

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DIPADUKAN DENGAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA**



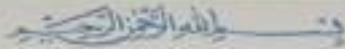
SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Univeritas Muhammadiyah Makassar*

**Andi Gunawan Azis
NIM 105441101520**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Andi Gunawan Azis**, NIM : 105441101520, diterima dan disahkan oleh **Panitia Ujian Skripsi** berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 243 Tahun 1446 H / 2024 M, pada Tanggal 09 Shafar 1446 H / 14 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Jum'at Tanggal 16 Agustus 2024 M Pukul 09:00-12:00 WITA Ruang Laboratorium Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, 11 Shafar 1446 H
16 Agustus 2024 M

- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Gakim, M.Pd., M.Pd. IPU ()
 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. ()
 3. Sekretaris : Dr. H. Hafidullah, M.Pd. ()
 4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Rizka Saibani Hayati, S.Pd., M.Pd. ()
 2. Himi Pembali, S.Pd., M.Kes ()
 3. Irmawaty, S.Si., M.Si ()
 4. Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd. ()

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602



pusbk@umh.ac.id
pusbk@umh.ac.id
pusbk@umh.ac.id



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Dipadukan dengan Media *Wordall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Andi Gunawan Azis
NIM : 105441101520
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti seluruh isi skripsi ini dinyatakan Telah Dujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat Tanggal 16 Agustus 2024 M Pukul 09:00-12:00 WITA, Ruang Laboratorium Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 11 Shafar 1446 H
16 Agustus 2024 M

Pembimbing I

Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0925048603

Pembimbing II

Anisa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0926038906

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Ketua Prodi Pend Biologi
FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Husein Thahir, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0906068702



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Gunawan Azis
NIM : 105441101520
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dipadukan dengan Media *Worldball* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah Hasil Asli Karya Saya Sendiri dan bukan hasil tirukan dari orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 11 September 2024

Mahasiswa Pendidikan Biologi
FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
Yang Membuat Pernyataan:


Andi Gunawan Azis
NIM. 105441101520



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Andi Gunawan Azis**
NIM : **105441101520**
Program Studi : **Pendidikan Biologi**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dipadukan dengan Media
Worldwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan Proposal sampai selesai penyusunan Skripsi ini, saya akan menyusun sendiri Skripsi saya (tidak dibantu oleh siapapun).
2. Dalam menyusun Skripsi, saya akan selalu melakukan Konsultasi dengan Pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan Skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 11 September 2024

Mahasiswa Pendidikan Biologi
FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
Yang Membuat Perjanjian.

Andi Gunawan Azis
NIM. 105441101520

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Hidup seorang lelaki tidak perlu dirayakan dan tidak ada kebahagiaan yang ada hanya tanggung jawab dan pertanggung jawaban

Hidup Cuma sekali ya kali disetir sama orang lain sorry ya saya lebih bangga menjalani hidup sesuai dengan pilihan yang telah saya buat sendiri salah atau benar berhasil atau tidaknya itu adalah konsekuensi saya terhadap pilihan yang saya ambil

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta yakni Bapak Andi Azis dan Ibu Andi Syamsurya yang selalu penulis sayangi dan yang telah medidik saya dengan penuh cinta dan kasih sayang untuk bapak andi azis terimah kasih telah menjadi pilar kekuatanku, segala usaha pengorbanan dan cinta yang telah engaku berikan selama ini dan untuk sosok malaikat tanpa sayap yakni ibu tercinta terimah kasih atas kasih sayang yang tulus, doa doa yang tiada henti serta kehangatan yang selalu membuatku merasa aman. Setiap halaman dalam skripsi ini adalah cerminan dari segala usaha dan cinta yang kalian tanamkan
2. Kepada pemilik nim 210502502071. Terimah kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini baik tenaga waktu dan materi. Telah menjadi rumah, pendamping dalam

segala hal, yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan memberikan semangat untuk pantang menyerah.



ABSTRAK

Andi Gunawan Azis. 2023. Pendidikan Biologi. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dipadukan Dengan Media Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nurul Maghfirah S.Pd., M.Pd., dan pembimbing II Anisa S.Pd., M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 10 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI MIPA di SMAN 10 Makassar yang terdiri dari 8 kelas dengan 254 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan cara *random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dimana semua kelas kemungkinan yang sama untuk dijadikan sampel. Kelas XI MIPA II sebagai kelas eksperimen sebanyak 22 siswa dan kelas XI MIPA VI sebagai kelas kontrol sebanyak 22 siswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial berupa uji *normalitas*, *homogenitas* dan uji hipotesis *independent t - test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada skor angket pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 91 dan pada kelas kontrol berada pada kategori cukup dengan rata-rata 58 dan nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu dengan rata-rata 85,55 dan rata-rata pada kelas kontrol yaitu 77,55, dimana nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. dapat diketahui dengan melihat hasil dari uji hipotesis dimana menunjukkan nilai $\text{sig} < \alpha$ dengan nilai signifikannya $0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima. Kesimpulan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem endokrin dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Hasil Belajar, *Team Game Tournament*, *Wordwall*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan berkah-nya yang memberikan kesehatan dan hikmat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Dipadukan Dengan Media Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa,” yang diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Nabi utusan Allah SWT, panutan umat islam yang telah menggulung tikar-tikar kezaliman dan menghamparkan permadani- permadani islam di muka bumi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi peneliti tentu tidak lepas dari bimbingan, tuntunan, motivasi, semangat dan kasih sayang dari orang-orang yang telah memberi dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu **Nurul Magfirah, S.Pd., M.PD** selaku pembimbing I dan ibu **Anisa, S.Pd., M.Pd** selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan . Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada: **Bapak**

Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, **Rahmatiah, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama , Teman-teman Biologi 20 A yang berjuang bersama dengan penuh suka dan duka selama perkuliahan, Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat lagi penulis sebutkan satu per satu.

Rasa terima kasih yang teristimewa penulis persembahkan kepada seluruh keluarga, terkhusus kepada Ayahanda tercinta **Andi Azis S.Pd M.Pd** beliau adalah sosok panutan saya dalam menjalani hidup terima kasih telah menjadi sosok ayah yang tidak pernah mengekang dan selalu mendukung setiap Keputusan yang akan saya ambil Dan Ibunda tercinta **Andi Syamsurya S.Pd, aud** atas segala doa, dukungan dan pengorbanannya yang tak kenal rasa lelah, selama penulis menempuh jenjang pendidikan hingga sampai pada tahap ini. Untuk saudara saya **Andi Radinal Azis S.Pd M.Pd** terimakasih atas kasih sayang yang tak terhingga yang diberikan kepada penulis, serta seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan yang menjadi kekuatan bagi penulis untuk tetap semangat dalam mengejar dan meraih cita-cita. Tanpa doa dan dukungan dari kalian, penulis bukanlah siapa siapa di kehidupan ini. Semoga kalian tetap berada dalam lindungan dan rahmat Allah SWT. Terima kasih.

Penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang sifatnya membangun senantiasa penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan karya ini kedepannya. *Wassalam..*

Makassar, 12 Agustus 2024

Andi Gunawan Azis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERJANJIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Kerangka Berfikir.....	26
C. Penelitian Relevan.....	28
D. Hipotesis.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Populasi Dan Sampel	35
D. Desain Penelitian.....	36
E. Variabel Penelitian	37
F. Definisi Variabel Penelitian	37
G. Prosedur Penelitian.....	39
H. Instrumen Penelitian.....	41
I. Teknik Pengumpulan Data.....	43
J. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

Daftar Tabel

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Prosedur Model Pembelajaran Team Game Tournament.....	9
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Rancangan Penelitian.....	36
Tabel 3.4 Prosedur Team Game Tournament.....	40
Tabel 3.5 Instrumen Motivasi Belajar.....	42
Tabel 3.6 Bobot Penilaian Skala Liker.....	42
Tabel 3.7 Kategori Motivasi Belajar Siswa.....	44
Tabel 3.8 Tingkat Hasil Belajar.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Minimal.....	45
Tabel 3.10 Kategori Nilai Uji N-Gain.....	45
Tabel 4.1 Data Motivasi Belajar.....	48
Tabel 4.2 Distribusi Skor Motivasi Belajar.....	49
Tabel 4.3 Data Hasil Belajar.....	50
Tabel 4.4 Distribusi Skor Hasil Belajar.....	51
Tabel 4.5 Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar.....	52
Tabel 4.6 Uji NGain.....	53

DAFTAR GAMBAR

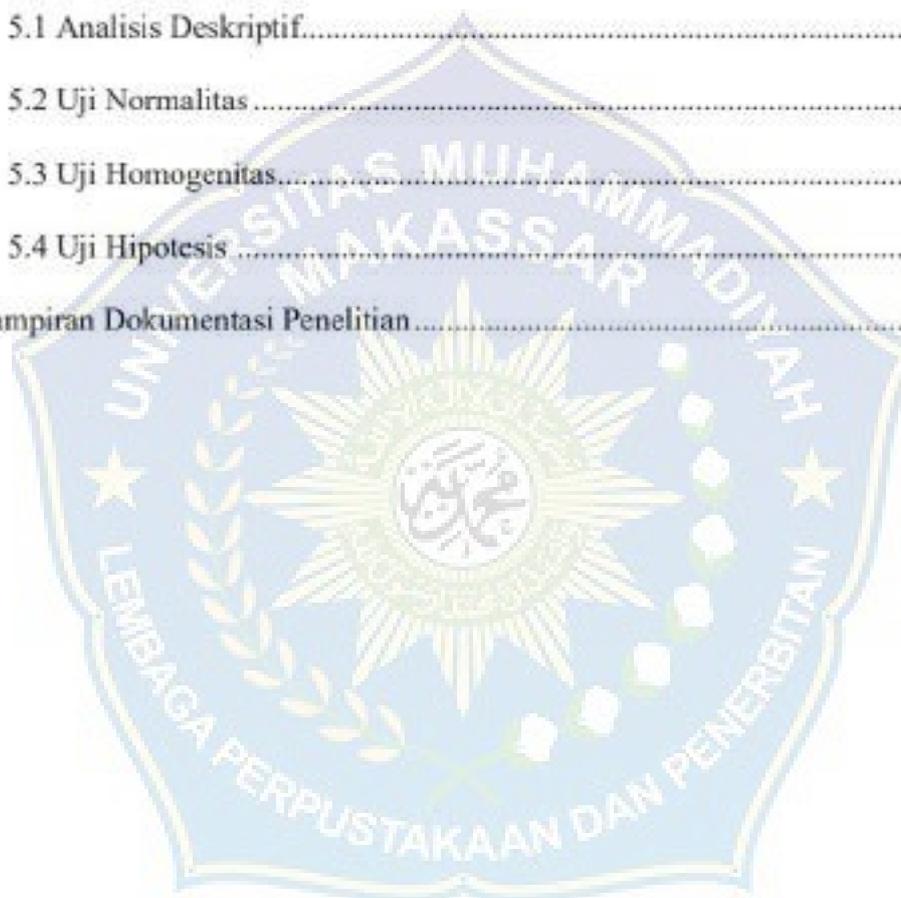
Gambar 2.1 Media Wordwall.....	13
Gambar 2.2 Kelenjar Tiroid.....	21
Gambar 2.3 Kelenjar Paratiroid.....	22
Gambar 2.4 Kelenjar Pankreas.....	23
Gambar 2.5 Kelenjar Gonad.....	24



Daftar Lampiran

Lampiran 1 Persuratan	70
1.1 Surat Pengantar Penelitian dari Dekan.....	71
1.2 Surat Pengantar dari LP3M	72
1.3 Surat Pengantar Penelitian dari Dinas Penanaman Modal	73
1.4 Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah.....	74
1.5 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi Pembimbing I	75
1.6 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi Pembimbing II.....	76
1.7 Kartu Kontrol Validasi Instrumen.....	77
1.8 Surat Permohonan Validasi.....	78
1.9 Surat Keterangan Validasi.....	79
1.10 Kartu Kontrol Penelitian	80
1.11 Keterangan Lulus Plagiasi.....	81
Lampiran 2 Validasi Instrumen.....	91
2.1 Lembar Penilaian Validasi RPP Validator 1	92
2.2 Lembar Penilaian Validasi Angket Validator 1	95
2.3 Lembar Penilaian Validasi Tes Hasil Belajar Validator 1	98
2.4 Lembar Penilaian Validasi Angket Validator 2	101
2.5 Lembar Penilaian Validasi Tes Hasil Belajar Validator 2	104
2.6 Lembar Penilaian Validasi RPP Validator 2	107
Lampiran Instrumen Penelitian.....	110
3.1 RPP.....	111
3.2 Tes Hasil Belajar	122

3.3 Angket Motivasi Belajar	132
Lampiran Rekapitulasi Penilaian	135
4.1 Hasil Angket Motivasi.....	136
4.2 Hasil Belajar Siswa	138
Lampiran Analisis Data.....	140
5.1 Analisis Deskriptif.....	141
5.2 Uji Normalitas	142
5.3 Uji Homogenitas.....	143
5.4 Uji Hipotesis	143
Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	144



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses kegiatan membelajarkan peserta didik untuk mengenal dirinya sendiri bahwa dia memiliki potensi dalam dirinya. Tanpa adanya pendidikan potensi pada diri tidak dapat dikembangkan secara maksimal, baik *kognitif, psikomotorik*. Pendidikan adalah segala daya upaya dan usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi dalam diri mereka agar memiliki pengetahuan keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian baik, memiliki kecerdasan, dan berakhlak mulia.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu merangsang kreatifitas siswa secara utuh, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, serta berlangsung dalam kondisi yang nyaman. Pembelajaran yang ideal tidak hanya menitikberatkan pada hasil yang dicapai siswa namun lebih menekankan pada proses pembelajaran. Bagaimana proses pembelajaran tersebut bisa memberikan pemahaman, kecerdasan, ketekunan, dan membentuk karakter, moral, atau perilaku siswa yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

Tujuan pembelajaran ideal adalah siswa mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif. Diantaranya, siswa aktif dalam pembelajaran, siswa berusaha menyelesaikan tugas dengan benar, siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya, siswa berani menyatakan ketidaksetujuan dan berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami. Pada proses belajar mengajar siswa didorong untuk berani dalam hal apapun khususnya berani meminta informasi yang

relevan dengan topik bahasan lebih lanjut. Untuk mencapai tujuan tersebut maka perlu adanya kerjasama antara pelaku pendidikan, yaitu guru dan siswa

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah kurang efektif, karena siswa hanya mendengarkan pendidik yang sedang menjelaskan pelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun pendidik memberikan sesi pertanyaan bagi siswa, tetapi hanya siswa aktif saja yang memanfaatkan kesempatan bertanya, sedangkan siswa yang kurang aktif lebih memilih diam saja atau bicara dengan siswa lain. Selain itu siswa kelas XI kurang aktif dalam belajar, kemungkinan karena kurang memahami materi, sehingga apabila ditanya oleh guru ada beberapa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat menyebabkan hasil belajar siswa tersebut rendah.

Berdasarkan data yang saya peroleh dari wawancara dengan guru Biologi kelas XI Sma Negeri 10 Makassar, ditemukan satu permasalahan yakni motivasi dan hasil belajar biologi mereka masih rendah. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai ulangan mereka, yang cukup rendah, hal tersebut diduga karena proses pembelajarannya yang kurang baik. Adapun rata-rata nilai ulangan siswa kelas XI Sma Negeri 10 Makassar yaitu 70,2. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai mereka masih belum mencapai KKM. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dimiliki yaitu 75. Terkait dengan uraian diatas, maka guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif menggunakan

berbagai model pembelajaran untuk dan mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran. Maka peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *team games tournament* dipadukan dengan media *wordwall*. *Team games tournament* adalah model pembelajaran yang membuat semua siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang disiapkan oleh guru, setelah itu siswa bersaing dalam tournament untuk mendapatkan penghargaan kelompok.

Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep dan menguasai materi. Sedangkan media *wordwall* adalah salah satu media game yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa karena media *wordwall* menawarkan konsep belajar dengan bermain game yang diikuti dengan berbagai macam game yang dapat digunakan oleh guru.

Media *wordwall* juga menawarkan instrumen penilaian yang variatif. *Wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan guru secara bergiliran didepan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran *team games tournament*

menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep yang telah dipelajari dan jawaban yang diperoleh akan menimbulkan rasa puas pada siswa.

Saputra (2016) hasil penelitiannya adalah bahwa pengaruh model pembelajaran *team games tournament* berbasis lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati pada kelas eksperimen memperoleh nilai 44,73 dan kelas kontrol memperoleh nilai 31,33 membuktikan siswa di kelas eksperimen mengalami hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol dikarenakan siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *team games tournament* sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan model konvensional.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti berinovasi untuk mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* yang Dipadukan Dengan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Endokrin Pada Siswa Kelas XI MIPA SMA NEGRI 10 MAKASSAR"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* yang dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* yang dipadukan dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* yang dipadukan dengan media game *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* yang dipadukan dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Model pembelajaran *team games tournament* dengan media *wordwall* siswa dapat belajar dengan serius dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi terutama dalam materi sistem endokrin

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diterapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir mengenai model pembelajaran *team game tournament* yang dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mengenai materi sistem endokrin

3. Bagi Guru

dapat mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mengajar dengan kurikulum yang berlaku dan menggunakan media pembelajaran *wordwall*



BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model ini pada mulanya dikembangkan oleh *David DeVries* dan *Keith Edwards*. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Penerapan Model *Team Games Tournament* dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya *Team Games Tournament* ikut melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika siswa melaksanakan turnamen yaitu setelah masing-masing anggotakelompok membuat soal dan jawabannya, selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama (Manasikana, dkk.2022 : 85)

Sedangkan untuk memotivasi belajar siswa dalam model *Team Games Tournament* terdapat unsur *reinforcement*. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajarmengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa,

rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya. Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran kooperatif yaitu strategi pembelajaran kelompok yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, meningkatkan harga diri, dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah (Manasikana, dkk.2022 : 85)

Model Pembelajaran *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompokkelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Penerapan Model *Team Game Tournament* dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapan model pembelajarn ini juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika siswa melaksanakan turnamen yaitu setelah masing-masing anggota kelompok membuat soal, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar Bersama (Shelvy Oktaviani, 2020 : 43)

b. Langkah Langkah Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Model *Team Game*

Tournament yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Prosedur model pembelajaran *Team Game Tournament*

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.	Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajar.
<i>Teams</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogeny	Siswa mengikuti instruksi guru dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.
<i>Games</i>	Guru membimbing siswa untuk mulai bermain games di media wordwall	Siswa mengikuti arahan guru untuk menjawab pertanyaan dari games yang di berikan.
<i>Tournament</i>	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa
Rekondisi Team	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.	Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru terkait hasil belajar yang sudah dicapai.

(Sumber : Mahardi, 2019)

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

- a) Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa
- b) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas,

- c) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, c
- d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain,
- f) motivasi belajar lebih tinggi, dan
- g) meningkatkan kebaikan budi, dan toleransi (Manasikana,2022)

Kelemahan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

- a) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok
- b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- c) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain (Manasikana, 2022 : 89)

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran online yang berbentuk evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan pembuatan instrument penilaian yang paling variatif, *software* ini berorientasi pada evaluasi pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru.

Wordwall ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa batas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti: *komputer, tablet, smartphone*, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individu atau melalui bimbingan guru secara bergiliran di depan kelas. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Siti, 2020 : 12)

Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif karena memiliki konsep belajar dan bermain. Siswa tidak hanya membaca dan menjawab soal yang diberikan, tetapi siswa harus bermain untuk menjawab soal tersebut. Ada banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh aplikasi *wordwall*, yaitu *match up, quiz, missing word, gameshow quiz, maze chase* dan masih banyak lagi. Aplikasi ini menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti *template* (Yayah, 2020).

Wordwall dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, terutama peserta didik kelas rendah. Selain itu kelebihan dari aplikasi evaluasi pembelajaran seperti ini adalah tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan music pengiring. Mode penguasaan (*Homework*) dapat diterapkan *disoftware wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah (Siti, 2020: 13)

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wordwall

Kelebihan *media wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik. Mode penugasannya dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah. Kekurangan *game wordwall*, dalam penggunaannya rentan terjadi kecurangan, *font sizenya* tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa mengubah besar kecilnya tulisan (Pepen S, 2017).



Gambar 2.1 Gambar media wordwall
(Sumber : worwall.net.com)

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya. Dalam upaya mencapai perubahan tingkah laku dibutuhkan motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya. untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi

keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kem dorongan untuk belajar (Emda, 2017 : 103)

Motivasi belajar ialah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajar untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi. Motivasi dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. (Purwa, 2013 : 314)

b. Prinsip – prinsip Motivasi Belajar

1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktifitas belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. seseorang yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi belum menunjukkan aktifitas nyata. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangkan suatu objek, belum sampai melakukan kegiatan.

