dapat mengetahui pengertian, macam pertumbuhan, tipe perkecambahan, dan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan. Kebanyakan siswa tidak berani mengungkapkan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan kartu permainan TGT agar dapat melatih keterampilan bertanya siswa. Kartu permainan TGT yang dikembangkan adalah sebuah kartu yang berisi kata kunci tentang materi pertumbuhan dan perkembangan. Kartu permainan TGT ini akan dimainkan oleh siswa dengan melakukan permainan bersama kelompok, dimana siswa yang mendapat kartu ini akan membuat sebuah pertanyaan yang terkait dengan kata kunci yang ada pada kartu tersebut. Kemudian dari hasil pertanyaan yang telah dibuat oleh siswa, peneliti mengamati dan menilai kualitas pertanyaan tersebut. Jadi, dengan adanya pengembangan kartu permainan TGT yang berisi kata kunci ini dapat melatih keterampilan bertanya siswa dengan tingkat ranah kognitif C1 sampai

C4 dan yang awalnya kurang terbiasa atau kurang aktif dalam bertanya akan menjadi terbiasa dalam bertanya.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan bertanya siswa. Faktor tersebut terdiri atas faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Faktor dari dalam diri siswa meliputi minat siswa dalam bertanya, adanya perasaan tidak atau kurang berani dalam bertanya, motif keingin tahuan siswa. Sedangkan faktor dari luar diri siswa meliputi faktor guru (motivasi dari guru), dan faktor lingkungan, seperti suasana belajar. Materi ini sulit bagi siswa karena memuat banyak penjelasan tentang fenomena yang terjadi pada makhluk hidup. Siswa banyak mengalami kesulitan pada konsep pertumbuhan dan perkembangan. Materi ini juga dianggap membosankan oleh siswa karena metode pembelajaran dari guru dilakukan dengan metode ceramah dan praktikum. Pembelajaran di kelas bersifat *teacher center*. Proses pembelajaran yang seperti ini dapat memicu rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran (Djamarah, 2002).

Hal ini menyebabkan siswa cenderung menganggap materi pertumbuhan dan perkembangan sebagai materi dengan banyak hafalan, sehingga motivasi siswa untuk belajar menjadi berkurang. Proses pembelajaran yang seperti ini dapat berdampak pula pada rendahnya kemampuan bertanya siswa. Dengan adanya kendala tersebut maka peneliti mengembangkan kartu permainan TGT. Permainan yang akan diterapkan tidak lepas dari materi yang akan disampaikan.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan kartu permainan TGT untuk melatih keterampilan bertanya siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan yang efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode pengembangan 4D yaitu *define, design, develop, tanpa disseminate*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode validasi berupa lembar validasi yang berisikan penyajian, format, dan isi. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli dari jurusan Biologi Unesa dan satu guru biologi SMAN 14 Surabaya. Pemberian lembar validasi dengan cara memberikan nilai 1-4 yang kemudian dilakukan rata-rata sehingga memperoleh kategori nilai. Metode observasi keterlaksanaan kartu permainan dan aktivitas siswa dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan kartu

permainan TGT (*Team Game Tournament*) yang dikembangkan dengan bantuan observer.

Metode angket ini akan diberikan satu kali pada pertemuan terakhir setelah kegiatan pembelajaran selesai yang akan diisi oleh siswa secara individu dan siswa diminta untuk menjawab dengan sebenar-benarnya. Metode observasi kualitas pertanyaan siswa dilakukan dengan cara mengamati pertanyaan yang telah dibuat oleh siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan kartu permainan TGT (*Team Game Tournament*) berlangsung. Metode observasi kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa dilakukan dengan cara mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan kartu permainan TGT (*Team Game Tournament*). Metode observasi profil keterampilan bertanya siswa dilakukan dengan cara mengamati jumlah pertanyaan yang dibuat oleh siswa laki-laki dan perempuan selama kegiatan pembelajaran menggunakan kartu permainan TGT (*Team Game Tournament*) berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

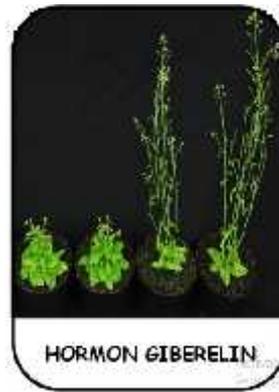
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media kartu permainan TGT (*Team Game Tournament*) pada materi pertumbuhan dan perkembangan pada kelas XI SMA yang mendapatkan hasil dengan kategori valid, praktis dan efektif. Validitas kartu ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli, kepraktisan ditinjau berdasarkan keterlaksanaan kartu permainan dan aktivitas siswa serta keefektifan.