2) Motivasi intrinsik lebih utama dari pada motivasi *ekstrinsik* Anak

didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajarnya sangat kuat. Dia belajar bukan karena ingin mendapatkan nilai yang tinggi, mengharapkan pujian orang lain atau mengharapkan hadiah berupa benda, tetapi karena ingin memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya.

- 3) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar Guru yang berpengalaman cukup bijak memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu
- 4) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar Dari berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi hasil belajar. (Oemar hamalik, 2017 : 124)

c. Fungsi Motivasi

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu.
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tidak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Disini
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. (Oemar Malik, 2017 : 129)

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah aktivitas seseorang untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang tidak dimiliki sebelumnya (Heri, 2014: 2).

Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Belajar adalah suatu adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Beberapa elemen penting yang mencirikan belajar yang dilakukan siswa yaitu sebagai berikut :

- 1) Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku.
- 2) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.
- 3) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relative mantap
- 4) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian

Menurut pandangan Kompri (2017 : 2) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Menurut Skinner dalam belajar ditemukan hal-hal berikut :

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar,
- 2) Respon siswa
- 3) Konsekuensi yang bersifat menggunakan respon tersebut, baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman.

Menurut Gagne (kompri, 2017: 3) belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Menurut Thomas and Jere (Putu, 2015: 2) belajar adalah suatu terminologi yang menggambarkan suatu proses perubahan melalui pengalaman. Proses tersebut mempersyaratkan perubahan yang relative permanen berupa sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan, dan keterampilan melalui pengalaman.

Berdasarkan uraian di atas belajar dapat didefinisikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik di dalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, sehingga terjadi perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Dalam kegiatan belajar mengajar harus terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik agar suasana pembelajaran kondusif. Tidak lagi teacher center melainkan student center sebagai proses belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran (Afandi,M, dkk, 2013: 4).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar mengandung tiga hal pokok, yaitu: belajar mengakibatkan perubahan perilaku dan kemampuan, perubahan perilaku dan kemampuan tersebut bersifat tetap, dan perubahan tersebut disebabkan karena hasil dari latihan atau pengalaman. Karena dalam belajar seseorang dapat memperoleh kemampuan, pengetahuan, nilai dan sikap tertentu.

d. Faktor-faktor Belajar

Belajar merupakan kegiatan pokok dalam keseluruhan dari proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana pola belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Adanya banyak faktor yang dapat mewarnai belajar yaitu :

- a) Faktor stimulus. Faktor stimulus dibagi dalam hal-hal yang berhubungan dengan panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, beratnya bahan pelajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan ekstern.
- b) Faktor metode belajar dipengaruhi oleh kegiatan berlatih dan praktek, *over learning* dan *drill*, *resistensi* selama belajar, pengenalan tentang hasil belajar, belajar dengan bagian-bagian dengan keseluruhan, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan belajar dan kondisi intensif.
- c) Faktor-faktor individual dipengaruhi oleh kematangan, usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental kondisi kesehatan jasmani dan motivasi.

Secara garis besar, proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal meliputi faktor fisiologis yaitu jasmani siswa dan faktor psikologis, yaitu kecerdasan atau intelegensi siswa, motivasi, minat, sikap, bakat. Faktor eksternal meliputi lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya, sedangkan lingkungan non sosial atau instrumental yaitu kurikulum program, fasilitas belajar, guru (Kompri, 2017:39)

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1) Faktor dari diri siswa

- a) Faktor biologis, meliputi kesehatan gizi, pendengaran, dan penglihatan.
- b) Faktor psikologis, meliputi intelegensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berfikir.
- c) Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga, yaitu lembaga pendidikan yang pertama dan terutama (pokok).
- b) Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan berdisiplin di sekolah.
- c) Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Tampubolon, 2014: 142).

Dari uraian di atas peneliti melihat bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor. Yang pertama faktor internal, yaitu faktor dalam diri siswa itu sendiri yang mencakup faktor biologis dan faktor psikologis. Yang kedua faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar pribadi siswa, bisa dari lingkungan tempat siswa melakukan interaksi sosial.

5. Materi Sistem Endokrin

a. Pengertian Sistem Endokrin

Materi sistem hormon yang dipelajari meliputi pengertian sistem hormon, macam-macam kelenjar endokrin, macam-macam hormon yang disekresikan oleh kelenjar, fungsi masing-masing hormon, dan kelainan/penyakit yang berhubungan dengan sistem hormon. Di dalam tubuh

manusia terdapat beberapa macam kelenjar endokrin, antara lain Kelenjar *Hipofisis, Kelenjar Tiroid dan Paratiroid, Kelenjar Pankreas, Kelenjar Adrenal, dan Kelenjar Gonad* yang meliputi testis dan *ovarium* (Nihlah, 2016)

Hormon adalah zat kimia dalam bentuk senyawa organik yang dihasilkan oleh kelenjar endokrin. Hormon mengatur aktivitas seperti metabolisme, reproduksi, pertumbuhan, dan perkembangan. Hormon dari kelenjar endokrin mengikuti peredaran darah ke seluruh tubuh hingga mencapai organ-organ tertentu. Meskipun semua hormon mengadakan kontak dengan semua jaringan di dalam tubuh, hanya sel jaringan yang mengandung reseptor spesifik terhadap hormon tertentu yang terpengaruh oleh hormon tersebut. Karena jumlah hormon yang dihasilkan oleh kelenjar endokrin sangat sedikit, kadar hormon di dalam darah sangat rendah

b. Macam macam kelenjar *endokrin*

1) Kelenjar Tiroid

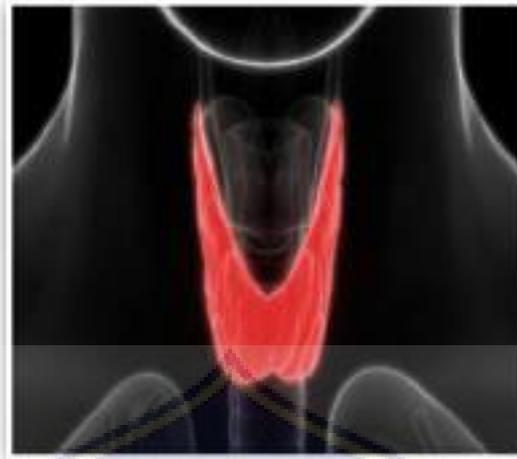
Menurut Zubaidah (2014: 5) Kelenjar tiroid merupakan produsen sekaligus tempat penyimpanan hormon yang mengatur berbagai fungsi tubuh. terdiri dari folikel-folikel yang terletak di depan trakea. Kelenjar tiroid menghasilkan dua macam hormon, yaitu *tiroksin (T4)* dan *triyodotironin (T3)*.



Gambar 2.2 kelenjar tiroid
(Sumber, Araningsih, 2019)

2) Kelenjar Paratiroid

Kelenjar paratiroid berjumlah empat buah yang masing-masing berdiameter 5 mm dengan berat sekitar 30 mg dan terletak di belakang kelenjar tiroid. Kelenjar ini menghasilkan parathormon yang berfungsi untuk mengatur ekstraseluler dengan cara mengatur absorpsi kalsium dari usus, ekskresi kalsium oleh ginjal dan pelepasan kalsium dari tulang. *Hormon parathormon* berperan dalam pengaturan pemakaian ion kalsium (Ca^{2+}) dan fosfat (PO_4^{3-}) pada jaringan. Kelenjar ini berperan dalam mengendalikan kadar kalsium dalam darah. Hormon yang dihasilkan oleh kelenjar ini adalah parathormon yang berfungsi mengendalikan kadar kalsium (Zubaidah, 2014: 6).



Gambar 2.3 Kelenjar *Paratiroid*

(Sumber : Araningsih, 2019)

3) Kelenjar Pankreas

Kelenjar pankreas merupakan sekelompok sel yang terletak pada pankreas dan dikenal dengan pulau-pulau langerhans. Kelenjar pankreas yang berfungsi sebagai kelenjar endokrin menghasilkan hormon insulin dan glukagon. Hormon insulin dan glukagon bekerja secara berlawanan untuk mengatur kadar glukosa. Bila kadar *glukosa* dalam darah tinggi, pankreas akan mensekresikan hormon insulin merangsang hati untuk menyerap glukosa dan mengubahnya menjadi *glukogen*. Sebaliknya jika kadar glukosa dalam darah menurun, *hormon glikagon* akan mengubah *glukogen* menjadi glukosa.



Gambar 2.4 Kelenjar Pankreas
(Sumber : Zubaidah, 2014)

4) Kelenjar Gonad

Kelenjar-kelenjar ini terletak di testis pada pria dan ovarium pada wanita, dan menghasilkan hormon-hormon seksual yang berperan dalam mengatur reproduksi dan perkembangan karakteristik seksual sekunder. *Ovarium* merupakan kelenjar kelamin wanita yang berfungsi menghasilkan *ovum*, hormon estrogen, dan hormon progesteron. Sekresi estrogen dihasilkan oleh *folikel de Graaf* dan dirangsang oleh *FSH*. *Estrogen* berfungsi menimbulkan dan mempertahankan tanda-tanda kelamin pada wanita misalnya, perkembangan pinggul, payudara, serta kulit menjadi halus. *Testis* sebagai kelenjar kelamin pria akan menskresikan hormon *testoteron* yang berfungsi merangsang pematangan sperma (*spermatogenesis*) dan pembentukan tanda-tanda kelamin sekunder pada pria, misalnya pertumbuhan kumis, janggut, bulu dada, jakun, dan membesarnya suara (Imaningtyas, 2014).



Gambar 2.5 Kelenjar Gonad
(Sumber : Aryaningsih, 2019)

5) Kelenjar Pineal

Kelenjar pineal terletak di dinding *posterior ventrikel* ketiga yang melekat pada otak dan berbentuk kerucut yang sangat kecil. Kelenjar pineal dibungkus oleh jaringan ikat dan terjulur septa yang mengandung pembuluh darah kecil. Yang berbagai kelompok *sel sekretoris* yang mencolok dan berjumlah banyak yaitu *pinealosit*. Sel-sel itu, menghasilkan melatonin yang merupakan suatu *derivat triptofa*. Serabut saraf simpatis tidak bermielin memasuki kelenjar pineal dan berakhir diantara *pinealosit*. Selain sel *pinealosit*, juga ada sel *glia interstisial* yang menyerupai *astrosit*. Sel tersebut memiliki inti panjang yang terpulas lebih kuat daripada inti *pinealosit*. Jumlah atrosit pineal ini cuma sekitar 5%. *Pankreas*

d. Gangguan Pada Sistem Endokrin

Menurut Zubaidah (2019 : 17) gangguan sistem peredaran darah pada manusia yaitu:

1) Diabetes melitus

Diabetes adalah kondisi yang menyebabkan tingginya kadar glukosa darah. Hal tersebut terjadi akibat tubuh tidak dapat memproduksi atau menggunakan insulin untuk mengatur glukosa.

2) Penyakit *Addison*

gangguan kelenjar endokrin dapat mengganggu fungsi kelenjar adrenal, salah satunya memicu penyakit *addison*. Akibat gangguan pada kelenjar adrenal, *hormon kortisol* atau *hormon aldosteron* yang dikeluarkan dari tubuh jadi terlalu sedikit. Penderita penyakit *addison* dapat merasakan gejala kelelahan, sakit perut, dehidrasi, dan perubahan warna kulit. Stroke merupakan suatu penyakit yang terjadi karena matinya jaringan di otak yang disebabkan oleh kurangnya asupan oksigen ke otak.

3) *Akromegali*

Kondisi ini cukup langka dan bisa menyebabkan seseorang mengalami pembesaran pada kaki dan tangan. Biasanya juga disertai dengan perubahan pada wajah, kelelahan, dan mati rasa pada anggota tubuh.

4) Penyakit *PCOS*

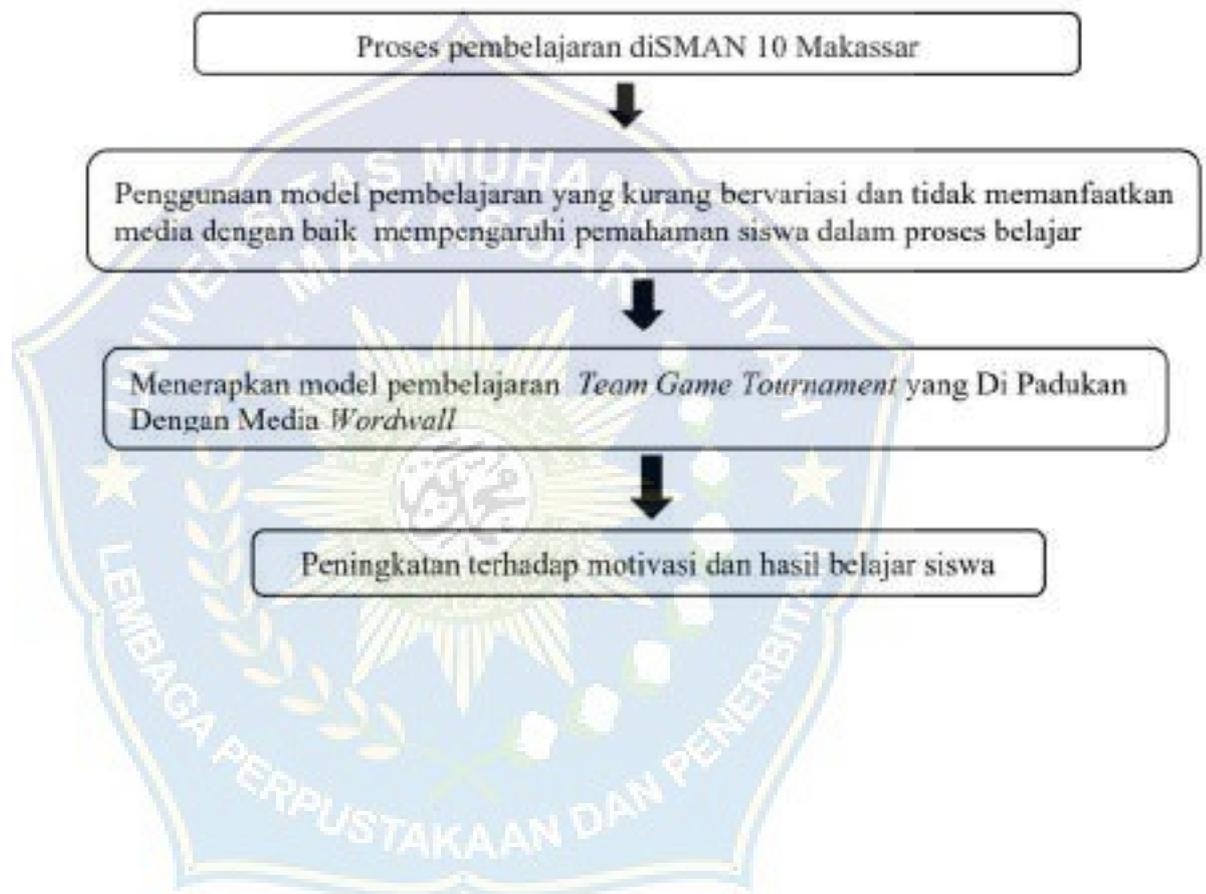
Masalah sistem endokrin ini hanya menyerang wanita dan bisa menimbulkan tanda-tanda seperti siklus menstruasi yang berantakan, pertumbuhan rambut yang berlebihan, rentan berjerawat, dan sulit untuk hamil.

B. Kerangka Berpikir

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan, alam, dan makhluk hidup. Disekolah kebanyakan siswa kurang paham dan mengerti mengenai materi yang diajarkan oleh guru hal ini terjadi karna guru menggunakan model konvensional dan tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Untuk itu, guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan serta dapat memancing siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Ditemukan masalah di sekolah SMA Negeri 10 Makassar yaitu terdapat beberapa faktor yang menjadikan rendahnya motivasi dan hasil belajar di kelas XI yaitu pendidik menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, dan kurang menggunakan media pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri dan menyelidiki sendiri, sehingga akan diperoleh hasil yang akan bertahan lama dalam ingatan serta tidak mudah dilupakan oleh siswa, peran guru hanya membimbing dan memberikan instruksi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. *Media wordwall* ialah media pembelajaran yang dapat diakses dengan menggunakan web. *Media wordwall* menyediakan berbagai template game yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar serius dalam proses pembelajaran media *wordwall* dapat menarik perhatian siswa karna. Aplikasi *wordwall* dapat diartikan sebagai media game berbasis kuis yang

menyebabkan. Aplikasi wordwall sangat mudah diakses karena link wordwall dapat langsung dibagikan ke media pembelajaran online lainnya seperti google classroom, whatsapp, email dan lain sebagainya.



1. Penelitian Relevan

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Maulia Agusti dan Aslam (2022) yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti adalah sama-sama menerapkan media pembelajaran *wordwall* dan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya yaitu sampel yang digunakan berbeda peneliti dengan menggunakan sampel peserta didik SMP dan untuk penelitian ini pada peserta didik SMA.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hariyani, Darlen Sikumbang, dan Berti Yolida (2019) yang berjudul "Efektivitas *Teams Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Teams Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sebesar 70% peserta didik pada materi sistem pernafasan manusia. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* dan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya yaitu peneliti sendiri menggunakan model pembelajaran digunakan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Materi

yang digunakan berbeda peneliti terdahulu menggunakan materi sistem pernapasan, sedangkan peneliti sendiri menggunakan materi system hormon atau endokrin

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Farhaniah (2021) dengan judul “Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran *Tematik* Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah melakukan beberapa tindakan siklus menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti adalah sama-sama menerapkan media pembelajaran *wordwall*. Sedangkan untuk perbedaannya adalah penelitian terdahulu adalah menggunakan pembelajaran tematik, sedangkan peneliti sendiri menggunakan model *Team Game Tournament* media tersebut terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Kemudian sampel yang digunakan berbeda peneliti dengan menggunakan sampel peserta didik SMP dan untuk penelitain ini pada peserta didik SMA
4. Penelitian yang berkaitan dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa yaitu penulis merujuk pada beberapa jurnal ataupun penelitian skripsi terdahulu sebagai berikut, Penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizziz* dalam Pembelajaran Daring (online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X Mipa di SMA Maschi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020” yang disusun Kusuma (2020), Universitas Sanata Dharma. Dalam pokok bahasan skripsi ini adalah pengguna aplikasi *quizziz* untuk menjadikan

pembelajaran. Penelitian ini sama dengan peneliti lakukan yaitu tentang aplikasi pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi, perbedaannya dalam penelitian ini yaitu hanya berbentuk kuis saja, sehingga penulis mencoba melakukan penelitian dengan aplikasi pembelajaran lain yaitu wordwall yang disarankan penulis dengan media aplikasi *wordwall* banyak varisasi dalam pembuatannya.

5. Penelitian Ade Ilham Husain yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar elektronika analog siswa kelas X TKJ 1 Negeri 1 Sidereng melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* subjek penelitian ini adalah siswa kelas X YKH SMKN 1 Sidereng tahun ajaran 2012-2013 dengan jumlah 44 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian tes pada setiap akhir siklus sesuai dengan materi yang diajarkan dan lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar elektronika analog siswa kelas TKJ SMKN 1 Sidereng mengalami peningkatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.
6. Penelitian yang dilakukan oleh *Graldo Immanuel Siagian, Daitin Tarigan* dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea" Jenis metode dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian "*Pretest-Posttest Nonequivalent Group Design*" Dalam pengambilan sampel yang diambil menggunakan teknik total *sampling* karena

jumlah populasi yang kurang dari 100 sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 48 orang. Untuk menganalisis data peneliti menguji validitas soal, reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji *normalitas*, *homogenitas*, dan uji *hipotesis*.

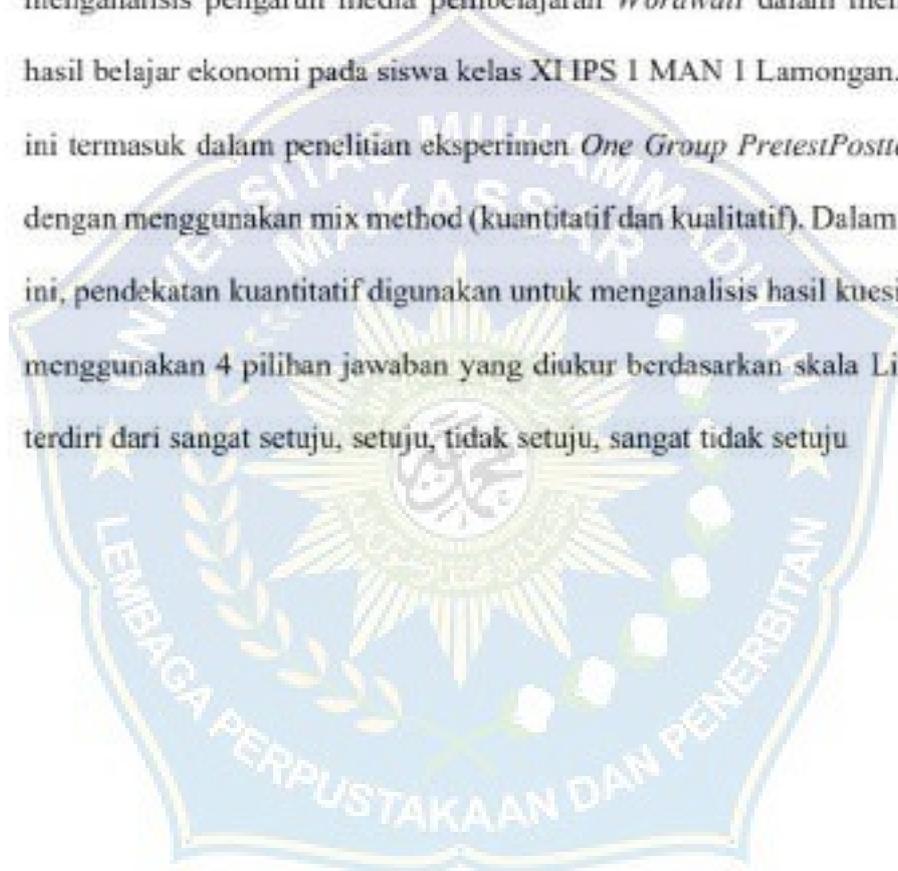
7. Penelitian yang dilakukan oleh Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, Endah Rita dan Sulistyia Dewi (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi”. Hasil 19 penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* menggunakan media puzzle memiliki pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* yang mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu media yang digunakan menggunakan media puzzle dan materi yang digunakan berbeda peneliti terdahulu menggunakan materi sistem ekskresi, sedangkan peneliti sendiri menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall dan materi yang digunakan peneliti sendiri yaitu materi sistem endokrin
8. Penelitian yang dilakukan oleh Taufan Faizal Muslim dan kawan-kawan, menerangkan bahwa. Subjek penelitian kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margasari dengan jumlah 21 siswa yang terdiri 9 laki-laki dan 12 perempuan

metode dan desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas model Eliot yang terdapat tiga tindakan pada tiga siklus yang dilakukan. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar digunakan lembar observasi, catatan lapangan, tes evaluasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu siklus ke-1 nilai rata-rata 65, siklus ke-2 nilai rata-rata 75, dan siklus ke-3 nilai rata-rata 80. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran konsep energi dan perubahannya dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa

9. Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Fajri bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar pada materi koloid dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dilengkapi dengan teka teki silang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) penerapan pembelajaran *Team Game Tournament* yang dilengkapi dengan TTS dapat meningkatkan kualitas proses belajar pada materi koloid. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa pada siklus I dan II. Persentase keaktifan siswa pada siklus I 60.72% dan 71.43% pada siklus II (2) penerapan model pembelajaran TGT yang dilengkapi dengan TTS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koloid. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah ketuntasan belajar dan afektif siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa 64.29% dengan rata-rata nilai 72.3 dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 89.29% dengan rata-rata nilai 76.1. sedangkan

untuk aspek afektif, pencapaian rata-rata indikator adalah 64.29% pada siklus I dan 75% pada siklus II

10. Penelitian yang dilakukan oleh Sakinata Maulidina Minarta, Heni Purwa Pamungkas dengan judul "Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan" Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen *One Group PretestPosttest Design* dengan menggunakan mix method (kuantitatif dan kualitatif). Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner yang menggunakan 4 pilihan jawaban yang diukur berdasarkan skala Likert, yang terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju



D . Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016: 86). Berdasarkan kajian teori dan kajian pustaka yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperiment*, dimana peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan kecuali dari beberapa variabel tersebut (Darmawan, 2016: 51). Metode ini melibatkan 2 kelas yaitu kelas XI MIPA II dan kelas XI MIPA VI. Salah satu dari kelas tersebut diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan bantuan *media wordwall*. Kemudian setelah diberikan perilaku kedua kelompok tersebut diberikan tes akhir. Nilai dari hasil tes tersebut kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian sehingga dapat diketahui apakah terdapat perbedaan dalam hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas control.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA NEGRI 10 MAKASSAR Pada semester genap 2023/2024

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiono (2018: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA .

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
XI IPA 1	25
XI IPA 2	22
XI IPA 3	20
XI IPA 4	21
XI IPA 5	24
XI IPA 6	22
XI IPA 7	22
XI IPA 8	22
Jumlah	254

(Sumber : SMAN 10 Makassar)

b. Sampel

Sampel penelitian ini yaitu kelas eksperimen (XI MIPA II) dan kelas kontrol (X MIPA VI). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling. Alasan saya memilih random sampling, karna memberikan kesempatan yang sama terhadap setiap populasi yang digunakan untuk menjadi sampel penelitian dengan memilih sampel secara acak. Hal ini dasari oleh proses pembelajaran disetiap populasi kelas itu bersifat homogen.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Siswa
XI MIPA II	22
XI IPA VI	22
Jumlah	44

(Sumber : SMAN 10 Makassar)

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan Control Group Pretest-Posttest Design dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Tabel 3.3 Rancangan penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (R1)	01	X1	03
Kontrol (R2)	02	X2	04

(Sumber : Sugion, 2018)

Keterangan :

R1 : Kelompok eksperimen

R2 : Kelompok kontrol

O1 : *Pre-test* pada kelompok eksperimen

O3 : *Pre-test* pada kelompok kelompok kontrol

X1 : Perlakuan dengan model *team game tournament* dipadukan media *wordwall*

X2 : Perlakuan model Pembelajaran konvensional

O3 : *Post-test* pada kelompok eksperimen

O4 : *Post-test* pada kelompok kelompok kontrol

E. Variabel Penelitian

Menurut Darmawan (2013: 108), variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu

- 1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu media *wordwall*
- 2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran variabel yang akan diteliti, maka perlu adanya batasan atau definisi operasional tentang variabel yang akan diteliti. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Model TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang disiapkan oleh guru, setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih menguasai materi.
2. Media *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang Menyusun konsep bermain sambil belajar wordwall menyediakan berbagai macam jenis games seperti kuis, menjodohkan pasangan, *anagram*, acak kata, pencarian kata, teka teki silang dan berbagai macam game menarik lainnya.
3. Motivasi Belajar adalah dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Adapun indikator angket yang digunakan ialah tekun mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, leboh senang bekerja mandiri, menunjukkan minat, dapat mempertahankan pendapatnya, senang dalam mengerjakan soal, cepat bosan terhadap tugas yang rutin. Data ini diperoleh dari pemberian angket yaitu angket yang jawabannya sudah disediakan, jadi responden tinggal memilih dengan menggunakan skala dengan 4 alternatif jawaban

4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media wordwall dengan menggunakan alat ukur melalui tes hasil belajar soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang berhubungan dengan materi sistem endokrin

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan, sebagai berikut:

a. Tahap Observasi

- 1) Membuat surat izin penelitian untuk observasi ke sekolah
- 2) Bertemu dengan kepala sekolah untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan membawa surat izin penelitian untuk observasi
- 3) Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian
- 4) Melakukan wawancara dengan salah seorang guru biologi mengenai permasalahan dalam pembelajaran biologi yang ada di SMAN 10 Makassar

b. Tahap Persiapan

- 1) Mengurus surat izin penelitian di Tata Usaha yang ditujukan kepada LP3M Unismuh, kemudian ke kantor Dinas Penanaman Modal dan 34 PTSP, kemudian ke kantor DIKNAS Makassar dan ditujukan kepada kepala sekolah SMA Negeri 1.
- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, dan instrumen penelitian lainnya.

3) Menentukan jadwal penelitian dan mengkondisikan kelas serta materi pembelajaran

c. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan dilakukan maka tahapan selanjutnya yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut : Tahap Pelaksanaan Setelah tahap persiapan dilakukan maka tahapan selanjutnya yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Prosedur *Team Game Tournament*

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas siswa
Presentasi Kelas	Presentasi Kelas Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar	Siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh oleh terkait kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran
<i>Teams</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogeny	Siswa mengikuti instruksi guru dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan
<i>Games</i>	Guru membimbing siswa untuk memainkan game dimedia wordwall	Siswa mengikuti arahan guru untuk menjawab pertanyaan dari games yang di berikan.
<i>Tournament</i>	Tournament Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	Siswa berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Rekondisi Team	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.	Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru terkait hasil belajar yang sudah dicapai.
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

(Sumber : Hosnan, 2014)

d. Tahap Evaluasi

- 1) Pada saat akhir penelitian dilakukan posttest dengan menggunakan media wordwall dengan 25 butir soal pilihan ganda
- 2) Materi sistem endokrin
- 3) Setelah data hasil evaluasi penelitian diperoleh, selanjutnya melakukan analisis data
- 4) Menyusun laporan hasil penelitian

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Tes

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi system endokrin menggunakan *pembelajaran Team Game Tournament*. Jenis tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal untuk mengukur hasil belajar biologi siswa kelas XI pada materi sistem endokrin

2) Angket

Angket digunakan sebagai alat untuk mendapatkan informasi terkait motivasi belajar siswa. Angket ini nantinya akan dibagikan kepada siswa sebelum penelitian berakhir guna ingin mengetahui seberapa

berpengaruhnya media yang diterapkan terhadap motivasi belajar siswa.

Siswa bebas memberikan penilaian berupa skala skor antara 1-4.

Tabel 3.5 Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	1, 2, 4	3, 5	5
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	6, 8,	7, 9	4
	Menunjukkan minat	11, 13, 15	12	4
	Senang bekerja mandiri	16, 17, 19	20	4
	Dapat mempertahankan pendapatnya	15 18	14	3
Jumlah				20

Sumber: (Sardiman, 2018)

Data penelitian yang dihasilkan dari penyebaran lembar angket berskala pengukuran menggunakan skala likert.

Tabel 3.6 Bobot Penilaian Skala Likert

Pilihan jawaban	Kode	Skor	
		Positif (+)	Negatif (-)
Sangat setuju	SS	4	1
Setuju	S	3	2
Tidak setuju	TS	2	4
Sangat tidak setuju	STS	1	5

(Sumber : Azwar, 2021)

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya RPP, buku tugas siswa, peraturan sekolah, foto-foto dan lain-lain.

I. Teknik Pengumpulan Data

Data diperlukan dalam sebuah penelitian untuk menjawab sebuah permasalahan dalam penelitian. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Dalam hal ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Tes

Tes merupakan cara yang ditempuh untuk mengetahui kemampuan siswa. Data dikumpulkan melalui pemberian tes yang disediakan dan diberikan kepada siswa sebanyak 30 soal pretes pada awal dan 30 soal postes pada akhir proses belajar mengajar berlangsung pada materi sistem endokrin

- a. *Pretest* merupakan pengujian awal pada peserta didik sebelum dilakukan proses pembelajaran pada sampel penelitian. *Pretest* dibuat untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- b. *Posttest* merupakan pengujian akhir pada siswa setelah dilakukan proses pembelajaran pada sampel penelitian. *Posttest* diberikan setelah kedua kelas penelitian diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran dimana kelas kontrol menerapkan pembelajaran model *team game tournament* dipadukan media *wordwall*

2) Non Tes

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti ingin tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Metode angket atau kuesioner ini adalah salah satu

cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bertujuan memperoleh informasi dari responden mengenai motivasi belajar siswa terhadap model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall*.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah data dengan tujuan untuk menunjukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis. Data penelitian yang sudah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan dua jenis statistik, yaitu :

1) Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran secara umum. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

Tabel 3.7 Kategori Motivasi Belajar Siswa

Interval Nilai	Kategori
84-100	Sangat Tinggi
68-83	Tinggi
52-67	Cukup
38 -51	Rendah
20-37	Sangat Rendah

(Sumber : Sugiono, 2018)

Tabel 3.8 Tingkat Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kategori
91-100	Sangat Baik
81- 90	Baik
75-80	Cukup
0 - 74	Kurang

(Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017)

Kriteria keberhasilan siswa dikatakan tuntas belajar jika memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai Hasil Belajar	Kategori
< 75	Tuntas
> 75	Tidak Tuntas

(Sumber : SMAN 10 Makassar)

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun kategori untuk nilai *N Gain* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.10 Kategori Nilai Uji *N-Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
Nilai $G \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq \text{Nilai } G \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < \text{Nilai } G < 0,30$	Rendah

(Sumber : Hake, R dalam Nurfadillah, 2019)

2) Statistik Inferensial

Teknik analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan Analisis Independent t-test dengan menggunakan bantuan SPSS versi 20. Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu kita pengujian dasar-dasar analisis, yakni uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut :

- a) Uji normalitas, digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning dipadukan dengan media wordwall. Pengujian normalitas data hasil belajar

biologi menggunakan bantuan *SPSS versi 24 for windows*, dengan kriteria pengujian bahwa sampel penelitian dikatakan berdistribusi normal jika nilai *Kolmogorov-Smirnov Z (2-tailed)* yang diperoleh $> \alpha = 5\%$. Sebaliknya, jika nilai *Kolmogorov-Smirnov Z (2-tailed)* yang diperoleh $< \alpha = 5\%$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian tidak berdistribusi normal

- b) Uji homogenitas, bertujuan untuk mengetahui data dalam penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Pengujian homogenitas data hasil belajar biologi menggunakan bantuan *SPSS versi 24* dengan kriteria pengujian signifikansi yang diperoleh $> \alpha = 5\%$, maka variansi pada kelompok data adalah sama (homogen), jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha = 5\%$, maka variansi pada kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen)
- c) Uji Hipotesis, Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPPS versi 24.0 for windows* dengan statistik uji *independent t – test*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab IV ini peneliti memaparkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap hasil dan motivasi belajar siswa. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel yang telah dipilih yaitu kelas XI MIPA II yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 8 yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol. Model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* digunakan pada kelas eksperimen, sedangkan model konvensional digunakan pada kelas kontrol.

Penelitian ini menyajikan dua macam hasil analisis yaitu hasil analisis deskriptif dan hasil analisis inferensial. Berikut ini uraian masing-masing deskripsi hasil analisis tersebut

1. Analisis Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif memiliki tujuan untuk menentukan tingkat pencapaian motivasi dan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *team game tournament* yang dipadukan dengan media *wordwall*. Analisis statistik ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24. Data yang digunakan untuk analisis ini meliputi nilai rata-rata, skor maksimum, skor minimum, dan standar deviasi.

Berdasarkan skor pembagian angket motivasi dan hasil belajar siswa yang diperoleh siswa pada materi sistem endokrin di kelas XI MIPA II dan XI MIPA VI SMA Negeri 10 Makassar disajikan berikut ini

A. Data Hasil Angket Motivasi Belajar

Berdasarkan data motivasi belajar siswa yang diolah menggunakan SPSS 26 dapat diketahui deskripsi data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Analisis Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol'
Mean	91	58
Standar Deviasi	3.794	3.643
Standar Maksimum	98	66
Standar Minimum	84	53

(Sumber: SPSS)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa hasil angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki mean 91 standar deviasi sebesar 3.794 skor minimum 84 dan skor maksimum 98 Sedangkan untuk kelas kontrol hasil angket motivasi belajar siswa memiliki mean sebesar 58 standar deviasi 3.643 skor minimum sebesar 53 dan skor maksimum sebesar 66. Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol

Adapun skor dari pembagian angket motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan (post-test) kemudian dikelompokkan kedalam kriteria hasil belajar siswa, di mana dalam kriteria ini terdapat interval nilai yang akan menunjukkan kategori nilai yang diperoleh, di mana terdiri dari kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase.

Tabel 4.2 Distribusi Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
85 – 100	Sangat Tinggi	20	91	0	0
69 – 84	Tinggi	2	9	0	0
53 – 68	Cukup	0	0	7	32
37 – 52	Rendah	0	0	15	68
20 – 36	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		22	100	22	100

(Sumber : SPPS)

Berdasarkan table 4.2, Pada Kelas Eksperimen terdapat 22 siswa yang berada pada kategori “sangat tinggi” dengan persentase sebesar 91%, 2 siswa berada pada kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 9%, Sedangkan pada kelas kontrol 7 siswa berada pada kategori “cukup” dengan persentase sebesar 32%, 15 siswa yang berada pada kategori “rendah” dengan persentase sebesar 68% Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen sangat tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol

B. Data Hasil Belajar

Berikut ini merupakan data hasil pre-test pada siswa kelas XI MIPA II SMA Negeri 10 Makassar sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dipadukan dengan media wordwall dan kelas XI MIPA II SMA Muhammadiyah I sebagai kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Tabel 4.3 Data Deskriptif Skor Hasil Belajar

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Sampel	22	22	22	22
Skor Tertinggi	77	92	84	89
Skor Terendah	56	80	55	67
Mean (Rata – Rata)	68	85,55	67	77,55

Berdasarkan Tabel 4.2 terdapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki 22 sampel. Pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan model *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall*, memperoleh data Pre-Test dengan skor tertinggi 77 dan skor terendah 56. Adapun nilai rata-rata (*mean*) post-test sebesar 68. Selanjutnya pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan Model konvensional memperoleh skor tertinggi sebesar 84 sedangkan terendah sebesar 55, adapun nilai rata-rata (*mean*) pre-Test sebesar 67.

Berdasarkan Tabel 4.2 terdapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki 22 sampel. Pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan model *team game tournament* dipadukan dengan *wordwall* memperoleh data Post-Test dengan skor tertinggi 92 dan skor terendah 80. Adapun nilai rata-rata (*mean*) post-test sebesar 85,55. Selanjutnya pada kelas kontrol yang di berikan perlakuan model konvensional memperoleh skor tertinggi sebesar 89 sedangkan terendah sebesar 67, adapun nilai rata-rata (*mean*) post-t est sebesar 77,55. Berdasarkan data kedua table diatas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen itu lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas control yang

menggunakan model pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran dengan baik

Tabel 4.4 Distribusi Skor Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah Perlakuan (post-test)

Interval Skor	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		F	%	F	%	F	%	F	%
90-100	Sangat baik	0	0	4	18%	0	0	0	0
80-89	Baik	0	0	18	82%	2	9%	9	41%
75-79	Cukup	4	18%	0	0	2	9%	9	41%
0-74	Kurang	18	82%	0	0	18	82%	4	18%
Jumlah		22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Berdasarkan tabel 4.4 maka ditarik kesimpulan bahwa, Bahwa pada saat *pre-test* dikelas experiment terdapat 4 siswa memperoleh nilai dengan kategori cukup dengan persentase 18% ,terdapat 18 siswa memperoleh skor kategori kurang dengan presentase 82 %, dan tidak ada siswa yang terdapat pada kategori sangat baik dan baik. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 2 siswa yang memperoleh kategori baik dengan nilai presentase 9%, terdapat 2 siswa yang berada pada kategori cukup dengan presentase 9% dan terdapat 18 siswa yang berada pada kategori kurang dengan presentase 82%

Kemudian Setelah dilakukan Post-test dikelas experiment terdapat 4 siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat baik dengan persentase 18%,terdapat 18 siswa memperoleh skor kategori baik dengan presentase 82 %, dan tidak ada siswa yang terdapat pada kategori kurang dan cukup. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 9 siswa yang memperoleh kategori baik dengan nilai presentase 41%, terdapat 9 peserta didik yang berada

pada kategori cukup dengan presentase 41% dan terdapat 4 peserta didik yang berada pada kategori kurang dengan presentase 18%

Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		F	%	F	%	F	%	F	%
> 75	Tuntas	4	18	22	100	4	18	20	91
< 75	Tidak Tuntas	18	82	0	0	18	82	2	9
Jumlah		22	100	22	100	22	100	22	100

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan Post-test hasil belajar Biologi pada kelas eksperimen dengan menggunakan model tgt dipadukan dengan media wordwall dengan jumlah siswa 22 menunjukkan bahwa 22 orang siswa termasuk kriteria tuntas dengan persentase mencapai 100 % sedangkan siswa yang berada pada kategori Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa 20 orang siswa termasuk kategori tuntas dengan persentase mencapai 91% sedangkan pada kategori tidak tuntas atau hasil belajar yang dicapai yang berada dibawah KKM yaitu 2 orang dengan persentase 9%

C. Uji NGain

N-gain atau biasa disebut *Normalized gain* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas suatu treatment atau perlakuan dalam hal ini model pembelajaran Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun efektivitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Uji NGain

NGain	Kelas	Skor NGain	Kategori
	Eksperimen	0,53	Sedang
Kontrol	0,29	Kurang	

(Sumber : SPSS)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor N-gain pada kelas eksperimen termasuk kategori sedang dengan skor sebesar 0,53, sedangkan skor N-gain pada kelas kontrol termasuk kategori Kurang dengan skor sebesar 0,29.

2. Analisis Statistif Interval

A. Motivasi Belajar

1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini yaitu 0,200 yang dapat disimpulkan bahwa data motivasi memiliki nilai signifikansi lebih > 0.05 sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji *homogenitas*, maka dapat diketahui bahwa nilai *Sig Based on Mean* pada motivasi belajar kelas eksperimen yaitu 0.791 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 0.761 yang artinya kedua data tersebut memiliki nilai lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua data tersebut sama atau homogen

3. Uji Hipotesis

Adapun hasil uji hipotesis pada penelitian menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis motivasi belajar sebesar $0.000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *team game tournament*

dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi siswa SMAN 10 Makassar.