Keefektifan kartu permainan TGT dinilai berdasarkan observasi kualitas pertanyaan siswa, observasi kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa, observasi profil keterampilan bertanya siswa, dan hasil respon siswa. Komponen kartu permainan TGT dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Komponen Kartu Permainan TGT

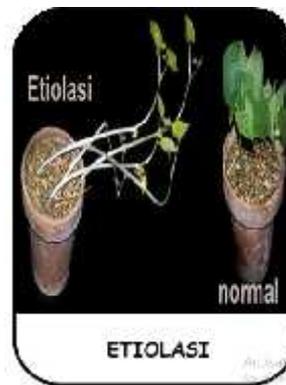
No.	Komponen	Deskripsi
-----	----------	-----------

1. Kartu Permainan TGT

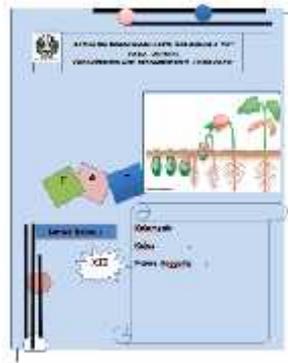


Isi kartu permainan telah mengarah pada keterampilan bertanya siswa dengan berisi sebuah kata kunci tentang materi pertumbuhan dan perkembangan

Lanjutan Tabel 1. Komponen kartu Permainan TGT



2.



Cover buku petunjuk permainan sesuai dengan jenis huruf yang menarik dan ukuran yang cukup jelas.

a) Observasi Kualitas Pertanyaan Siswa

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi kualitas pertanyaan siswa. Data observasi kualitas pertanyaan siswa diperoleh pada saat siswa melakukan pemantapan kartu permainan TGT. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas pertanyaan yang dibuat oleh siswa pada saat melakukan permainan. Data hasil observasi kualitas pertanyaan siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Kualitas Pertanyaan Siswa

No.	Tingkat ranah kognitif	Siswa Laki-laki	Presentase	Siswa Perempuan	Persentase
1	Pengetahuan (C1)	12	50	11	27,5
2	Pemahaman (C2)	12	50	11	27,5
3	Aplikasi (C3)	0	0	9	22,5
4	Analisis (C4)	0	0	9	22,5
Jumlah pertanyaan		24		40	

Observasi keterampilan bertanya siswa ditinjau berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam membuat pertanyaan dan dinilai dengan tingkat ranah kognitif dari mulai C1 (Pengetahuan) sampai dengan C4 (Analisis). Dapat diketahui bahwa observasi keterampilan bertanya siswa memperoleh jumlah pertanyaan yang telah dibuat oleh seluruh siswa laki-laki sebanyak 24 pertanyaan dan pada siswa perempuan sebesar 40 pertanyaan. Siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat dari pertanyaan yang mereka ajukan, ada yang berupa pertanyaan sederhana tentang pengertian konsep dan ada juga yang bertanya tentang isi ataupun mengapa hal tersebut bisa terjadi (Rahmadhani, 2013). Perbedaan gender juga turut mempengaruhi perbedaan kualitas pertanyaan. Siswa perempuan mampu

memunculkan pertanyaan dimensi kognitif analisis (C4) lebih banyak dibandingkan siswa laki-laki untuk kategori taksonomi bloom, sedangkan siswa laki-laki lebih banyak menanyakan pertanyaan dimensi kognitif C1 untuk kategori taksonomi bloom. Selibuhnya siswa laki-laki dan perempuan dominansi pertanyaannya merupakan pertanyaan dimensi kognitif memahami dan dimensi pengetahuan konseptual (Beni, 2008).

Berdasarkan hasil diatas pada jumlah pertanyaan yang telah dibuat oleh siswa dapat diketahui bahwa tingkat keterampilan bertanya dalam pembelajaran berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran tidak lepas dari kegiatan bertanya karena pembelajaran merupakan usaha untuk membuat siswa belajar. Salah satunya ditempuh melalui kegiatan bertanya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Yuliani (2014) menunjukkan bahwa jumlah rata-rata pertanyaan siswa laki-laki dan perempuan tidak jauh berbeda, yakni dengan kualitas pertanyaan yang dimunculkan siswa laki-laki dan perempuan hampir sama dengan dominansi pertanyaan yaitu dimensi kognitif pemahaman (C2). Pentingnya siswa bertanya di kelas adalah untuk mendorong terjadinya interaksi antar siswa agar lebih terlihat secara pribadi dan lebih bertanggung jawab terhadap pertanyaan yang diajukan. Selain itu, pentingnya penggunaan keterampilan bertanya siswa secara tepat adalah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam suatu proses belajar mengajar di kelas dan dapat memusatkan perhatian siswa terhadap suatu pokok bahasan atau konsep materi pertumbuhan dan perkembangan. Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan kartu permainan TGT, siswa mampu memahami materi pertumbuhan dan perkembangan ditinjau dari kualitas pertanyaan siswa yang menunjukkan rata-rata dengan kategori tinggi.

b) Observasi Kemampuan Guru dalam Membangkitkan Motivasi Bertanya Siswa

Data observasi kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa diperoleh pada saat guru membimbing siswa dalam pemantapan kartu permainan TGT. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa pada saat melakukan permainan dengan menggunakan kartu permainan TGT. Data hasil kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam Membangkitkan Motivasi Bertanya Siswa

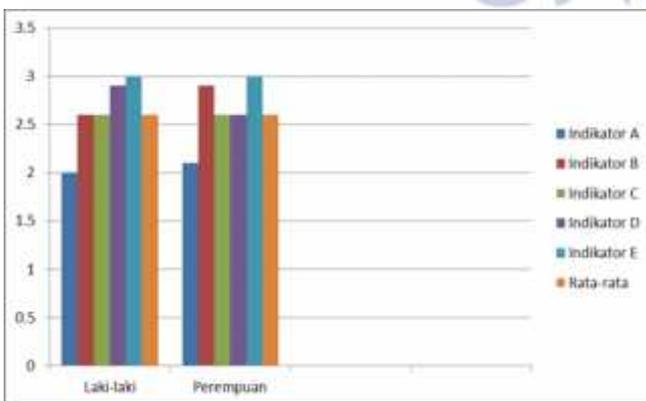
No.	Pernyataan	Skor (Observer)				Persentase skor
		1	2	3	4	

1	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	1	1	1	1	100
2	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bertanya	1	1	1	1	100
3	Guru meminta siswa supaya memperhatikan siswa yang bertanya	1	1	1	1	100
4	Guru memberikan apresiasi berupa pujian baik ucapan maupun gerak-gerik dan tanggapan positif kepada siswa yang bertanya	1	1	1	1	100
Rata-rata						100

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa sudah sesuai dikarenakan pada suatu pembelajaran biologi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya minat, motivasi, metode pembelajaran yang digunakan guru, serta pemanfaatan alat dan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan minat siswa pada suatu materi akan mempengaruhi proses pembelajaran biologi. Ketika siswa tidak berminat pada suatu materi, maka siswa cenderung tidak memperhatikan sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran. Motivasi guru juga diperlukan agar dapat menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru juga harus tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada siswa.

c) Observasi Profil Keterampilan Bertanya Siswa

Data observasi profil keterampilan bertanya siswa diperoleh pada saat siswa melakukan pemantapan kartu permainan TGT. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui profil keterampilan bertanya dari beberapa aspek penilaian, yakni dari jumlah pertanyaan yang dibuat oleh siswa, substansi pertanyaan, bahasa yang digunakan dalam membuat pertanyaan, volume suara ketika menyampaikan pertanyaan dan kesopanan pada saat bertanya. Data hasil dari profil keterampilan bertanya siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Profil Bertanya Siswa

Profil keterampilan bertanya siswa ditinjau berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam melakukan permainan dengan menggunakan kartu TGT. Profil keterampilan bertanya siswa dinilai berdasarkan 5 indikator, yakni pada indikator A (tingkat ranah kognitif), indikator B (substansi pertanyaan), indikator C (bahasa yang digunakan), indikator D (volume suara), dan pada indikator E (kesopanan). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa skor berdasarkan rata-rata terendah terletak pada indikator B (Substansi Pertanyaan). Hal ini dikarenakan rata-rata siswa hanya mampu membuat pertanyaan yang terlalu panjang sehingga membuat rata-rata indikator B menjadi skor terendah. Skor rata-rata tertinggi terletak pada indikator E (kesopanan). Hal ini dikarenakan seluruh siswa mulai membuat pertanyaan ketika guru selesai memberikan petunjuk permainan dan salah satu cara supaya peserta didik mampu dalam memahami konsep adalah dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif, maka peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir dalam memahami konsep dan penyelesaian masalah berdasarkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki (Hamdani, 2012).