B. Hasil Belajar

1). Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji *normalitas* pada penelitian ini yaitu 0,200 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai *signifikan Pretest* dan *Posttest* lebih besar dari 0.05 sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

2). Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel uji homogenitas pada penelitian ini, maka dapat diketahui bahwa nilai *Sig Based on Mean* hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 0,314 dan pada kelas kontrol yaitu 0,316 yang artinya kedua data tersebut > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua data tersebut sama atau homogen.

3). Uji Hipotesis

Pada tabel 4.11 uji hipotesis hasil belajar siswa sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa SMAN 10 Makassar.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada, atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas XI SMAN 10

Makassar. Penelitian dilakukan di SMAN 10 Makassar dengan sampel XI MIPA II sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA VI sebagai kelas kontrol. Perlakuan diberikan pada kelas eksperimen yang model pembelajaran *Team Game Tournament* dipadukan dengan media *wordwall*. Sedangkan pada kelas kontrol adalah pembelajaran konvensional. Kedua kelas tersebut diberi tes pengetahuan awal berupa soal (*pre -test*) dan soal tes akhir (*post-test*)

Motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall*. Data penelitian yang dilakukan peneliti terhadap dua kelas XI MIPA II dan XI MIPA VI di SMAN 10 Makassar didapatkan skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata 91, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 58 skor maksimum kelas eksperimen sebesar 98 sedangkan kelas kontrol memiliki skor maksimum 66, dan untuk skor minimum kelas eksperimen yaitu sebesar 84 sedangkan kelas kontrol 58. Hal tersebut terjadi karena pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *team game tournament*. *Team game tournament* ialah model pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti siswa dibentuk dalam beberapa kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi, *team game tournament* juga menggunakan permainan dalam pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika kegiatan pembelajaran dirasakan seperti bermain. Permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap

materi yang diajarkan dan meningkatkan keterlibatan serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah, S. (2018) yang menyatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* akan memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi bukan hanya sebagai pengetahuan tetapi juga permainan yang akan dilakukan. Jadi melalui permainan, partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran akan meningkat, secara tidak langsung siswa juga memahami materi pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memungkinkan siswa merasa tertantang untuk belajar disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Susilowati (2019) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament* dikelas eksperimen dapat meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal) dan seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. Selain itu *team game tournament* juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan berpartisipasi aktif dalam kelas. Pemberian kesempatan siswa untuk berpartisipasi dapat membuat siswa lebih aktif dan menambah pengetahuan

Perpaduan media wordwall dengan model pembelajaran *team game tournament* merupakan perpaduan yang sangat baik karna media *wordwall* dapat menjadi media games pada model pembelajaran *team game tournament*. *Wordwall* menyediakan aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan *edukatif* yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Aktivitas yang *interaktif* membuat siswa lebih antusias saat proses belajar. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berkompetisi secara sehat melalui permainan dan tantangan. Kompetisi ini memotivasi siswa untuk belajar lebih giat agar bisa meraih skor tertinggi. Fitur *leaderboard* dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan pengakuan atas pencapaian mereka.

Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Anggiana (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi *Wordwall* dengan penampilan gambarnya yang menarik, penyajian kuis- kuis yang seru, membantu guru mempermudah materi bangun ruang yang di sampaikan. *Aplikasi Wordwall* mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa pada materi bangun ruang juga semakin meningkat

Media *Wordwall* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup yang nantinya akan membuat gairah siswa dalam pembelajaran semakin meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Aktivitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks

disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar.

Adapun beberapa kelebihan dari Media *Wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui beberapa platform seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, maupun platform lainnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, pada kelas eksperimen siswa tampak lebih hidup dan menyenangkan. Siswa biasanya sangat antusias dan bersemangat ketika bermain game, terutama jika game tersebut bersifat kompetitif. Hampir semua siswa cenderung aktif berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun mendukung teman-temannya. Siswa sering bekerja dalam kelompok atau tim akan meningkatkan kerja sama dan kebersamaan. Suasana kelas eksperimen pada saat siswa mengerjakan game di media *wordwall* terdengar banyak tawa dan suara gembira saat siswa berhasil menjawab dengan benar atau mencapai skor tinggi. Siswa cenderung lebih fokus dan perhatian karena format game yang menarik dan interaktif dan guru sering memberikan dorongan dan pujian yang menambah semangat siswa mendengarkan instruksi. Sedangkan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran yang masih berfokus kepada guru yang menjelaskan materi ajar membuat siswa cepat bosan dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran seperti pada saat pembelajaran ada siswa yang bercerita dengan teman sebangkunya, menghayal dan bahkan ada siswa yang tertidur dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media

Wordwall dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas sehingga pembelajaran cenderung lebih berorientasi kepada siswa (*student centered learning*.)

Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Ridho (2020) yang mengatakan bahwa Ada dua faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah keinginan untuk berhasil, dorongan, kebutuhan belajar, serta harapan untuk menggapai cita-cita. Faktor ekstrinsik berupa penghargaan, suasana belajar yang tenang dan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian dari Aghni (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dapat memunculkan motivasi siswa karena fungsi media adalah memotivasi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu proses pembelajaran yang menjadi indikator keberhasilan suatu pembelajaran. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang optimal, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa yang dalam hal ini peran guru sangat dibutuhkan. Setelah dilakukan posttest terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil posttest menunjukkan bahwa skor rata-rata kelas eksperimen yaitu sebesar 85 sedangkan kelas kontrol memiliki skor rata-rata sebesar 77 untuk skor minimum yang dimiliki oleh kelas eksperimen sebesar 80 sedangkan kelas kontrol sebesar 67 dan skor maksimum kelas eksperimen sebesar 92 sedangkan kelas kontrol sebesar 88. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diajarkan model pembelajaran *team game tournament* memiliki skor nilai yang lebih tinggi sehingga menjadi indikasi adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 10 Makassar.

Seperti yang telah dikemukakan bahwa yang membedakan perlakuan dari pada kelas kontrol dalam penelitian ini adalah dengan adanya tournament akademik yang diberikan kelas eksperimen. Dengan dilaksanakannya tournament akademik ini siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Penerapan model pembelajaran *team game tournament* dengan media *wordwall* mampu membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media *wordwall* yang digunakan membuat pembelajaran lebih menarik serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Media *Wordwall* berisikan berbagai jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan masih banyak lagi. Media *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang berupa permainan, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang ditampilkan dengan menggunakan monitor kelas, dan siswa dalam bentuk kelompok secara silih berganti menjawabnya sehingga pembelajaran yang terjadi terasa lebih hidup.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Priskasani & Primadani (2021) yang menyatakan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa. Keunikan lain dalam *wordwall*

dibandingkan aplikasi game edukasi online lain yaitu guru dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal, dan terdapat nilai presentasinya agar dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah. Suasana pembelajaran yang berbeda dengan belajar dan bermain membuat siswa merasa senang, dan tentunya suasana ini memiliki pengaruh terhadap pembelajaran, khususnya pengaruh dalam hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *team game tournament* yakni membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa dalam kelompok saling mengingatkan dan membantu anggota kelompoknya yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran maupun mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, model pembelajaran *team game tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman dikelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehingga mereka dapat saling berbagi pengetahuan, yang kemampuannya kurang dapat bertanya kepada teman yang lebih mengerti dikelompoknya, dengan game atau tournament siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar untuk memperoleh skor maksimal pada game atau *tournament*. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan melatih siswa untuk bekerja sama dalam kegiatan diskusi maupun presentasi di depan kelas sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan serta siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik

Penghargaan yang diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi membuat siswa bangga atas hasil usahanya, sedangkan untuk kelompok yang tidak mendapat penghargaan semakin semangat belajar untuk mendapatkan skor tertinggi dan mendapat penghargaan. Suasana proses belajar pada kelas eksperimen yaitu tercipta lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan dan turnamen menciptakan suasana yang asik seru, mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Tercipta juga suasana dimana siswa melakukan perayaan kecil tim atau siswa saat berhasil menjawab pertanyaan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi sistem endokrin. Hasil dari permainan dan turnamen memberikan umpan balik langsung kepada siswa, memungkinkan mereka untuk segera mengetahui apa yang mereka pahami dan apa yang perlu ditingkatkan. Guru dapat memberikan penjelasan tambahan dan klarifikasi setelah permainan, membantu memperkuat pemahaman siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sadaikin (2019) yang menyatakan bahwa siswa merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa menjadi meningkat. Apabila sikap positif siswa terbentuk dan tumbuh maka hasil belajar yang baik pun akan tercapai serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian Vivian (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak positif bagi siswa. Siswa menjadi aktif, interaksi siswa meningkat, kegiatan belajar menjadi menyenangkan Model pembelajaran *team game tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok pada langkah-langkah pelatihan terkontrol dan menerapkannya pada pemahaman siswa sendiri dengan bekerja sendiri di kursi kerja, selain itu menerapkan model *team game tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan belajar menggunakan pendekatan saintifik

Berdasarkan kategori tuntas dan tidak tuntas, maka persentase ketuntasan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (Post-test) pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* mencapai hasil 100% kategori tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh hasil 91% kategori tuntas. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa model *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa

Selain itu, efektivitas model pembelajara *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall*, berdasarkan analisis N-gain pada tabel 4.5 efektivitas model ini berada pada kategori sedang atau bisa dikatakn juga cukup efektif.

Hal ini selaras dengan penelitian menurut Vivian (2023), Tujuan utama pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* adalah memaksimalkan pembelajaran siswa untuk meningkatkan motivasi, prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Ada juga model pembelajaran *peer teaching flipped classroom* yang melibatkan siswa mengajar teman sebayanya untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, produktif, dan antusias berarti bisa dikatakan bahwa model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent sample t-test* atau *anova* yang telah dilakukan menunjukkan nilai $sig < \alpha$ yang artinya hipotesis tersebut diterima dengan untuk motivasi belajar mendapatkan nilai 0,000 dan pada hasil belajar menunjukkan nilai 0,000. Sehingga dengan ini dapat dikatakan bahwa penolakan H_0 dan penerimaan H_1 , menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* dibandingkan kelas kontrol dengan model konvensional. Jadi dapat disimpulkan bahwa jawaban dari permasalahan yang ada adalah "ada pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 10 Makassar.

Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* lebih tinggi dari pada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model

pembelajaran konvensional. Demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *team game tournament* dipadukan dengan media *wordwall* memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 10 Makassar .



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis serta hasil yang diperoleh dari analisis data dan pengujian hipotesis pada penelitian ini, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada materi sistem endokrin dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dipadukan dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem endokrin dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber atau referensi yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan
2. Bagi guru, sebaiknya menerapkan *model pembelajaran Team Game Tournament* dipadukan dengan *media wordwall* ini sebagai referensi dalam proses belajar mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Aryaningsi, dkk. 2019. *Anatomi Dan Fisiologi Manusia*. Jakarta: Gramedi.Pustaka.
- Anggiana. 2020. *Anatomi Endokrin*. Bandung: Yarsi
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3(2), 98-107. DOI: 10.21831/jpai.v1i1.20173
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2).
- Ade Ilham Husain. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X YKH SMKN 1.
- Emda,dkk.2019. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 5(2), 781-790.
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe team game tournament pada mata pelajaran fisika di SMK. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 47-52.
- Graldo Immanuel Siagian & Dailin Tarigan. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea
- Heri,dkk.2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 226-239.
- Hosnan. 2019Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas Xi Ipa 2 SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. *Menara Ilmu*, 12(80)
- Irnaningtyas. 2019. *Anatomi dan Fisiologi untuk Perawat dan Paramedis*.Tangerang Selatan
- Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, Endah Rita dan Sulistya Dewi Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang.

- Kompri, dkk. 2017. Hubungan EQ (Emotional Quotient) dengan hasil belajar mahasiswa biologi semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/2015. *BIODIK*, 1(1).
- Kusuma. 2020. Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizziz* dalam Pembelajaran Daring (online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X Mipa di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020
- Luluk Fajri. 2020. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Maulidina Minarta, Heni Purwa Pamungkas dengan judul "Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan
- Manasikana,2022. *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Standar Kompetensi Melakukan instalansi Sound Sistem Di SMK Negri 2 Surabaya*. Darmawan. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: PT Remaja Rosdayaksa
- Mahardi. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*. ISSN: 1456-7632
- Metiani Fuaziah. 2015. *Pengaruh Media Wordwall Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X Peminatan SMAN 4 Palangkaraya*.
- Mahidi,2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*. ISSN: 5640-4350
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Pe Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizziz* dalam Pembelajaran Daring (online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X Mipa di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020nerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JP2SD(Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 217–225
- Nurhidayah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 226-239.
- Nurul Maulia Agusti & Aslam. 2022Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar
- Nihiah,2016. *Anatomi fisiologi untuk mahasiswa perawat edisi 3* Jakarta

- Oemar Malik. 2017. Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. *Jurnal Tausiah*. Vol 9 No 2
- Purwa Wijaya. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdayanya.
- Putu S,A. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Strategi Belajar yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Media Akademika
- Putu,dkk.2019. Penerapan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media " Doraku Sayang " Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(3), 3489–3497
- Putri, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 145–165.
- Siti Hariyani, dkk. 2019 Efektivitas *Teams Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.
- Sadikin, A. (2015). Hubungan EQ (Emotional Quotient) dengan hasil belajar mahasiswa biologi semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal BIODIK*, 1(1).
- Sugiono, S. 2018. *Metode Penelitian; Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati Dian. (2013). Studi Komparasi Hasil Belajar Akutansi dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Metode Ceramah Bervariasi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Siswa Kelas XII IPS SMA MUHAMMADIYAH 01 PATI. *EEAJ* 2 (3)
- Siti Farhaniah. 2021. Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi
- Sakina Maulidina,dkk.2021. Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan
- Taufan Fauzi Muslim. 2021. disimpulkan penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran konsep energi dan perubahannya dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa
- Yaya. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Wordwall Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Untan*. ISSN: 5678-8970.
- Zubaidah, 2019. *Anatomi dan Fisiologi* .Bandung

L

A

M

P

I

R

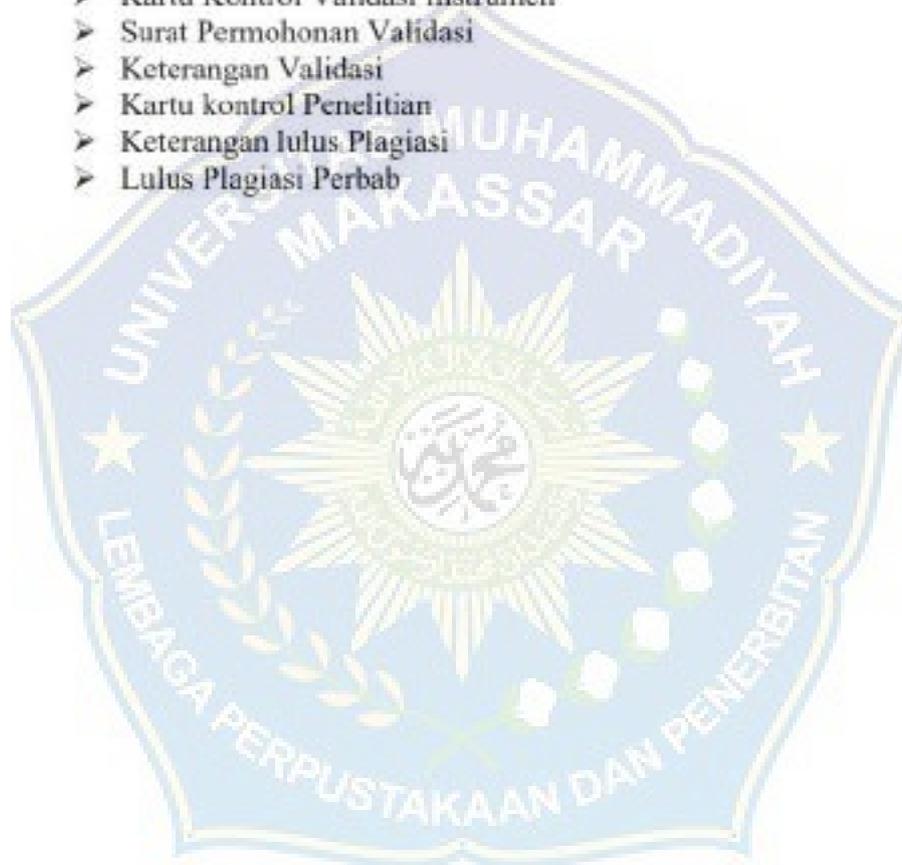
A

N



A. PERSURATAN

- Surat pengantar penelitian dari dekan
- Surat Pengantar Penelitian dari LP3M
- Surat Pengantar Penelitian dari dinas penanaman modal
- Surat keterangan selesai penelitian dari sekolah
- Kartu kontrol bimbingan skripsi
- Persetujuan Pembimbing SKRIPSI
- Kartu Kontrol Validasi Instrumen
- Surat Permohonan Validasi
- Keterangan Validasi
- Kartu kontrol Penelitian
- Keterangan lulus Plagiasi
- Lulus Plagiasi Perbab





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Hassanudin No. 24F Makassar
Telp : (0411) 4440171, 4440172
Faksimil : (0411) 4440173
Web : www.umh.ac.id



Nomor : 16207/TKIP/A.4-1/IV/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama	: Andi Cunawan Azis
Stambuk	: 10544710520
Program Studi	: Pendidikan Biologi
Tempat/Tanggal Lahir	: Selayar / 10-07-2023
Alamat	: Jl. Malengken 1 Kerong 1

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul – Pengaruh Model Pembelajaran TGT DIRADUKAN DENGAN MEDIA WORLDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

Demikian pengantar ini kami buat, atas kejasmaniannya dihaturkan Jazakumullahu Khaeran katsiran

Wassalamu Alaikum
Warrahmatullahi
Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumadai Ula 1445 H
23 April 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Hassanri No. 201, Tolly 909012, Fax (0411) 2901000 Makassar 90221 e-mail: lg@unismuhmakassar.ac.id

Nomor : 4111/05/C4-VIII/IV/1445/2024

25 April 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

16 Syawal 1445

Hai : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar.

الحمد لله رب العالمين

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16207/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024 tanggal 23 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ANDI GUNAWAN AZIS

No. Stambuk : 10544 1101526

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Biologi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DIPADUKAN DENGAN MEDIA WORLDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 30 April 2024 s/d 30 Juni 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan jazakumullahu khaeran

الحمد لله رب العالمين

Ketua LP3M,





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

J. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://smap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 9598/S.02/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulawesi Selatan
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4111/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 25 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama	: ANDI GUNAWAN AZIS
Nomor Pokok	: 105441101520
Program Studi	: Pendidikan Biologi
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No 259, Makassar PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

*** PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DIPADUKAN DENGAN MEDIA WORDWALL
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA ***

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 30 April s/d 30 Juni 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini dibenarkan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 25 April 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

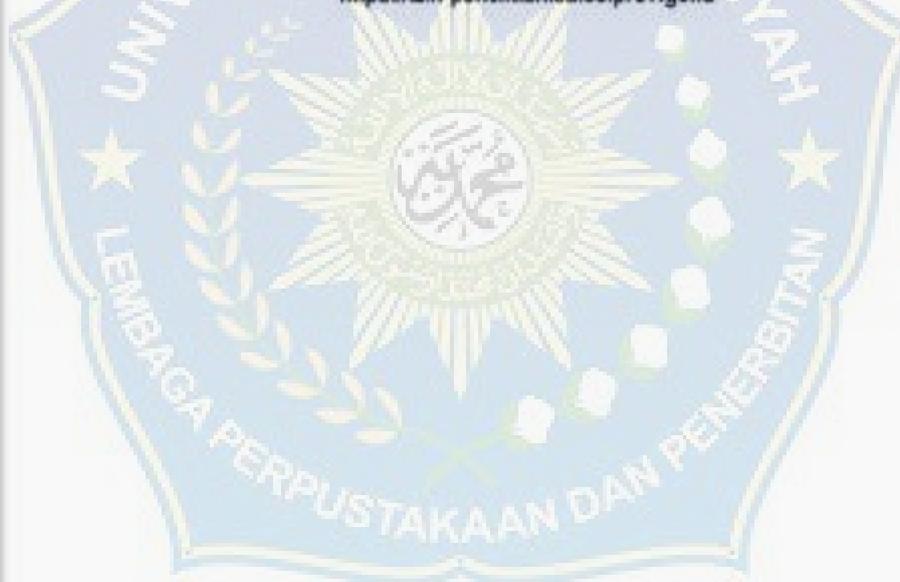
Tambahan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. Peringkat.

Nomor: 9598/S.02/PTSP/2024

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampiar *hardcopy* dan *softcopy* kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :
<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH I MAKASSAR - MAROS
UPT SMA NEGERI 10 MAKASSAR

Alamat : Jl. Tattamasa 370, JL. Suda no. 3025, telpon 0411 47275 email: www.diklatrasia@prov.sulawesi.go.id

SURAT KETERANGAN

No.068/187-UPT/SMAN 10/MAKASSAR/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini Plt. Kepala UPT SMA NEGERI 10 Makassar Provinsi Sulawesi Selatan, Menyatakan bahwa:

Nama	Ardi Umaran Ardi
Tanggal Tgl/Lahir	belawan 10 November 2000
Tempat Kelahir	Belawan, Tana Toraja
Nomor NISN	105441101520
Program Studi	Pendidikan Biologi
Pekerjaan	Mahasiswa
Alamat	Jl. Mallengwari 7

Benar telah selesai melakukan penelitian pada siswa-siswi SMA NEGERI 10 Makassar sejak 24 – 26 April 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DIPADUKAN DENGAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA**.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 29 April 2024

Mengetahui

Kepala UPT SMAN 10 Makassar

Behmanora, S.Pd, M.Pd
Nip. 19730505 20002 1 001



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jalan Jendral Sudirman, Makassar
Telp: 0411-380100
Email: info@umh.ac.id
Web: www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Andi Gunawan Aris
NIM : 185441101520
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dipadukan dengan Media Worldwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Pembimbing : I. Nurd Maghrak, S.Pd., M.Pd.
: II. Anas, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Senin, 15 Juli 2019	- Menik perbaiki - Sampul (Logo Sigantri) - lengkapi sumber kutipan - kerangka paper	
2	Selasa, 23/7/19	- Revisi masalah - Bab III - hasil penelitian	
3	Rabu, 31/7/19	- Dasar Penelitian - Bab IV	
4	Kamis 1/8/19	Lampiran Daftar pustaka	
5	Senin 5/8/19	AK	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengisi Valsu Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan telah disetujui oleh pembimbing.

Makassar, 13 Agustus 2019

Mahasiswa,
Andi Gunawan Aris
Pendidikan Biologi
Universitas Muhammadiyah Makassar

I. Nurd Maghrak, S.Pd., M.Pd.
NIM: 1805068702



Telpon: 0411-380100



0411-380100

Pendidikan Biologi Unnes

Pendidikan Biologi Unnes Makassar

0411-380100



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Rantai: Di Jalan Merdeka No. 20 Makassar
 Bang. Lantai 3 Gedung FKIP
 Telp. 0812486119
 Email: pps@umh.ac.id, pps@umh.ac.id
 Web: pps@umh.ac.id, umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Andi Gunawan Aels
 NIM : 105441101520
 Program Studi : Pendidikan Biologi
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dipadukan dengan Media
Worldwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
 Pembimbing : I. Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
 : II. Anisa, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Pertalikan	Tanda Tangan
1.	10/7/2024	-> Perbaiki Pembahasan -> Perbaiki Bab IV	<i>Anisa</i>
2.	13/7/2024	abstrak, BAB IV, BAB V daftar. BACA PANDUAN	<i>Anisa</i>
3.	25/7/2024	Abstrak, BAB IV,	<i>Anisa</i>
4.	08/08/2024	-> Bab IV. abstrak	<i>Anisa</i>
5.	06/08/2024	-> ACC	<i>Anisa</i>

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan telah disetujui oleh pembimbing.

Makassar, 2024

Mengertahi,
 Ketua Program Studi Pendidikan Biologi
 Universitas Muhammadiyah Makassar

Shamila Thahir, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 0906068702



Terselamatkan



Perpustakaan



Perpustakaan Biologi Universitas



Perpustakaan Biologi Universitas Makassar



Perpustakaan Biologi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Alamat: Jl. Gungur Jendral Sudirman, Makassar
 Nomor: Lantai 1 Gedung 1001
 Telp: 0831 460000
 Email: umk@umk.ac.id
www.umk.ac.id

Nomor: 0097/A.3/26/VAL-1/BIO-FKIP/III/1445/2024
 Lamp: 1 (satu) Rangkap
 Hal: 1 - Permohonan Validasi Perangkat Pembelajaran
 atau Instrumen Penelitian

Kepada Yang Terhormat Bapak/Ibu,
 Penilai I : Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
 Penilai II : Anisa, S.Pd., M.Pd.

Di -
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
 Semoga segala aktivitas keseharian kita bernilai ibadah dimata Allah Subhanallahu wa Ta'ala,
 Aamin.

Berdasarkan Rekomendasi dari Pimpinan Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan
 Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin, 25 Maret 2024 perihal
 seperti tersebut di atas, maka kami harapkan agar bapak/ibu memberikan penilaian dan penyimpulan
 guna terpenuhinya Validasi Isi dan Validasi Keabsahan Perangkat Pembelajaran dan/atau Instrumen
 Penelitian Semester Ganap Tahun Akademik 2023-2024 mahasiswa yang insyaf di bawah ini.

Nama Mahasiswa : Andi Gunawan Azby
 NIM : 105441101520
 Program Studi : Pendidikan Biologi
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran TGT di Padukan dengan Media
 Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.
Jazakumullahi Khairan Katsiran
Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 14 Rabiulhwan 1445 H
 25 Maret 2024 M

Mengetahui,
 Ketua Prodi Pendidikan Biologi
 Universitas Muhammadiyah Makassar

Rahmatia Thahir, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 0916068702



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jalan: Jl. Sekeloa Indah no. 10
Kampus: Sekeloa Indah
Kota: Makassar
Provinsi: Sulawesi Selatan
Telp: 0411-4511000
Email: info@umh.ac.id
Website: www.umh.ac.id

Nomor: 1007/A.3/20/VAL-LIBO-EKIP/HE/1445/2024
Lamp: 1 (satu) Rangkap
Hal: **Permohonan Validasi Perangkat Pembelajaran
atau Instrumen Penelitian**

Kepada Yang Terhormat Bapak/Ibu,
Penilai I: Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
Penilai II: Anisa, S.Pd., M.Pd.

Di -
Tempat

Astaghfirullahi Walastaghfirun
Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Semoga segala aktivitas kechelasan kita bermula ibadah dimata Allah Subhanallahu wa Ta'ala,
Aamiin.

Berdasarkan Rekomendasi dan Pimpinan Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Senin, 25 Maret 2024 perihal seperti tersebut di atas, maka kami harapkan agar bapak/ibu memberikan penilaian dan penjelasan guna terpenuhinya Validasi Isi dan Validasi Konstruk Perangkat Pembelajaran dan atau Instrumen Penelitian Semester Genap Tahun Akademik 2023-2024 mahasiswa yang tersebut di bawah ini.

Nama Mahasiswa: Andi Gunawan Azis
NIM: 105441101520
Program Studi: Pendidikan Biologi
Judul Proposal: Pengaruh Model Pembelajaran TGI di Padukan dengan Media Word wall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Demiikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih
Jazakumullahi Khayran Katsiran
Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

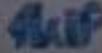
Makassar, 23 Rabiul Thani 1445 H
25 Maret 2024 M

Mencantumkan,
Ketua Prodi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Rahmala Thahir, S.Pd., M.Pd.
NIPN. 19660648702



Universitas Muhammadiyah Makassar



Lembaga Perpustakaan dan Riset



Universitas Muhammadiyah Makassar



Universitas Muhammadiyah Makassar



Universitas Muhammadiyah Makassar



Universitas Muhammadiyah Makassar



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jalan: Jl. Siliwangi No. 100 Makassar
Kode Pos: 900000
Telp: 0411-4551111
Fax: 0411-4551112
Email: info@umh.ac.id

KARTU KONTROL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Andi Gunawan Azis
NIM : 105441101520
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran TGT di Padukan dengan Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Validator : 1. Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
: 2. H. Ansa, S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	19/03/2024	- Revisi Pp (Sislah model pembelajaran) - Perbaiki indikator motivasi belajar - Soal per test dan test bera (Soal CI-CK)	<i>[Signature]</i>
2.	05/04/2024	- RPP (Simulasi Discovery Learning) - Pembuatan rubrik Penilaian Angket - Mengurangi Soal Es	<i>[Signature]</i>
		ACC	<i>[Signature]</i>

Catatan

Mahasiswa dapat melakukan penelitian jika telah melakukan validasi-pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan telah disetujui oleh validator.

Makassar, 2024

M.
Ketua Prodi Pendidikan Biologi
FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[Signature]
Bajamati Thahir, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0906068702



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



Asosiasi Keguruan Indonesia



Facebook: Pendidikan Biologi UMM



Instagram: Pendidikan Biologi UMM



Twitter: Pendidikan Biologi UMM



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

KETERANGAN VALIDASI

No. 0011.A.3.29/VAL/003.FKIP/IV/1445/2024

Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi Perangkat Pembelajaran dan atau Instrumen untuk keperluan Penelitian Pengumpulan Data dalam rangka Pemulisan Tugas Akhir atau Skripsi Mahasiswa

Nama : Andi Gunawan Aris
NIM : 105441101526
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dipadukan dengan Media *Flashcard* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh Tim Penilai Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar maka Perangkat Pembelajaran yang terdiri dari:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa
 3. Kisi-Kisi Penilaian Akhir Semester
- dan Instrumen Penelitian yang terdiri dari:
1. Angket Motivasi Belajar Siswa

dinyatakan telah memenuhi:

Validitas Konstruktif dan Validitas Isi

Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 12 September 2024
22 April 2024 M

Tim Penilai

Penilai I

Anisa, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0926038906

Penilai II

Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0925048803

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi
FKIP Unismuh Makassar

Rahmatus Thahir, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0906068702



Terwujudnya Insan



Ilmu

dan

Keberhasilan

Setiap

Orang

yang

berusaha

menjadi

seorang

yang

berprestasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

KARTU KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Andi Gunawan Aji
NIM : 105441101529
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dipadukan dengan Media Football terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Tanggal Ujian Proposal : 1 September 2023

Pelaksanaan Kegiatan :

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Pamong
1.	24/Agustus 2023	Mengajar kelas di kelas 10	X
2.	20/Agustus 2023	Mengajar kelas di kelas 10	X
3.	21/Agustus 2023	Mengajar kelas di kelas 10	X
4.	26/Agustus 2023	Mengajar kelas di kelas 10	X
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Jumat, 26 April 2024

Mengetahui, Kepala UPT SMAN 10 Makassar
Rahmatia Thahir, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1966060519702

Mengabikan, Kepala UPT SMAN 10 Makassar
BAHMANSYUR, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197305052000121001

1. Penelitian dapat dilaksanakan setelah Ujian Proposal
2. Penelitian yang dilaksanakan sebelum Ujian Proposal akan status R-17.1 dan akan diberikan penitikan ulang





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat: Kampus 1, A. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Telp. (0411) 864 591 Fax (0411) 864 588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Andi Gunawan Azis

Nim : 105441101520

Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	45%	10%
2	Bab 2	11%	5%
3	Bab 3	10%	10%
4	Bab 4	6%	10%
5	Bab 5	5%	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberitahukan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 06 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Nurhidayah, S.Pd., M.P.
141031964591

Andi Gunawan Azis 105441101520

ORIGINALITY REPORT

4%	2%	0%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Makassar Student Paper	2%
2	docplayer.info Internet Source	1%
3	id.scribd.com Internet Source	1%
4	repository.uin.ac.id Internet Source	1%

include DMPT
Exclude Bibliography

include matches

Bab II Andi Gunawan Azis 105441101520

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

1%

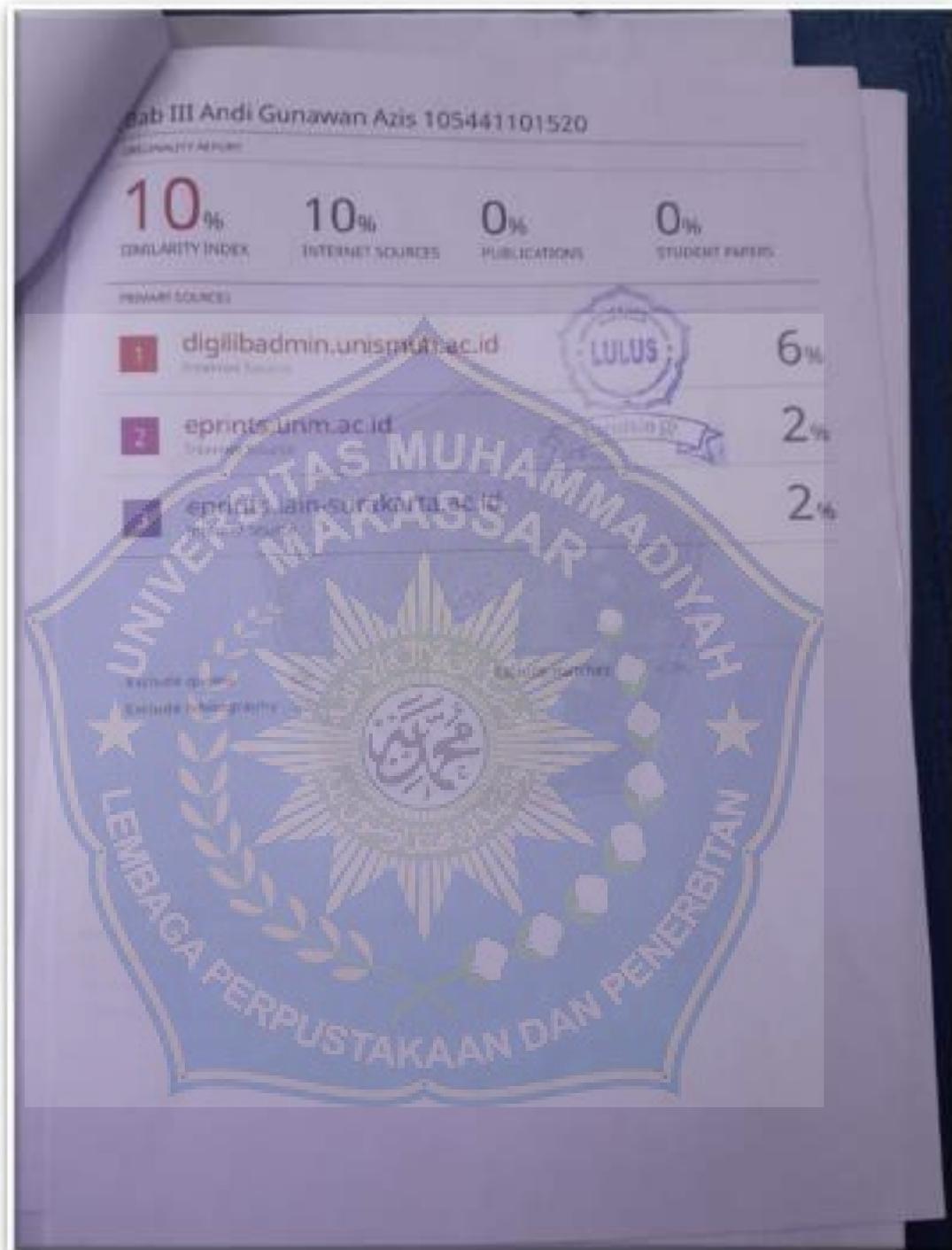
PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

WEBPAGE SOURCES

1	muhamadizetmutaqien.blogspot.com Internet Source	2%
2	informasiana.com Internet Source	1%
3	razanafinny.blogspot.com Internet Source	1%
4	ptscribd.com Internet Source	1%
5	rewimalok.blogspot.com Internet Source	1%
6	ejournal.unipas.ac.id Internet Source	<1%
7	Submitted to iGroup Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
9	docplayer.info Internet Source	<1%



Bab IV Andi Gunawan Azis 105441101520

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto. "Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar". <i>Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran</i> , 2019 <small>Internet Source</small>	1%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
3	media.neliti.com <small>Internet Source</small>	1%
4	eprints.unma.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
5	repository.lppm.unila.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
6	idoc.pub <small>Internet Source</small>	<1%
7	Muklis Ari Nugroho. "Evaluasi Pembelajaran Daring Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)", <i>Open Science Framework</i> , 2021	<1%

Eab V Andi Gunawan Azis 105441101520

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



repository.usd.ac.id

Internet Sources



5%



B. VALIDASI INSTRUMEN

- **Lembar Penilaian Validasi RPP**
- **Lembar Penilaian Validasi TES HASIL BELAJAR**
- **Lembar Penilaian Validasi Motivasi Belajar**





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jalan: Jl. Ujung Lingsar No. 101
Kota: Makassar 90000
Telp: 0411-858141
Email: info@umh.ac.id
Website: www.umh.ac.id

Pernyataan Profesi: Validasi Isi Dan Kredibilitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Hari/Tanggal: Sabtu/25 Maret 2024
Nama Mahasiswa: Andi Gunawan Arie
NIM: 30564110120
Program Studi: Pendidikan Biologi
Jumlah Tropicus: Pengaruh Model Pembelajaran (Di A) Terhadap Hasil Belajar Siswa
Membaca Materi dan Evaluasi Belajar Siswa
Validator 1: Nurdin Magfirah, S.Pd., M.Pd.
Validator 2: Anisa, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk

Dalam menyajikan skripsi, penulis menggunakan Perangkat Pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan itu, peneliti meminta kehadiran bapak/ibu untuk memeriksa dan penilaian terhadap kualitas rencana pembelajaran RPP dengan indikator RPP. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang telah disediakan:

1. Tidak Relevan
2. Kurang Relevan
3. Cukup Relevan
4. Relevan

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau kelengkapan dari Perangkat Pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), diberikan komentar bapak/ibu berkenaan memberikan saran-saran perbaikan pada tulisan yang diteliti.

Tertanda dan atas nama dan dapat/ibu memberikan penilaian objek ini



Universitas Muhammadiyah Makassar



LPPM



LPPM



LPPM



LPPM



LPPM



II. Lembar Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Identitas RPP	a. Judul				✓
		b. Situasi/Target Pendidikan				✓
		c. Indikator Keahlian (Klasifikasi SMK)				✓
		d. Mata Pelajaran				✓
		e. Kelas/Semester			✓	✓
		f. Alokasi Waktu				✓
2	Sumber Kompetensi	Kesesuaian rumusan standar kompetensi dengan Atlas				✓
3	Kesesuaian Materi dan Submateri	a. Kesesuaian indikator dengan rumusan kompetensi dasar				✓
		b. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu pembelajaran yang disediakan				✓
4	Tujuan Pembelajaran	a. Ketepatan penalaran indikator hasil belajar ke dalam tujuan pembelajaran (proses dan produk)				✓
		b. Keberadaan huruf pembelajaran (proses dan produk) mencakup aspek <i>knowledge, behavior, condition, and degree</i>				✓
		c. Kesesuaian tujuan pembelajaran (proses dan produk) dengan perkembangan kognitif siswa				✓
5	Ketersediaan Materi Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran				✓
		b. Sampel, Bahan, dan Alat Bantu (media)				✓
6	Materi Pembelajaran	a. Matrial, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran yang digunakan				✓
		b. Kebermanaknaan materi pembelajaran				✓
7	Skenario Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan model pembelajaran yang dipilih				✓
		b. Penggunaan pendekatan dan metode diajarkan dengan jelas dalam proses pembelajaran				✓
		c. Tahap pembelajaran untuk setiap fase diuraikan dengan jelas				✓
		d. Sistematisa tahap pembelajaran untuk setiap fase diuraikan dengan jelas				✓
		e. Kegiatan guru ditunjukkan secara operasional untuk setiap fase				✓
		f. Kegiatan siswa ditunjukkan secara operasional untuk setiap fase				✓
8	Assesmen	a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dengan tahap pembelajaran				✓
		b. Kesesuaian teknik dan bentuk penilaian dengan ketercapaian tujuan pembelajaran				✓



Format Penilaian	Validitas Isi Dan Konstruk Angket Respons Siswa
Hari/Tanggal	Senin/25 Maret 2014
Nama Mahasiswa	Andi Gunawan Aris
NIM	105441101320
Program Studi	Pendidikan Biologi
Judul Proposal	Pengaruh Model Pembelajaran TGT di Padukan dengan Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Validator I	Kurni Magfiah, S.Pd., M.Pd.
Validator II	Anisa, S.Pd., M.Pd.

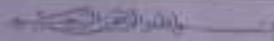
A. Petunjuk

Dalam melakukan skripsi, peneliti menggunakan instrumen berupa Angket Respons Siswa terhadap Pembelajaran. Dengan ini, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian mengenai tingkat kevalidan terhadap instrumen tersebut. Penilaian dilakukan dengan cara menuliskan tanda validasi (V) pada skala penilaian yang telah disediakan, seperti berikut.

1. Tidak Valid
2. Kurang Valid
3. Cukup Valid
4. Valid

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau kelengkapan dari instrumen Angket Respons Siswa terhadap Pembelajaran, mohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan menyerahkan saran-saran perbaikan pada formulir yang disertakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian objektif.