d) Hasil Respon Siswa

Data respon siswa didapatkan berdasarkan angket respon siswa yang diberikan kepada siswa setelah melakukan pemantapan kartu permainan TGT. Angket respon siswa terhadap kartu permainan TGT dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Persentase		Kategori
		Ya	Tidak	
Keterampilan				
1	Tulisan pada kartu permainan TGT jelas	100	0	Baik
2	Petunjuk penggunaan kartu permainan TGT mudah diikuti	100	0	Baik
3	Kalimat-kalimat dalam kartu permainan dalam kartu permainan TGT mudah dipahami	100	0	Baik
Tampilan				
1	Warna kartu permainan TGT menarik	94,1	5,9	Baik
2	Bahan kartu permainan TGT bagus dan tidak mudah rusak	85,3	14,7	Baik
3	Kartu permainan TGT sesuai dengan materi	100	0	Baik
Karakteristik				
1	Kegiatan permainan kartu TGT ini dapat mengaktifkan keterampilan bertanya anda	97,1	2,9	Baik

2	Kegiatan permainan kartu TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan	100	0	Baik
3	Kegiatan kartu permainan TGT dapat membantu anda dalam melatih keterampilan bertanya	100	0	Baik
Penguasaan Konsep				
1	Kartu permainan TGT lebih mudah dipahami pada materi pertumbuhan dan perkembangan	97,1	2,9	Baik
2	Kartu permainan TGT dapat menganalisis suatu permasalahan otentik	97,1	2,9	Baik
3	Kartu permainan TGT dapat mengevaluasi suatu permasalahan otentik	97,1	2,9	Baik
Rata-rata Keseluruhan		97,3	2,7	Baik

Hasil respon siswa setelah pemantapan materi dengan menggunakan kartu permainan TGT juga digunakan untuk mengetahui keefektifan dari kartu permainan. Berdasarkan hasil respon siswa, didapatkan bahwa hampir secara keseluruhan siswa merespon positif terhadap kartu permainan TGT. Respon positif yang diberikan siswa terhadap kegiatan pemantapan menggunakan kartu permainan TGT tidak terlepas dari tahapan sebelumnya, yaitu berdasarkan hasil validasi kartu permainan TGT dan buku petunjuk kartu permainan dinyatakan sangat valid dengan perolehan persentase skor 85% dan 92,8%; berdasarkan keterlaksanaan pemantapan menggunakan kartu permainan TGT dan aktivitas siswa keduanya dinyatakan sangat praktis dengan perolehan persentase sebesar 100%; berdasarkan kualitas pertanyaan siswa mendapatkan perolehan jumlah pertanyaan sebanyak 24 pertanyaan dari siswa laki-laki dan 40 pertanyaan dari siswa perempuan; berdasarkan kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa mendapat perolehan persentase sebesar 100%; dan berdasarkan observasi profil keterampilan bertanya siswa perolehan rata-rata tertinggi terdapat pada indikator E (Kesopanan) yakni dengan perolehan rata-rata keseluruhan 3.

Beberapa faktor lain yang mendukung respon positif dari siswa adalah kegiatan pemantapan menggunakan kartu permainan TGT dapat melatih keterampilan bertanya siswa dengan bermain mereka juga dapat sambil belajar. Siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pemantapan tersebut (Gambar 4.1). Hal ini sesuai dengan Permendikbud 103 Tahun 2014 yang mengungkapkan bahwa suasana belajar yang dilakukan oleh peserta didik haruslah menyenangkan dan menantang. Dengan demikian siswa akan terlibat secara

aktif dalam pembelajaran untuk membahas dan memecahkan masalah. Hal ini diperkuat pula oleh penelitian Paramita, dkk (2012) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media sebagai alat bantu dapat menghidupkan pembelajaran di kelas, sehingga siswa merasa nyaman dan tidak bosan. Kemudian menurut Arsyad (2012), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Mamonto (2013) juga menyebutkan media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, yaitu memperjelas pesan, mengatasi sikap pasif siswa menjadi lebih aktif, serta mengkondisikan munculnya persamaan persepsi dan pengalaman.