B. Lembar Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Aspek Petunjuk				
a. Petunjuk penggunaan Angket Respons Siswa terhadap pembelajaran dinyatakan dengan jelas				✓
b. Petunjuk Angket Respons Siswa dinyatakan dalam bentuk Skala Likert/ Skala Guttman/ Skala Thurston/ Formasi pertanyaan berupa tanggapan siswa terhadap pembelajaran			✓	
2. Aspek Isi				
a. Tujuan penggunaan Angket Respons Siswa dinyatakan dengan jelas dan terukur				✓
b. Pertanyaan pada Angket Respons Siswa mencakup secara keseluruhan terhadap kegiatan pembelajaran				✓
c. Setiap pertanyaan yang diajukan sesuai dengan tujuan pengajaran			✓	
d. Jumlah pertanyaan pada Angket Respons Siswa menurut pemberian tanggapan dari siswa				✓
3. Aspek Bahasa				
a. Penggunaan Bahasa Indonesia: penggunaan kata-kata Bahasa Indonesia				✓
b. Kejelasan petunjuk, arahan, komentar dan penyelesaian masalah				✓
c. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓

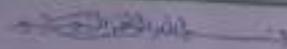
C. Penilaian Umum terhadap Instrumen Angket Respons Siswa

1. Angket Respons Siswa dapat diterapkan tanpa revisi
2. Angket Respons Siswa dapat diterapkan dengan revisi kecil
3. Angket Respons Siswa dapat diterapkan dengan revisi besar
4. Angket Respons Siswa tidak dapat diterapkan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jalan: Jl. Seroja No. 10 Makassar
Telp: 0411-5000000
Faksimil: 0411-5000000
Web: www.um-makassar.ac.id



D. Saran-saran





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jalan: Jl. Sultan Hassanudin No. 101 Makassar
Kode Pos: 90132
Telp: 0411-3861000
Email: pps@umh.ac.id
Web: www.umh.ac.id

Format Penilaian	Validitas Isi Dan Konstruk Tes Hasil Belajar Siswa
Hari/Tanggal	Senin, 25 Maret 2024
Nama Mahasiswa	Andi Gunawan Azis
NIM	105441101520
Program Studi	Pendidikan Biologi
Judul Proposal	Pengaruh Model Pembelajaran TGT di Padukan dengan Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Validator I	Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
Validator II	Anisa, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk

Dalam menyetor skripsi, peneliti membutuhkan instruksi Tes Hasil Belajar Siswa. Dengan ini, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian mengenai tingkat kevalidan terhadap instrumen Tes Hasil Belajar Siswa yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan cara menubuhkan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang telah disediakan, sebagai berikut.

- 1 Tidak Valid
- 2 Kurang Valid
- 3 Cukup Valid
- 4 Valid

Selanjutnya untuk memudahkan review atau selengkahan dari instrumen Tes Hasil Belajar Siswa, dimohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan memberikan saran-saran perbaikan pada tulisan yang ditetakan

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian objektif.



Teknologi dan Inovasi



Pendidikan Biologi UMM



Pendidikan Biologi UMM Makassar



Prodi Biologi UMM



B. Lembar Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Aspek Petunjuk				
a. Kesesuaian Tes Hasil Belajar Siswa dengan tujuan pembelajaran				✓
b. Petunjuk pengerjaan Tes Hasil Belajar Siswa dinyatakan dengan jelas			✓	
c. Butir-butir soal/italan Tes Hasil Belajar Siswa disusun secara proporsional berdasarkan aspek yang diukur				✓
d. Kejelasan maksimal tiap butir soal dan tidak menimbulkan makna "ganda"			✓	
e. Kesesuaian alokasi waktu pengerjaan Tes Hasil Belajar Siswa dengan jumlah butir soal dan tingkat kesulitan				✓
f. Memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
2. Pedoman Penskoran Jawaban Tes Hasil Belajar Siswa				
a. Kunci jawaban Tes Hasil Belajar Siswa dirumuskan dengan tepat				✓
b. Rubrik penskoran sesuai dengan bentuk tes dan tujuan tes				✓
c. Bobot penskoran tiap butir soal ditetapkan secara proporsional				✓
3. Aspek Bahasa				
a. Penggunaan Bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
b. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
c. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, tidak mengandung arti ganda dan mudah dipahami				✓

C. Penilaian Umum terhadap Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

1. Tes Hasil Belajar Siswa dapat diterapkan tanpa revisi
2. Tes Hasil Belajar Siswa dapat diterapkan dengan revisi kecil
3. Tes Hasil Belajar Siswa dapat diterapkan dengan revisi besar
4. Tes Hasil Belajar Siswa tidak dapat diterapkan



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

D. Saran-saran



Makassar,

1445 H
2024 M

VALIDATOR 1

Nurul Magfirah

Nurul Magfirah, S.Pd., M.Pd.
Tim Pengelola Validasi Instrumen
Prodi Pend. Biologi FKIP Unismuh Makassar

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUBAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

— — — — —

Format Penilaian	Validasi Isi Dan Keabsahan Angket Respon Siswa
Hari/Tanggal	Senin/25 Maret 2024
Nama Mahasiswa	Andi Gunawan Aidi
NIM	105441301120
Program Studi	Pendidikan Biologi
Judul Proposal	Pengayah Media Pembelajaran TGT di Padukan dengan Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Validator I	Taufik Maghrib, S.Pd, M.Pd.
Validator II	Anisa, S.Pd, M.Pd.

A. Petunjaan

Salah seorang ahli pendidikan menggunakan hasil penelitian Angket Respon Siswa terhadap pengabdian. Dengan ini, penulis meminta bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap aspek kevalidan terhadap instrumen tersebut. Petunjaan dilakukan dengan cara menyebutkan tanda (x) pada skala penilaian yang telah disediakan, sebagai berikut:

1. Tidak Valid
2. Kurang Valid
3. Cukup Valid
4. Valid

Seandainya tidak membolehkan, atau ada ketidaktepatan dari instrumen Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran, dimohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan memberikan saran-saran perbaikan pada formulir yang disertakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian objek ini.

LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

— — — — —







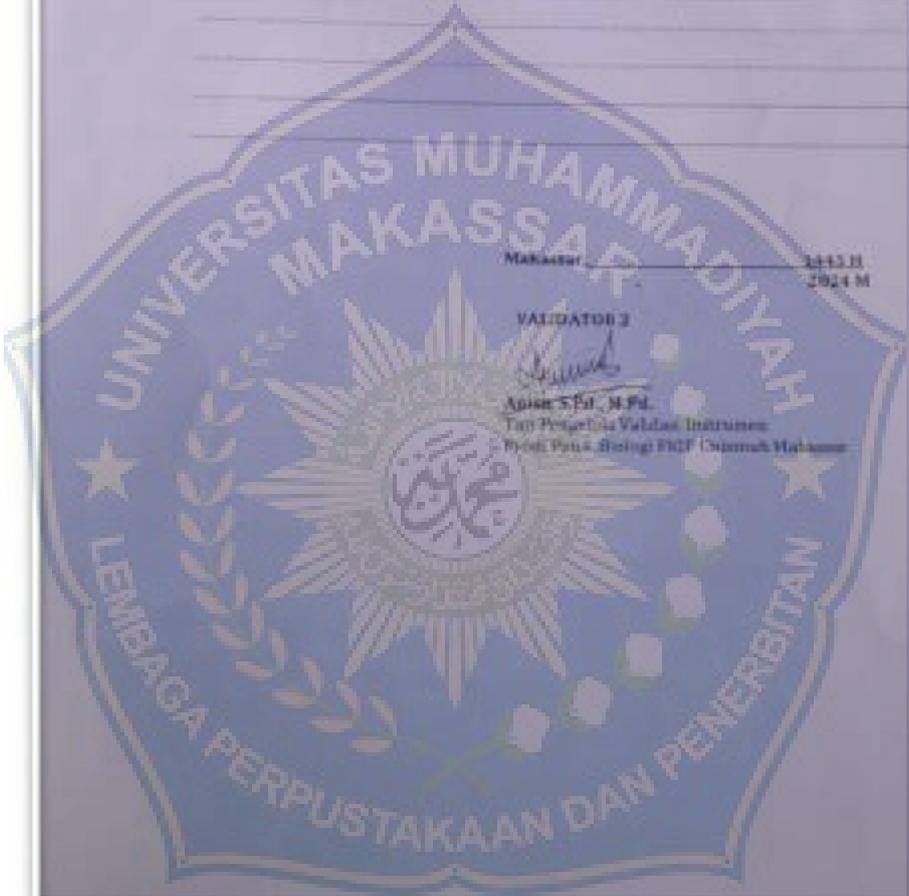




UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jumlah: 10 Lembar
Tipe: ...
No: ...
Tgl: ...

D. Saran-saran



Makassar, _____ 2024 M

VALIDATOR 2

Apriani S.Pd., M.Pd.
Tipe: Pengelola Validasi Instrumen
Bidang: Pendidikan Biologi FKIP Ummah Makassar

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Format Penilaian	Validitas Isi dan Konstrak Tes Hasil Belajar Siswa
Hari/Tanggal	Senin, 25 Maret 2024
Nama Mahasiswa	Andi Gunawan Azis
NIM	101441302520
Program Studi	Pendidikan Biologi
Judul Proposal	Pengaruh Model Pembelajaran TGT di Padukan dengan Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Validator I	Nurul Magfirah S.Pd., M.Pd.
Validator II	Amela, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk

Dalam menyempatkan waktu, periksa/mengembangkan instrumen Tes Hasil Belajar Siswa. Dengan ini, penulis meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian mengenai tingkat kesediaan terhadap instrumen Tes Hasil Belajar Siswa yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada skala penilaian yang telah disediakan sebagai berikut.

1. Tidak Valid
2. Kurang Valid
3. Cukup Valid
4. Valid

Selanjutnya untuk memudahkan review dan kelengkapan dari instrumen Tes Hasil Belajar Siswa, dimohon kesediaan Bapak/Ibu berkenan memberikan saran-saran perbaikan pada tulisan yang disertakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian objektif.

BEMERAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN









B. Lembar Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Aspek Petunjuk				
a. Kesesuaian Tes Hasil Belajar Siswa dengan tujuan pembelajaran				✓
b. Petunjuk pengerjaan Tes Hasil Belajar Siswa dinyatakan dengan jelas				✓
c. Butir-butir soal dalam Tes Hasil Belajar Siswa disusun secara proporsional berdasarkan aspek yang diukur				✓
d. Kejelasan maknanya tiap butir soal dan tidak menimbulkan makna ganda				✓
e. Kesesuaian alokasi waktu pengerjaan Tes Hasil Belajar Siswa dengan jumlah butir soal dan tingkat kesulitan				✓
f. Memperthatikan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
2. Pedoman Penskoran Jawaban Tes Hasil Belajar Siswa				
a. Kunci jawaban Tes Hasil Belajar Siswa dirumuskan dengan tepat				✓
b. Bahas penskoran sesuai dengan bentuk tes dan tujuan tes				✓
c. Bobot penskoran tiap butir soal ditetapkan secara proporsional				✓
3. Aspek Bahasa				
a. Penggunaan Bahasa ilmiah dan penggunaan kaidah Bahasa Indonesia				✓
b. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
c. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, tidak mengedepkan arti ganda dan mudah dipahami				✓

C. Penilaian Umum terhadap Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

1. Tes Hasil Belajar Siswa dapat diterapkan tanpa revisi
2. Tes Hasil Belajar Siswa dapat diterapkan dengan revisi kecil
3. Tes Hasil Belajar Siswa dapat diterapkan dengan revisi besar
4. Tes Hasil Belajar Siswa tidak dapat diterapkan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

Jalan: Jl. Sultan Hassanudin, 05011 Makassar
Telp: 0411-4550000
Fax: 0411-4550001
Email: info@umh.ac.id

D. Saran-saran



Biologi Akif

Kampus
Merdeka

Disusun oleh: *[Name]*
Makassar, *[Date]*
2024

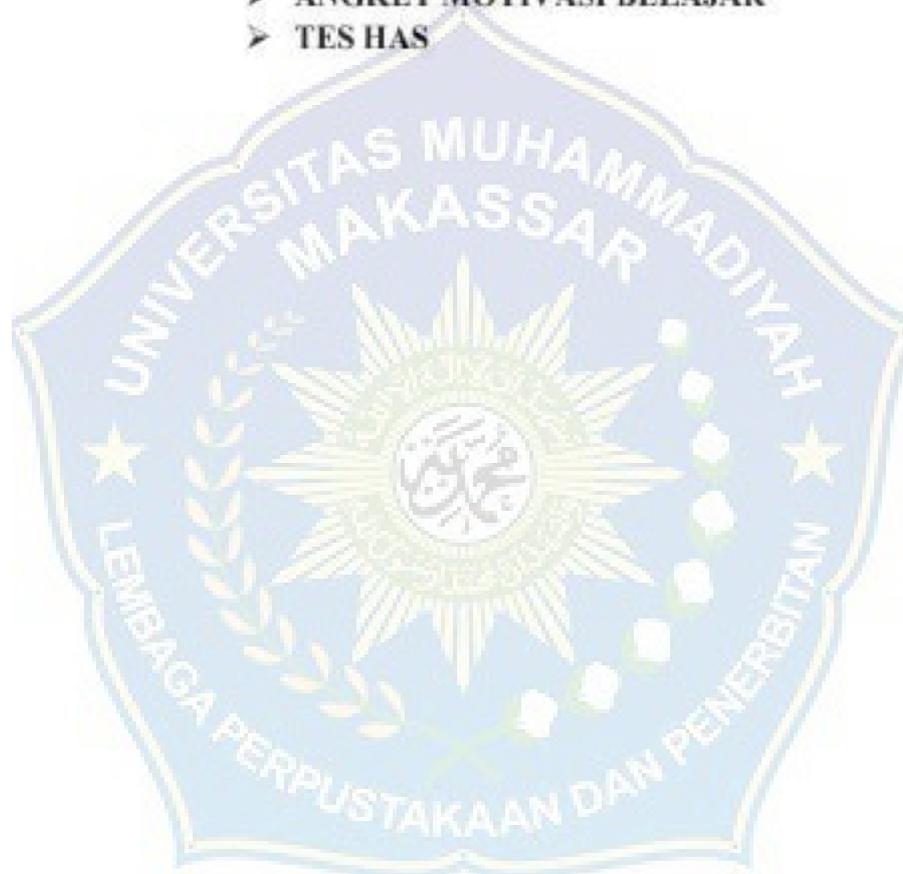


B. Lembar Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Identitas RPP	a. Judul b. Satuan/Tempat Pendidikan c. Tanggal Pelaksanaan (Khusus SMK) d. Mata Pelajaran e. Kelas/Semester f. Alokasi Waktu				4
2	Struktur Keefektifan Kompetensi Dasar dan Indikator	a. Kesesuaian rumusan standar kompetensi dengan (tujuan) b. Yaitu materi, metode, media, sumber belajar, kompetensi dasar c. Kesesuaian (metode) dengan alokasi waktu pembelajaran yang direncanakan				4
3	Tujuan Pembelajaran	a. Ketepatan penguraian indikator hasil belajar ke dalam tujuan pembelajaran (proses dan produk) b. Keterkaitan tujuan pembelajaran (proses dan produk) merupakan aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sikap				4
4	Kelengkapan Materi Pembelajaran	a. Kesesuaian materi pembelajaran (proses dan produk) dengan perkembangan kearifan siswa b. Materi Pembelajaran c. Sumber belajar dan alat bantu (media) d. Waktu, metode, dan Media Pembelajaran yang digunakan				4
5	Metode Pembelajaran	a. Kesesuaian alat/sarana pembelajaran b. Keterkaitan materi pembelajaran dengan indikator c. Kesesuaian metode dengan model pembelajaran yang dipilih d. Penggunaan pendekatan dan metode durasi dan Aligned time dalam proses pembelajaran e. Tahap pembelajaran untuk setiap fase durasi dengan jelas f. Sistematis tahap pembelajaran untuk setiap fase durasi dengan jelas g. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional untuk setiap fase h. Kegiatan siswa dirumuskan secara operasional untuk setiap fase i. Kemungkinan alokasi waktu yang digunakan dengan tahap pembelajaran				4
6	Asesmen	Kesesuaian teknik dan bentuk penilaian dengan ketercapaian tujuan pembelajaran				4

C. INSTRUMEN PENELITIAN

- RPP
- ANGGKET MOTIVASI BELAJAR
- TES HAS



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA NEGERI 10 MAKASSAR
 Mata Pelajaran : Biologi
 Kelas/Semester : XI / Genap
 Materi Pokok : Sistem Endokrin
 Alokasi Waktu : 2 X45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional".
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, ketegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menganalisis sistem Hormonal pada manusia dan gangguan pada sistem Hormon	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian sistem endokrin • Menjelaskan macam macam kelenjar endokrin dan letaknya dalam tubuh • Menjelaskan berbagai macam hormon yang dihasilkan oleh kelenjar endokrin • Menjelaskan Gangguan pada sistem hormon

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Menjelaskan pengertian system endokrin
2. Peserta didik dapat Menjelaskan macam macam kelenjar endokrin dan letaknya dalam tubuh
3. Peserta didik dapat Menjelaskan berbagai macam hormon yang dihasilkan oleh kelenjar endokrin
4. Peserta didik dapat menjelaskan gangguan pada system hormon

D. Materi Ajar

Sistem Endokrin

- Pengertian system endokrin
- Macam Macam kelenjar endokrin
- Kelenjar endokrin beserta hormon yang dihasilkan
- Gangguan Pada system endokrin

E. Metode Pembelajaran.

- Pendekatan : Saintifik
 Media : Ppt, dan Wordwall
 Metode : Diskusi, ceramah, Tanya jawab
 Model : Konvensional

F. Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran IPA XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran IPA XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah Langkah Pembelajaran

Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam • Salah satu peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran • Guru melakukan absensi untuk kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membalas salam dari guru • Ketua kelas memimpin doa sebelum memulai Pelajaran • Siswa mendengar namanya saat guru melakukan absensi 	5 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari hari siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengecek kehadiran siswa • Siswa mendengarkan apersepsi dari guru yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari hari • Siswa mencatat tujuan pembelajaran yang harus dicapai 	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi tentang sistem endokrin pada manusia • Guru meminta siswa untuk mencatat materi yang dijelaskan oleh 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi system endokrin • Siswa mencatat materi yang dibawakan oleh 	20 menit

	<p>Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan pada siswa Guru memberikan umpan balik dengan memperhatikan jawaban siswa dan membenarkan jika ada kesalahan Guru memberikan Latihan terbimbing mengenai materi system endokrin Guru mengecek kemampuan siswa dalam melakukan tugas, apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak, serta memberikan umpan balik. 	<p>guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai jawaban yang besar dari pertanyaan tersebut Siswa mengerjakan tugas Latihan yang diberikan oleh guru Menunggu hasil dari tugas yang sedang di periksa guru. 	<p>15 menit</p> <p>40 menit</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini Guru memberikan motivasi untuk belajar Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari minggu depan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini mengenai system endokrin Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru Siswa mendengarkan apa yang guru sampaikan 	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p>

Pertemuan Kedua

Tahapan	Kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam Salah satu peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru Ketua kelas memimpin doa sebelum memulai Pelajaran 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan absensi untuk kehadiran siswa Guru memberikan apresiasi dengan mengingatkan siswa mengenai materi sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengar namanya saat guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	<p>5 Menit</p> <p>5 menit</p>
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi tentang gangguan pada system endokrin pada Marasmi Guru meminta salah satu siswa maju kedepan untuk menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru Guru mengecek pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan pada siswa Guru memberikan soal Posttest 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dengan baik penjelasan dari guru Siswa menjawab pertanyaan dari guru Siswa maju kedepan untuk menjelaskan materi yang sudah dipahami Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru 	<p>20 menit</p> <p>10 menit</p> <p>10 menit</p> <p>20 menit</p>
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dan guru menyimpulkan pelajaran Peserta didik dibimbing guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Kesadaran diri) Guru memberikan motivasi untuk Belajar Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari minggu depan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini mengenai system endokrin Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru Siswa menyimak pembentahan guru mengenai materi Pelajaran minggu depan 	<p>15 Menit</p>

H. Penilaian hasil pembelajaran

- Penilaian pengetahuan berupa tes tertulis pilihan ganda
- Penilaian sikap berupa pengamatan sikap peserta didik selama mengikuti
- Penilaian keterampilan berupa penilaian kolaborasi siswa

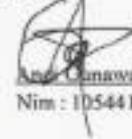
Mengetahui
Guru Pamong



Sagita Cahyani, S.Pd
Nip : 19971214 202421 2 025

Makassar, April 2024

Peneliti



Anas Munawan Azis
Nim : 105441101520



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA NEGERI 10 MAKASSAR
 Mata Pelajaran : Biologi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Sistem Endokrin
 Alokasi Waktu : 2 X45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab/responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang 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
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menganalisis sistem Hormon pada manusia dan gangguan pada system Hormon	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian sistem endokrin • Menjelaskan macam macam kelenjar endokrin dan letaknya dalam tubuh • Menjelaskan berbagai macam hormon yang dihasilkan oleh kelenjar endokrin • Menjelaskan Gangguan pada system hormon

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Menjelaskan pengertian system endokrin
2. Peserta didik dapat Menjelaskan macam macam kelenjar endokrin dan letaknya dalam tubuh
3. Peserta didik dapat Menjelaskan berbagai macam hormon yang dihasilkan oleh kelenjar endokrin
4. Peserta didik dapat menjelaskan gangguan pada system hormon