Pada aspek kualitas bahan yang digunakan kartu permainan TGT mendapatkan persentase respon siswa sebesar 85,3% (positif) dan sebesar 14,7% (respon negatif). Hal tersebut dikarenakan bahan yang digunakan pada kartu permainan TGT mudah rusak sehingga kurang baik untuk dipakai dalam jangka panjang. Selain itu kartu permainan TGT juga membantu siswa aktif belajar kerjasama antar anggota kelompok untuk dapat memecahkan masalah secara tepat dan tepat. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah (2014) mengungkapkan bahwa dengan penerapan metode TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kelancaran dan kekompakan dalam semangat kerja kelompok. Hal yang sama diungkapkan oleh Paramita (2012) bahwa dengan belajar sambil bermain situasi pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memantapkan materi pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian menjelaskan bahwa, kartu permainan TGT untuk melatih keterampilan bertanya siswa telah dinyatakan sangat efektif ditinjau dari observasi kualitas pertanyaan siswa sebanyak 40 pertanyaan dari siswa perempuan dan 24 pertanyaan dari siswa laki-laki, kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi bertanya siswa memperoleh persentase rata-rata 100%, observasi profil keterampilan bertanya siswa memperoleh rata-rata 2,6 yang termasuk kategori tinggi, dan hasil respon siswa sebesar 97,3% yang termasuk kategori sangat efektif.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah guru harus menguasai semua konsep materi yang terkait dan memberikan arahan petunjuk lebih rinci agar siswa lebih memahami materi dan arah permainan tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Dra. Evie Ratnasari, M.Si. dan Dr. Sifak Indana, M.Pd. sebagai Dosen Telaah serta Validator yang telah memberikan saran kepada penulis sehingga terselesainya Kartu Permainan TGT dan buku petunjuk penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Beni. 2008. *Keterampilan Bertanya Dasar dan Lanjut*, (online), (http://KETERAMPILAN%20DASAR%20DAN%20LANJUT%20C2%AB%20BENI%27S%20WEBLOG_files/jquery.js”, diakses 17 Agustus 2011).
- Darmawati, Arnetis; Iriani. 2012. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X: SMA Negeri Sepuluh Pekanbaru Tahun Ajaran 2012/2013”. *Jurnal Study Pendidikan Biologi*. Universitas Riau Pekanbaru, 57(2), 39-45.
- Depdiknas, 2004. *Pedoman Umum Pengembangan BahanAjarSekolah Menengah Atas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta: Jakarta. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamdani. 2012. “Teori Motivasi Psikologi Pendidikan”. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Hanifah, H. 2014. *Hubungan Antara Kualitas Pertanyaan Siswa Berdasarkan Taksonomi Bloom Dengan Hasil Belajar Siswa*. Di akses dari <http://diglib.unila.ac.id/>. Pada 10 Desember 2015 pukul 20.03 WIB. 12 hlm.
- Khasanah, Dwi Rohmiyati. 2011. *Komparasi Hasil Belajar Matematika antara Siswa yang Diberi Metode STAD dengan TGT kelas VIII MTs Negeri Sumberagung Jetis Bantul*. Yogyakarta: FMIPAUNY. Diaksesmelalui. http://eprints.uny.ac.id/1672/1/KOMPARASI_HASIL_BELAJAR_MATEMATIKA.pdf, pada 26 Oktober 2014.
- Mamonto S. 2013. *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya*. PT Prestasi Pustakaraya
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Paramita, I. Utami, N. R. Isnaeni, W. 2012. *Penggunaan Model Cooperative Learning Type TGT (Time Game Tournament) terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak*. *Jurnal Pendidikan biologi*, 27(3), 30-35.
- Partin, R.L. 2009. *Kiat Nyaman Mengajar di dalam Kelas Edisi Kedua*. Ineds. Jakarta.
- Rahmawati, Isti Dwi. 2013. *Peningkatan Kemampuan Bertanya Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran The Learning Cell Pada Siswa Kelas IV SDN Pengok I Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2012/2013*. (<http://eprints.ums.ac.id/>, diakses 30 Januari 2016, 13.00 WIB). 6 hlm.
- Saptawulan, A. 2012. “Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep Secara Mandiri Melalui Blog.” *Jurnal Pendidikan Penabur*, 79, 275-279.
- Sativa, D. Y. 2012 “Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta”. *Jurnal Pendidikan*, 15, 75-87.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sulistyaningsih, F. Mulyani, S. Dan Utomo, S. B. 2014. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Pokok Bahasan Isomer dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X SMA Batik Surakarta”. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 10, 30-47.
- Taufiq, A. R. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Biologi Adobe Flash Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. Skripsi Prodi Pendidikan Biologi. UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.