D. Metode Pembelajaran.

Pendekatan : Saintifik
 Media : Ppt, dan Wordwall
 Metode : Diskusi, ceramah, Tanya jawab
 Model : Team Game Tournament

E. Sumber Belajar

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran IPAKI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran IPA VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

F. Langkah Langkah Pembelajaran

Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam Salah satu peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dan guru Ketua kelas memimpin doa untuk memulai pembelajaran 	5 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan absensi untuk kehadiran siswa Apersepsi guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari hari siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan namanya saat guru melakukan absensi Siswa menyimak apersepsi dari guru 	5 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan bahwa kegiatan pembelajaran akan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penyampaian model pembelajaran yang akan digunakan Siswa mencatat tujuan pembelajaran yang harus dicapai 	5 menit
Kegiatan Inti	<p>Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi mengenai system endokrin menggunakan ppt (Kelenjar Endokrin dan Hormon yang dihasilkan) <p>Team</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa 	<p>Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai system endokrin <p>Team</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dengan seksama mengenai pembagian kelompok 	5 menit

	kelompok tersebut yang akan menang		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang menang Peserta didik dan guru menyimpulkan pelajaran. Guru memberikan motivasi untuk Belajar Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari minggu depan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini mengenai system endokrin Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru Siswa mendengarkan apa yang guru sampaikan mengenai materi minggu depan 	15 Menit

Pertemuan Kedua

Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam Salah satu peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajaran Guru melakukan absensi untuk kehadiran siswa Apersepsi guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari hari siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dari guru Ketua kelas memimpin doa untuk memulai pembelajaran Siswa mendengarkan namanya saat guru melakukan absensi Siswa menyimak apersepsi dari guru 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi mengenai system endokrin menggunakan ppt (Kelenjar Endokrin dan Hormon yang dihasilkan) Team Guru membagi siswa 	<p>Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai system endokrin Team Siswa mendengarkan dengan seksama mengenai 	5 Menit

	<p>menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk duduk secara berkelompok Guru memberikan waktu sekitar 10 menit kepada siswa untuk membaca atau mempelajari ulang materi yang telah dijelaskan oleh guru Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk bersiap melaksanakan games tournament Guru menjelaskan Dimana dalam game ini akan diadakan tournament Dimana kelompok yang mendapatkan point terbanyak maka kelompok tersebut yang akan menang <p>Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa <p>Rekondisi Team</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa 	<p>penyusunan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengikuti instruksi guru dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan Siswa mulai membaca atau mempelajari ulang materi yang telah dibawakan guru Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai game tournament yang akan dilakukan Siswa bersiap siap melakukan game tournament Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai game tournament <p>Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar siswa. <p>Rekondisi Team</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru terkait hasil belajar yang sudah dicapai. 	25 Menit
			30 menit
			5 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dan guru menyimpulkan pelajaran. Guru memberikan motivasi untuk belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini mengenai system endokrin Siswa mendengarkan 	5 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari minggu depan 	<ul style="list-style-type: none"> motivasi yang disampaikan oleh guru Siswa menyimak pemberitahuan guru mengenai materi Pelajaran minggu depan 	<p>5 Menit</p> <p>5 Menit</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------

Penilaian Hasil Belajar

- > Penilaian Pengetahuan berupa tes tertulis pilihan ganda
- > Penilaian Sikap berupa pengamatan sikap selama mengikuti proses pembelajaran
- > Penilaian Keterampilan berupa penilaian kolaborasi siswa

Makassar, 26 April 2023

Mengetahui

Siti Chayani, S.Pd
Nip : 19971214 202421 2 025

Peneliti

Andi Gupawan Azis
Nim : 105441101520

Kepala UPT SMAN 10 Makassar

Rahmatyusr, S.Pd, M.Pd
Nip : 19730505 200012 1 001

Nama :

No Urut :

Kelas :

PETUNJUK UMUM:

1. Tulis nama dan nomor peserta anda pada lembar jawaban yang tersedia
 2. Teliti lembar soal, jika kurang lengkap atau tulisan yang tidak terbaca
 3. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda mengerjakan
 4. Silang jawaban yang menurut anda benar (X)
 5. kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu
 6. Selamat bekerja
-
1. Saat menonton film horor, kadangkala denyut jantung kita berdebar sangat cepat dan keluar keringat dingin. Hal tersebut terjadi karena...
 - a. Hormon tiroksin sehingga dapat mempercepat denyut jantung
 - b. Hormon parathormon sehingga dapat merangsang tubuh mengeluarkan banyak keringat
 - c. Hormon adrenalin sehingga dapat memicu kerja jantung menjadi lebih cepat dan mengeluarkan banyak keringat
 - d. Hormon adrenalin sehingga dapat memicu kerja jantung menjadi lebih cepat
 - e. Hormon tiroksin sehingga dapat merangsang tubuh mengeluarkan banyak keringat
 2. Berikut adalah beberapa jenis hormon yang dihasilkan oleh manusia.
 1. Adrenalin
 2. Insulin
 3. Estrogen
 4. Tiroksin
 5. Progesteron
 6. Testosteron

7. Prolaktin

8. Gastrin

Hormon-hormon yang berperan dalam kegiatan reproduksi adalah ...

a. 1, 3, 4

b. 2, 5, 7

c. 3, 6, 8

d. 4, 6, 8

e. 3, 5, 6

3. Fungsi dari hormon paratiroid adalah....

a. Mengubah glukosa menjadi glikogen

b. Menyempitkan pembuluh darah

c. Mengatur penggunaan oksigen

d. Mengatur kadar kalsium dan fosfor dalam darah

e. Mempercepat proses ovulasi

4. Fungsi hormon insulin adalah....

a. Mengubah glukosa menjadi glikogen

b. Mengubah glikogen menjadi glukosa

c. Memicu enzim glikogenesis di hati untuk mengubah glukosa menjadi glikogen

d. Memicu enzim glikogenesis di hati untuk membongkar simpanan glikogen dan mengubahnya menjadi glukosa

e. Memicu pankreas untuk mengubah glukosa menjadi glikogen.

5. Pasangan hormon yang tepat dalam pengaturan homeostasis adalah

a. Oksitosin dan prolaktin dalam produksi susu

b. Tiroksin dan PTH dalam keseimbangan kalsium

c. Melatonin dan timosin dalam pengaturan jam biologi

d. PTH dan kalsitonin dalam keseimbangan kalsium

e. Androgen dan estrogen dalam perkembangan ciri seks sekunder

6. Ibu Mirna mengalami masalah saat akan melahirkan karena terlambat mengalami kontraksi. Hal tersebut terjadi karena....

a. Hormon oksitosin tidak bekerja dengan baik sehingga tidak dapat merangsang kontraksi uterus

- b. Hormon vasopresin terhambat sehingga menghambat kontraksi uterus
 - c. Hormon oksitosin berlebih sehingga dapat memicu kontraksi
 - d. Kekurangan ormon vasopresin sehingga dapat memicu kontraksi
 - e. Kekurangan hormon oksitosin dan vasopresin sehingga rahim tidak langsung mengalami kontraksi
7. Hormon bekerja dengan cara ...
- a. Mensekresikannya dari seluruh kelenjar
 - b. Mensekresikannya dari kelenjar endokrin menuju sel target melalui aliran darah
 - c. Hormon menuju sel target melalui saluran khusus
 - d. Hormon menuju sel target melalui saluran ekstraseluler dan intraseluler
 - e. Bekerja secara langsung pada sel target
8. Pasangan manakah yang tepat?

	Persinyalan	Lokasi Sel Target	Cara hormon sampai ke sel target
a.	Endokrin	Tersebar di beberapa bagian tubuh	Difusi local
b.	Parakrin	Sel itu sendiri	Difusi local
c.	Parakrin	Sel tetangga	Difusi local
d.	Autokrin	Sel tetangga	Berdifusi ke dalam pembuluh darah
e.	Endokrin	Sel itu sendiri	Berdifusi ke dalam pembuluh darah

9. Seseorang penderita diabetes miletus, harus mengurangi makanan yang mengandung karbohidrat. Mengapa? Karena ...
- a. Lambung tidak dapat mencernanya
 - b. Zat gula tidak terurai dalam ginjal
 - c. Kekurangan hormon insulin
 - d. Kekurangan hormon adrenalin
 - e. Kelebihan hormon tiroid
10. Rendi mengalami komplikasi beberapa penyakit parah, setelah pergi ke dokter ternyata bagian hipotalamusnya rusak. Apabila hipotalamus rusak, maka produksi hormon di dalam tubuh akan terganggu, benarkah pendapat tersebut?
- a. Salah, karena hipotalamus tidak ada hubungannya dengan hormon
 - b. Benar, karena hipotalamus ada pada bagian otak

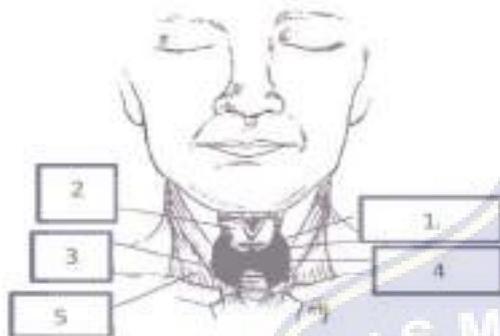
- c. Benar, karena hipotalamus menghasilkan beberapa hormon yang dapat mempengaruhi pengeluaran hormon lainnya pada kelenjar endokrin
 - d. Salah, karena hipotalamus hanya bekerja pada kelenjar endokrin
 - e. Salah, karena hipotalamus hanya berfungsi mengatur emosi
11. Persiapan produksi air susu pada ibu menyusui di peroleh dari hormon...
- a. LTH
 - b. Glukokotikoid
 - c. Progesteron
 - d. Prolaktin
 - e. MSH
12. Hormon bekerja dengan cara,...
- a. Mensekresikannya dari seluruh kelenjar
 - b. Mensekresikannya dari kelenjar endokrin menuju sel target melalui aliran darah
 - c. Hormon menuju sel target melalui saluran khusus
 - d. Hormon menuju sel target melalui saluran ekstraseluler dan intraseluler
 - e. Bekerja langsung pada sel target
13. Salah satu fungsi parathormon yaitu mengatur kadar kalsium dalam darah. Manakah dari pernyataan berikut yang benar....
- a. Kekurangan parathormon menyebabkan obesitas
 - b. Kekurangan parathormon menyebabkan gejala kekejangan
 - c. Kekurangan parathormon menyebabkan batu ginjal
 - d. Kekurangan parathormon menyebabkan diabetes
 - e. Kekurangan parathormon menyebabkan HIV
14. Penyakit diabetes berkaitan dengan hormon insulin, peran hormon tersebut yaitu....
- a. Insulin dapat menghambat rasa sakit sehingga penderita diabetes tidak merasa sakit
 - b. Insulin meningkatkan kadar gula darah sehingga penderita diabetes mendapat banyak energi
 - c. Insulin menurunkan kadar gula darah sehingga membantu penderita diabetes agar kadar gula darahnya tetap normal

- d. Insulin menurunkan kolesterol sehingga penderita diabetes tidak menjadi gemuk
- e. Insulin mengandung antioksidan sehingga memperkuat daya tahan tubuh penderita diabetes
15. Seseorang mengalami gangguan pada kelenjar tiroid yang disebabkan kekurangan zat tertentu. Contoh makanan yang mengandung zat yang dibutuhkan oleh orang tersebut adalah
- a. garam
- b. daging
- c. minyak
- d. keju
- e. coklat
16. Penyakit yang paling banyak menyertai diabetes yaitu gagal ginjal, hal tersebut terjadi karena....
1. Tingginya gula darah, sehingga menyebabkan ginjal sulit untuk menyaring darah
 2. Obesitas, sehingga menyebabkan komplikasi ginjal
 3. Keracunan pada ginjal, sehingga ginjal mengalami keracunan
 4. Lemak pada ginjal, sehingga tersumbatnya cairan lemak pada ginjal
 5. Pertumbuhan mikroba pada ginjal, sehingga mengganggu kerja ginjal
17. Dari data di atas, yang termasuk akibat dari kurangnya hormon progesteron adalah...
1. Gangguan hati
 2. Terganggu siklus haid
 3. Meningkatnya resiko keguguran
 4. Menimbulkan kerutan di wajah
 5. Tidak terjadinya ovulasi
- a. 2,3,5
- b. 3,4,5
- c. 1,2,4
- d. 2,4,5
- e. 4,5,3
18. Saat kecil badan Andi lebih pendek dibandingkan dengan anak lainnya, saat usianya mencapai 9 tahun ia tetap kerdil. Orang tuanya normal, dia berusaha rajin minum susu dan berolahraga, tetapi badannya tetap kerdil hingga ia dewasa, apakah usaha Andi salah?

- a. Usahnya tidak salah, seharusnya ia juga pergi ke dokter karena bisa jadi kekurangan hormon somatotrof saat kecil
 - b. Usahnya tidak salah, ia kerdil bisa karena kerusakan seluruh kelenjar endokrinnya
 - c. Usahnya tidak salah seharusnya saat kecil Andi juga sering mengkonsumsi protein
 - d. Usahnya salah, karena tidak memperbaiki keadaannya
 - e. Usahnya salah, seharusnya langsung pergi ke dokter
19. Ovum yang telah dibuahi selanjutnya akan menempel pada dinding endometrium yang lama kelamaan akan mengalami penebalan. Hormon apakah yang berperan dalam menjaga dan menstimulus penebalan tersebut ?
- a. luteinizing hormone
 - b. estrogen
 - c. progesterone
 - d. folikel stimulating hormone
 - e. melatonin
20. Jika dikaitkan dengan kelenjar pankreas, hal apa yang dapat menyebabkan penyakit diabetes....
- a. Pankreas gagal mengeluarkan enzim pencernaan sehingga tidak dapat mencerna gula darah didalam tubuh
 - b. Pankreas gagal memproduksi hormon insulin, sehingga kadar gula darah sangat tinggi
 - c. Pankreas rusak sehingga glikogen tidak dapat diproduksi
 - d. Pankreas mengalami hiper fungsi dengan banyak mengeluarkan insulin, sehingga kadar gula darah menurun
 - e. Pankreas mengalami kerusakan, sehingga gula darah tidak diproduksi
21. Moza mengalami diabetes, ia sering suntik hormon, namun setiap hari ia tidak dapat menghindari mengkonsumsi makanan yang manis. Apa pendapat anda dengan kebiasaan Moza?
- a. Tidak baik, karena dapat membuat badannya gemuk
 - b. Tidak baik, karena makanan manis dapat memperoleh penyakitnya
 - c. Tidak baik, karena dapat meningkatkan glikogen
 - d. Baik, karena dapat membuatnya tetap sehat
 - e. Baik, karena dapat menghasilkan energi untuk tubuhnya
22. Ketika kita berada di gedung asrama yang tiba-tiba kebakaran, atau sedang mengalami situasi menegangkan lainnya, jantung kita pasti mulai berdebar kencang, tangan mulai berkeringat, dan kita mulai mencari cara untuk melarikan diri. Respon tersebut karena adanya hormone...
- a. somatotroph

- b. tiroid
- c. adrenocortikotropik
- d. adrenalin
- e. parathormone

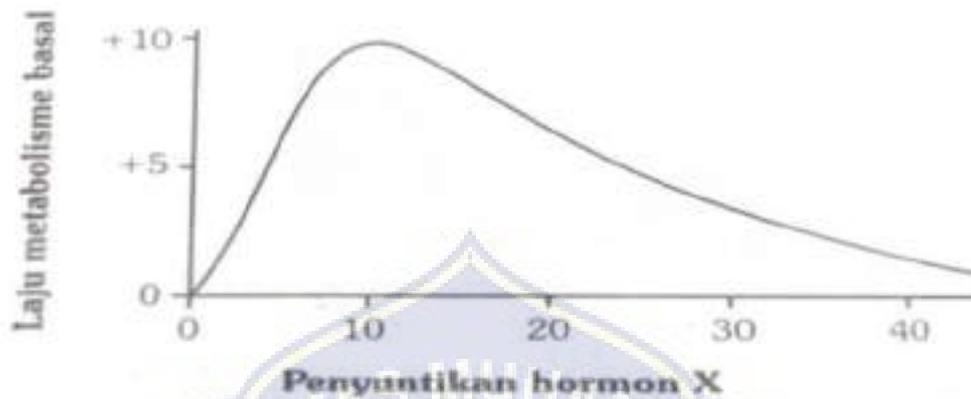
23. Perhatikan gambar dibawah ini!



Yang merupakan kelenjar Tiroid adalah gambar yang ditunjuk nomor...

- a. 2
 - b. 1
 - c. 4
 - d. 3
 - e. 5
24. Seseorang diketahui mengalami kerusakan pada kelenjar pituitari bagian posterior. Kemungkinan gangguan tubuh yang dialaminya adalah
- a. Produksi sel gamet
 - b. Penyerapan air oleh ginjal
 - c. Metabolisme kalsium
 - d. Metabolisme glukosa
 - e. Pertumbuhan terhambat
25. Rangka mengalami gejala dimana nafsu makan berkurang, mual, muntah, timbul kelelahan, dalam tubuhnya terasa sakit dan meningkatnya pigmen melanin pada kulitnya. Gejala diatas terdapat pada penyakit....
- a. akromegali
 - b. addison
 - c. sindrom cushing
 - d. grave's disease
 - e. kretinisme
26. Jika Sinta sedang di kamar tidur, kemudian menemukan kecoa. Sinta lari ketakutan sehingga jantung berdegup kencang. Apa pendapat anda tentang kejadian tersebut?
- a. Adanya hubungan sistem hormon dan saraf, karena jantung berdegup kencang disebabkan oleh kelenjar adrenal

- b. Adanya hubungan sistem hormon dan saraf, karena ketakutan dirangsang ke otak
 - c. Adanya hubungan sistem hormon dan saraf, karena ketakutan merangsang otak sehingga kelenjar adrenal bekerja
 - d. Tidak ada hubungan sistem hormon dan sistem saraf, karena ketakutan dan jantung berdegup kencang bekerja masing-masing
 - e. Tidak ada hubungan sistem hormon dan sistem saraf, karena sistem saraf bekerja dengan otot sedangkan hormon tidak bekerja dengan otot
27. Kelompok besar Adreno Cortico Tropic Hormon (ACTH) yang menghasilkan FSH dan LH yaitu ...
- a. Lactogenic hormon
 - b. Glukokortikoid
 - c. Gonadokortikoid
 - d. Mineralokortikoid
 - e. Growth hormon
28. Seseorang dengan gejala- gejala gerakan lambat, cara berpikir dan bicara lambat, kecendrungan bertambah berat badan, kulit tebal dan kering, suhu badan di bawah normal dan denyut nadi perlahan merupakan akibat dari ...
- a. Hipertiroidisme
 - b. Hipotiroidisme
 - c. Hipoparatiroidisme
 - d. Hiperparatiroidisme
 - e. Hipokalsemia
29. Untuk memulai persalinan pada wanita yang akan melahirkan diperlukan adanya kontraksi otot pada dinding rahimnya. Kontraksi itu terjadi karena pengaruh sejenis hormon yang dihasilkan oleh hipotalamus yang di sekresikan melalui pituitari posterior. Hormon yang dimaksud adalah ...
- a. Oksitosin
 - b. Vasopressin
 - c. Relaksin
 - d. Progesterone
 - e. Estradiol
30. Seorang ilmuwan menyuntikkan hormon X ke beberapa sukarelawan dan mengukur perubahan laju metabolisme dari relawan tersebut akibat penyuntikkan hormon X. Data dari hasil percobaan tersaji pada kurva di bawah ini.



Adapun pernyataan yang tepat dari hasil percobaan tersebut adalah ...

- semakin banyak kadar pemberian hormon, maka semakin besar laju metabolisme tubuh
- semakin rendah kadar pemberian hormon x, maka semakin rendah laju metabolisme tubuh
- semakin banyak kadar pemberian hormon x, maka semakin mendekati normal laju metabolisme tubuh
- semakin rendah kadar pemberian hormon x, maka semakin normal laju metabolisme tubuh
- pemberian hormon x, tidak mempengaruhi laju metabolisme

KUNCI JAWABAN

- | | | |
|----|-----|------|
| 1C | 15A | 24B |
| 2E | 16A | 25B |
| 3D | 17B | 26C |
| 4C | 18A | 27C |
| 5D | 19 | 28D |
| 6A | 20C | 29D |
| 7B | 21C | 30A |
| 8C | 22C | |
| 9C | 23B | 10 C |

Angket Motivasi Belajar Siswa

Tabel Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	1, 2, 4	3, 5	5
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	6, 8,	7, 9	4
	Menunjukkan minat	11, 13, 15	12	4
	Senang bekerja mandiri	16, 17, 19	20	4
	Dapat mempertahankan pendapatnya	15 18	14	3
Jumlah				20

Sumber: (Sardiman, 2018)

Angket Motivasi Siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/ Tanggal :

Aturan menjawab angket :

1. Pada angket ini terdapat 30 butir pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan mu
2. Jawabamu jangan di pengaruhi oleh jawaban pernyataan lain atau teman lain
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikantanda check sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan

jawaban:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyelesaikan tugas biologi dengan tepat waktu.				
2.	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan soal atau tugas tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang akan saya peroleh.				
3.	Setiap ada tugas biologi saya langsung mengerjakannya				

4.	Jika nilai biologi saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik.				
5.	Jika nilai biologi saya jelek , saya tidak mau belajar lagi				
6.	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak akan mengerjakannya.				
7.	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya.				
8.	Saya merasa media wordwall dapat menghilangkan rasa bosan saat belajar di kelas				
9.	Media wordwall dapat membuat saya bosan di dalam kelas				
10.	Media wordwall membangkitkan rasa ingin tahusaya dalam proses pembelajaran				
11.	Saya malas bertanya kepada guru mengenai soal yang ada pada media wordwall				
12.	Media wordwall membuat saya bersungguh-sungguh dalam menjawab pertanyaan dalam kuis				
13.	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru melalui media wordwall				
14.	Saya dapat menyelesaikan soal pada media wordwall dengan kemampuan saya sendiri.				
15.	Saya senang belajar biologi karena guru mengajar dengan menggunakan media wordwall				
16.	Menurut saya kegiatan belajar biologi membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan berceramah saja.				
17.	Saya senang belajar biologi karena guru menggunakan permainan media wordwall dalam pembelajaran				
18.	Saya merasa bosan dalam belajar biologi karena pada saat pembelajaran hanya mencatat saja.				

19	Saya selalu memberikan pendapat saat diskusi.				
20	Jika ada pendapat yang berbeda, maka saya akan menanggapi				



D. REKAPITULASI PENILAIAN

- HASIL ANGKET
- HASIL BELAJAR SISWA



TABEL MOTIVASI EKSPERIMEN

Responden	BUTIR PERTANYAAN																				JUMLAH	RATA-RATA	%	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	67	80	88%	Tinggi
2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75	80	98%	Sangat Tinggi
3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75	80	95%	Sangat Tinggi
4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	73	80	91%	Sangat Tinggi
5	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	78	80	98%	Sangat Tinggi
6	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	75	80	91%	Sangat Tinggi
7	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	77	80	96%	Sangat Tinggi
8	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	71	80	88%	Sangat Tinggi
9	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	74	80	93%	Sangat Tinggi
10	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	75	80	91%	Sangat Tinggi
11	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	75	80	94%	Sangat Tinggi
12	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	71	80	88%	Sangat Tinggi
13	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	75	80	94%	Sangat Tinggi
14	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	71	80	88%	Sangat Tinggi
15	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77	80	96%	Sangat Tinggi
16	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	67	80	84%	Tinggi
17	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	73	80	91%	Sangat Tinggi
18	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	70	80	88%	Sangat Tinggi
19	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	73	80	91%	Sangat Tinggi
20	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	70	80	88%	Sangat Tinggi
21	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	75	80	91%	Sangat Tinggi
22	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	70	80	88%	Sangat Tinggi

INTERVAL SKOR	KATEGORI	f	%
85-100	Sangat tinggi	20	91
65-84	Tinggi	1	5
50-64	Cukup	0	0
30-49	Rendah	0	0

TABEL MOTIVASI KONTROL

NO	JUDUL PERNYATAAN																				Jumlah	Nilai	%	Kategori						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20										
1	4	3	2	2	3	3	4	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	4	48	80	60	Cukup						
2	3	3	2	2	3	4	3	2	1	2	1	2	1	1	2	4	2	2	3	4	47	80	58,75	Berlebih						
3	3	3	2	2	3	4	3	2	1	2	1	2	1	1	2	4	2	2	3	4	47	80	58,75	Berlebih						
4	3	3	2	2	4	4	4	2	1	2	2	2	1	1	2	4	2	2	3	4	50	80	62,5	Cukup						
5	2	3	2	2	4	3	4	2	1	2	2	2	2	1	3	4	2	2	3	4	49	80	61,25	Cukup						
6	3	4	2	2	3	3	3	2	2	3	1	2	3	2	1	4	2	2	3	4	50	80	62,5	Cukup						
7	3	4	3	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	53	80	66,25	Cukup						
8	4	4	3	3	3	3	3	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	4	4	47	80	58,75	Berlebih						
9	4	4	3	3	4	3	3	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	1	4	4	46	80	57,5	Berlebih						
10	3	4	3	3	3	4	3	1	1	2	1	1	1	2	1	3	2	1	4	4	43	80	53,75	Berlebih						
11	3	3	3	3	4	4	4	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1	4	4	47	80	58,75	Berlebih						
12	4	4	2	2	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	4	4	44	80	55	Berlebih						
13	4	3	3	2	4	4	3	1	1	3	2	1	2	1	3	3	1	1	3	3	43	80	53,75	Berlebih						
14	3	4	3	3	4	3	4	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	3	3	42	80	52,5	Berlebih						
15	4	3	2	2	3	4	3	1	2	2	2	1	2	1	1	3	1	2	3	3	45	80	56,25	Berlebih						
16	3	3	2	3	4	3	4	2	1	1	1	2	2	1	2	3	1	1	3	3	42	80	52,5	Berlebih						
17	4	4	3	2	4	4	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	3	3	47	80	58,75	Berlebih						
18	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	4	2	2	3	3	47	80	58,75	Berlebih						
19	4	4	2	2	3	4	3	2	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	3	4	45	80	56,25	Berlebih						
20	3	3	2	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	4	2	49	80	61,25	Cukup						
21	3	3	3	2	4	4	4	2	1	1	2	1	1	2	1	4	1	1	4	4	46	80	57,5	Berlebih						
22	4	4	2	2	3	4	3	1	2	2	2	1	2	2	2	4	2	2	3	4	51	80	63,75	Cukup						
																							Interval	Kategori	f	%				
																											85 - 100	Sangat Baik	0	0
																											60 - 84	Tinggi	0	0
																											55 - 84	Cukup	7	32
																											37 - 52	Berlebih	15	60
																											20-48	Sangat Rendah	0	0

TABEL NILAI HASIL BELAJAR KELAS
EKSPERIMEN

PRE TES				POST TES			
NAMA	NILAI	KATEGORI		NAMA	NILAI	KATEGORI	
1	56	Kurang		1	87	Baik	
2	72	Kurang		2	92	Sangat Baik	
3	67	Kurang		3	87	Baik	
4	58	Kurang		4	82	Baik	
5	70	Kurang		5	89	Baik	
6	68	Kurang		6	86	Baik	
7	76	Cukup		7	90	Sangat Baik	
8	70	Kurang		8	86	Baik	
9	69	Kurang		9	80	Baik	
10	58	Kurang		10	85	Baik	
11	65	Kurang		11	90	Baik	
12	70	Kurang		12	83	Baik	
13	75	Cukup		13	80	Baik	
14	67	Kurang		14	87	Baik	
15	72	Kurang		15	82	Baik	
16	74	Kurang		16	80	Baik	
17	76	Cukup		17	85	Baik	
18	68	Kurang		18	82	Baik	
19	62	Kurang		19	89	Baik	
20	60	Kurang		20	85	Baik	
21	61	Kurang		21	90	Sangat Baik	
22	77	Cukup		22	85	Baik	
Kategori	Interval	F	%	Kategori	Interval	Frekuensi	%
Sangat Baik	90 - 100	0	0%	Sangat Baik	90 - 100	4	18%
Baik	80- 89	0	0%	Baik	80- 89	18	82%
Cukup	75- 79	4	18%	Cukup	75- 79	0	0%
Kurang	0 - 74	18	82%	Kurang	0- 74	0	0%

HASIL BELAJAR KELAS KONTROL							
Pre tes				Post tes			
Nama	Nilai	Kategori		Nama	Nilai	Kategori	
1	67	Kurang		1	67	Kurang	
2	78	Cukup		2	89	Baik	
3	55	Kurang		3	67	Kurang	
4	56	Kurang		4	72	Kurang	
5	72	Kurang		5	75	Cukup	
6	74	Cukup		6	79	Baik	
7	81	Baik		7	83	Baik	
8	71	Kurang		8	83	Baik	
9	70	Kurang		9	79	Baik	
10	56	Kurang		10	77	Cukup	
11	67	Kurang		11	79	Baik	
12	68	Kurang		12	81	Baik	
13	59	Kurang		13	76	Cukup	
14	69	Kurang		14	72	Kurang	
15	70	Kurang		15	78	Cukup	
16	70	Kurang		16	77	Cukup	
17	72	Kurang		17	79	Baik	
18	64	Kurang		18	76	Cukup	
19	62	Kurang		19	77	Cukup	
20	60	Kurang		20	78	Cukup	
21	61	Kurang		21	76	Cukup	
22	84	Baik		22	87	Baik	
Kategori	Interval	Frekuensi	%	Kategori	Interval	Frekuensi	%
Sangat Baik	90 - 100	0	0%	Sangat Baik	90 - 100	0	0%
Baik	80 - 89	2	9%	Baik	80 - 89	9	41%
Cukup	75 - 79	2	9%	Cukup	75 - 79	13	59%
Kurang	0 - 74	18	82%	Kurang	0 - 74	4	18%



ANALISI DESKRIPTIF

	Descriptive Statistics				
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar kelas eksperimen model tgt & wordwall	22	84	98	91.15	3.794
Motivasi Belajar Kelas Kontrol model konvensional	22	53	66	58.41	3.643
Valid N (listwise)	22				

		Descriptives	
Kelas	Statistic	Std. Error	
Kelas EKSPERIMEN	Mean	.5313	.03483
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.4588
		Upper Bound	.6037
	5% Trimmed Mean	.5379	
	Median	.5774	
	Variance	.027	
	Std. Deviation	.16335	
	Minimum	.20	
	Maximum	.74	
	Range	.54	
	Interquartile Range	.29	
	Skewness	-.587	.491
	Kurtosis	-.756	.953
	KELAS KONTROL	Mean	.2942
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	.2322
		Upper Bound	.3562
5% Trimmed Mean		.2988	
Median		.3167	
Variance		.020	
Std. Deviation		.13986	
Minimum		.00	
Maximum		.50	
Range		.50	
Interquartile Range		.22	
Skewness		-.528	.491
Kurtosis		-.615	.953

ANALISIS INFERENSIAL MOTIVASI
UJI NORMALITAS

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df
Motivasi Belajar Kelas Eksperimen TGT & Wordwall	.147	22	.200 [*]	.962	22
Kelas Kontrol Model Konvensional	.145	22	.200 [*]	.967	22

UJI HOMOGENITAS
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Based on Mean	.071	1	42	.791
Based on Median	.094	1	42	.761
Based on Median and with adjusted df	.094	1	41.975	.761
Based on trimmed mean	.046	1	42	.830

UJI HIPOTESIS

		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.000	32.739	1.121
	Equal variances not assumed	.000	32.739	1.121

UJI NORMALITAS

			df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	1.038	1	42	.314
	Based on Median	1.037	1	42	.314
	Based on Median and with adjusted df	1.037	1	32.319	.316
	Based on trimmed mean	1.037	1	42	.314

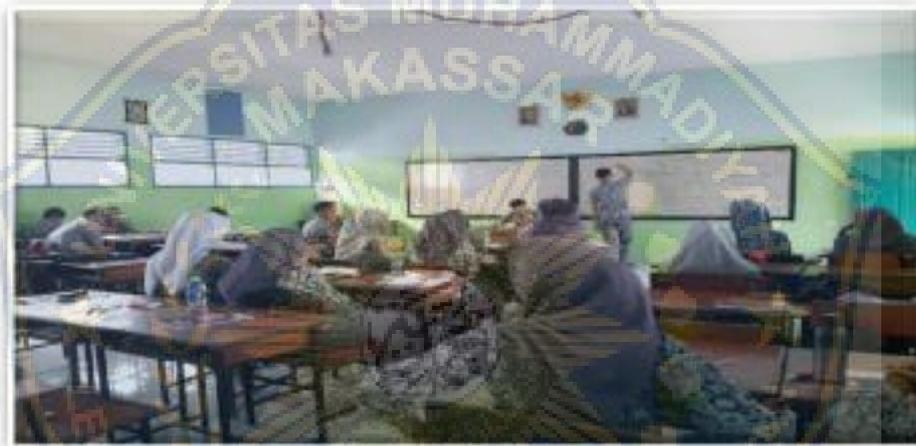
UJI HOMOGENIS

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Pre-Test Eksperimen (TGT dan wordwall)	.133	22	.200 [*]	.945	22	.250
Post Test Eksperimen (TGT dan Wordwall)	.121	22	.200 [*]	.948	22	.291
Pre- Test Kontrol (Konvensional)	.109	22	.200 [*]	.965	22	.591
Post- Test Kontrol (Konvensional)	.166	22	.118	.955	22	.396

UJI HIPOTESIS

		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.000	8.000	1.376
	Equal variances not assumed	.000	8.000	1.376





Gambar proses pembelajaran pada kelas kontrol



Gambar proses pembelajaran kelas eksperimen



Gambar tournament akademik kelas eksperimen



Gambar game media wordwall

20.00   Vo LTE  3.6 KB  24%

Selesai   50  



Seminar Hasil

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT DIPADUKAN DENGAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

DI SUSUN OLEH : ANDI GUNAWAN AZIS

DOSEN PEMBIMBING:
Nurul Magfirah S.Pd, M.Pd Anisa S.Pd, M.Pd

Pendidikan Biologi | 2024 Universitas Muhammadiyah Makassar

SEMINAR HASIL

BAB 1

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu merangsang kreatifitas siswa secara aktif, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang ideal tidak hanya menitikberatkan pada hasil yang dicapai siswa namun lebih menekankan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang saya peroleh dari wawancara dengan guru Biologi kelas XI Sma Negeri 10 Makassar, ditemukan satu permasalahan yakni motivasi dan hasil belajar biologi mereka masih rendah. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai ulangan mereka, yang cukup rendah, hal tersebut diduga karena proses pembelajarannya yang kurang baik. Adapun rata-rata nilai ulangan siswa kelas XI Sma Negeri 10 Makassar yaitu 70,2.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti berminat untuk mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered learning) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered learning). Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament yang Dipadukan Dengan Media Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

Edit Anotasi Isi & Tanda Tangan Konversi Semua

20.00 [Icons] Vo LTE [Signal] 103 [Battery] 24%

Selesai [Icons]

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

RUMUSAN MASALAH

PERTAMA
Apakah ada pengaruh model pembelajaran team game tournament yang diadopsi dengan media teknologi terhadap motivasi belajar siswa?

KEDUA
Apakah ada perbedaan model pembelajaran team game tournament yang diadopsi dengan media teknologi terhadap hasil belajar siswa?

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

MANFAAT & TUJUAN PENELITIAN

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran team game tournament yang diadopsi dengan media game wordwall terhadap motivasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran team game tournament yang diadopsi dengan media wordwall terhadap hasil belajar siswa.

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:
1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran team game tournament yang diadopsi dengan media wordwall terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.
2. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna mengenai model pembelajaran team game tournament yang diadopsi dengan media wordwall sebagai alternatif model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

SEMINAR HASIL

BAB 2

LANDASAN TEORI

[Icons]

Edit Anotasi Isi & Tanda Tangan Konversi Semua

20.01 Vo LTE 353 23%

Selesai

SEMINAR HASIL

BAB 2

LANDASAN TEORI

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka 01
Materi Team Game Tournament adalah...
Tinjauan Pustaka 02
...
Tinjauan Pustaka 03
...
Tinjauan Pustaka 04
...

01 02 03 04

KERANGKA BERPIKIR

Proses pembelajaran diUMAH II Makassar

Penggunaan model pembelajaran yang beragam berorientasi dan tidak memusatkan pada dengan baik menggunakan strategi pembelajaran siswa dalam proses belajar

Menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament yang di Padukan Dengan Media Virtual

Penggunaan berbagai motivasi dan hasil belajar siswa

Perwakilan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

Edit Anotasi Isi & Tanda Tangan Konversi Semua



20.02 20% 50% 100% 2G 3G 4G 5G

Selesai

Populasi dan Sampel

Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
SI IPA 1	25
SI IPA 2	25
SI IPA 3	20
SI IPA 4	21
SI IPA 5	24
SI IPA 6	22
SI IPA 7	22
SI IPA 8	23
Jumlah	224

(Sumber: SMA/SMK/MA/MTsN Makassar)

Sampel

Kelas	Siswa
SI IPA II	22
SI IPA VI	22
Jumlah	44

(Sumber: SMA/SMK/MA/MTsN Makassar)

Desain & Variabel Penelitian

Desain Penelitian

Uraian	1	2	3	4	5
1. Tujuan					
2. Manfaat					
3. Waktu					
4. Tempat					

DEFINISI OPERASIONAL

- Team Games Tournament
- Wordwall
- Mahjong
- Hasil Belajar

Variabel Penelitian

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Realistik/wordwall
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa

PROSEDUR PENELITIAN, INSTRUMEN PENELITIAN, TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Prosedur Penelitian

- Takip Observasi
- Takip Partisipasi
- Takip Partisipasi
- Takip Partisipasi

Instrumen Penelitian

- Tes Hasil Belajar
- Angket Motivasi
- Angket Motivasi

Teknik Pengumpulan Data

- Tes Hasil Belajar: tespa di post pilihan ganda
- Angket Motivasi

Teknik analisis data

- Analisis Deskriptif
- Analisis Statistik Inferensial
- Uji korelasional
- Uji Regresi linier
- Uji Indegradasi t test

Edit
Anotasi
Isi & Tanda Tangan
Konversi
Semua



20.02 [Signal] [Wi-Fi] [LTE] [5G] [Battery]

Selesai [Undo] [Text] [50] [Image] [Share] [More]

ANALISIS STATISTIK INFERENSIAL

Motivasi Belajar
1) Uji Normalitas pada penelitian ini yaitu $0,200 < 0,05$
2) Hasil uji Homogenitas motivasi belajar kelas eksperimen yaitu $0,791$
Sebanding pada level koefisien yaitu $0,001 > 0,05$
3) Hasil uji Hipotesis motivasi belajar sebesar $0,000 < 0,05$

Hasil Belajar
1) Hasil uji Normalitas penelitian ini yaitu $0,200 < 0,05$
2) Hasil uji Homogenitas hasil belajar kelas eksperimen yaitu $0,791$ dan pada hasil kontrol yaitu $0,296 < 0,05$
3) Hasil uji Hipotesis hasil belajar $0,000 < 0,05$

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

PEMBAHASAN

Seperti yang telah dikemukakan bahwa yang membedakan perbedaan skor pada kelas kontrol dalam penelitian ini adalah dengan adanya treatment akademik yang diberikan kelas eksperimen. Dengan dilakukannya treatment akademik ini siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Penerapan model pembelajaran team game tournament dengan media wordwall mampu membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media wordwall yang digunakan membuat pembelajaran lebih menarik serta memotivasi siswa melakukan materi pembelajaran. Media wordwall berisikan berbagai jenis permainan seperti, crossword, quiz, rajah panah, dan masih banyak lagi.

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan menggunakan teknik game tournament. Penelitian ini dilakukan pada kelas kontrol yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran dengan media wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Edit Anotasi Isi & Tanda Tangan Konversi Semua

[Square] [Circle] [Triangle] [Person]

20.02

Selesai

SEMINAR HASIL

BAB 5

KESIMPULAN & SARAN

KESIMPULAN

- Terlihat pengaruh positif pembelajaran Team Game Tournament dipadukan dengan media wordwall terhadap motivasi belajar siswa pada materi sistem sirkulasi dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05.
- Terlihat pengaruh positif pembelajaran Team Game Tournament dipadukan dengan media wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem sirkulasi dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

SARAN

1. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber atau referensi yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan
2. Bagi guru, sebaiknya menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament dipadukan dengan media wordwall ini sebagai referensi dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan Biologi | 2024 | Universitas Muhammadiyah Makassar

Edit Anotasi Isi & Tanda Tangan Konversi Semua

RIWAYAT HIDUP



Andi Gunawan Azis Dilahirkan di kabupaten kepulauan selayar pada hari minggu , tanggal 10 nove,mber 20002, Anak kedua dari dua bersaudara. penulis mulai menapaki pendidikan di SD Inpres Benteng I, Kabupaten kepulauan selayar dan tamat pada Tahun 2014, kemudian ditahun yang sama melanjutkan tingkat pendidikan di sekolah lanjut tingkat pertama tepatnya di SMP Negeri 1 Selayar dan tamat pada tahun 2018selanjutnya penulis melanjutkan kembali pendidikannya disekolah mengengah atas di SMK Negeri 5 Selayar atau biasa dikenal dengan nama SMK Kesehatan dan Alhamdulillah di jalani dengan normal selama tiga tahun dan pada tahun 2020 dinyatakan lulus. Pada tahun yang sama merantau ke kota makassar dan melanjutkan pendidkan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar, salah satu kampus Swasta terbaik di kota makassar

