

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* yang merupakan desain dengan memberikan perlakuan yang berbeda terhadap dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini telah dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMA Negeri 2 Konawe Selatan. Dengan sampel penelitian kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk kelas eksperimen dan model konvensional untuk kelas kontrol. Kelompok eksperimen melakukan proses pembelajaran menggunakan media video animasi dan LKPD sedangkan kelompok kontrol hanya melakukan proses pembelajaran menggunakan buku paket dan LKPD.

Hasil penelitian menjelaskan data yang diperoleh. Data yang dideskripsikan merupakan data hasil *Pretest* dan *Posttest*, dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrument soal yang digunakan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest*. Uji coba dilakukan secara langsung di kelas XII MIPA 1 dengan jumlah responden 30 siswa untuk uji coba test hasil belajar siswa dengan soal sebanyak 31 butir soal pilihan ganda. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument.

Pada pelaksanaan pembelajaran biologi semester genap ini pada kelas eksperimen dan kontrol fokus pada materi pembelajaran sistem pernapasan. Pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan masing-masing sebanyak 3× pertemuan. Prose pembelajaran yang dilaksanakan guru dari mulai pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup. Keterlaksanaan pembelajaran ini dilihat dari aktivitas guru dan siswa melalui proses pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dan diamati oleh masing-masing observer. Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Pembelajaran ke I

Pelaksanaan pembelajaran pertama dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu video animasi di kelas eksperimen ini berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik dapat dilihat pada **Lampiran 3 dan 4 hlm 109-112**. Diperoleh hasil observasi guru dan siswa masing-masing dengan skor yang sama yaitu 19 dan presentase 84% pada kategori baik. Namun, pada pertemuan ini masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa.

Adapun kekurangan dari pihak guru yang perlu pada proses pembelajaran pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- 2) Guru tidak membahas hasil poin yang diperoleh siswa dan menuliskannya
- 3) Guru tidak memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari selanjutnya.

Sedangkan kekurangan siswa pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa ketika ditanya tidak dapat mengingat materi yang telah dipelajari
- 2) Siswa tidak dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- 3) Siswa tidak dapat mendengarkan dan menyimak

2. Pelaksanaan Pembelajaran ke 2

Pelaksanaan pembelajaran kedua dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu video animasi di kelas eksperimen ini berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik dapat dilihat pada **Lampiran 3 dan 4 hlm 109-112**. Diperoleh hasil observasi guru dan siswa masing-masing dengan skor yang sama yaitu 19 dan presentase 89% pada kategori sangat baik. Namun, pada pertemuan ini masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa.

Adapun kekurangan dari pihak guru yang perlu pada proses pembelajaran pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak meminta siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- 2) Guru tidak membahas hasil poin yang diperoleh siswa dan menuliskannya di papan tulis.

Sedangkan kekurangan siswa pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru
- 2) Siswa tidak dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari

3. Pelaksanaan Pembelajaran ke 3

Pelaksanaan pembelajaran ketiga dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu video animasi di kelas

eksperimen ini berdasarkan hasil observasi guru dan peserta didik dapat dilihat pada **Lampiran 3 dan 4 hlm 109-112**. Diperoleh hasil observasi guru dan siswa masing-masing dengan skor yang sama yaitu 19 dan presentase 89% pada kategori sangat baik. Namun, pada pertemuan ini masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa.

Adapun kekurangan dari pihak guru yang perlu pada proses pembelajaran pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari selanjutnya

Sedangkan kekurangan siswa pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari

4.1.1 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Game Tournament* dan Konvensional Pada Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Konawe Selatan

4.1.1.1 Deskripsi hasil belajar siswa sebelum perlakuan di Kelas eksperimen

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen di kelas XI MIPA 3 sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu dilakukan pengambilan nilai *Pretest*. Siswa yang mengikuti *Pretest* berjumlah 29 orang dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar 35,17 hal ini dapat dilihat pada **Lampiran 11 hlm 155**. Berdasarkan hasil *Pretest* tersebut diperoleh perhitungan analisis deskriptif hasil belajar siswa sebelum perlakuan yang disajikan pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Pemusatan dan Penyebaran Data	Kelas Eksperimen
Skor Terendah	18
Skort tertinggi	56
Rata-rata (mean)	35,17
Median	40
Modus	40
Varians	93,85
Standar Deviasi	9,68

Sumber: Hasil Penelitian 2023

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil *Pretes* pada kelas eksperimen nilai terendah yang diperoleh adalah 18, dan nilai tertinggi 56, dengan nilai rata-rata 35,17. Nilai tersebut belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75, sehingga dari 29 siswa belum ada yang memenuhi nilai KKM pada hasil belajar sebelum perlakuan di kelas eksperimen. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Kelas Eksperimen	
	Frekuensi	Persentase (%)
18-23	4	14%
24-29	-	-
30-35	9	31%
36-41	12	41%
42-47	-	-
48-53	2	7%
54-59	2	7%
Jumlah	29	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2023

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas pada eksperimen dengan interval 18-23 sebanyak 4 siswa (14%), jumlah siswa dengan interval 24-29 tidak terdapat siswa, jumlah siswa dengan interval 30-35 sebanyak 9 siswa (31%), jumlah siswa dengan interval 36-41 sebanyak 12 siswa (41%), jumlah siswa dengan interval 48-53 sebanyak 2 siswa (7%) jumlah siswa dengan interval 54-59 sebanyak 2 siswa (7%). data hasil belajar sebelum perlakuan dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 157**.

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, dapat ditentukan kecenderungan kategori hasil belajar siswa sebelum perlakuan, hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.3 kecenderungan kategori hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) kelas eksperimen.

Tabel 4.3 Kecenderungan Kategori Hasil Belajar (*Pretest*) Siswa Kelas Eksperimen

Kecenderungan Kategori	Kelas Ekperimen	Interval	F	Presentase	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	46	$X \geq 46$	4	14%	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	40	$40 \leq X < 45$	7	24%	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	34	$34 \leq X < 39$	5	17%	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 1,5 SD$	28	$28 \leq X < 33$	9	31%	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	< 29	$X < 28$	4	14%	Sangat rendah
Total			29	100%	

Sumber : Data Analisis Deskriptif

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa kategorisasi nilai hasil belajar (*Pretest*) siswa kelas ekperimen nilai terendah 21, dan nilai tertinggi 50. Nilai tersebut belum memenuhi nilai kriteria

ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75, Sehingga dari 29 siswa belum ada yang memenuhi nilai standar KKM pada hasil belajar sebelum perlakuan. Pada kategori sangat tinggi dengan interval $X \geq 46$ terdapat 4 siswa (14%), pada kategori tinggi dengan interval $40 \leq X < 46$ terdapat 7 siswa (24%), pada kategori sedang dengan interval $34 \leq X < 40$ terdapat 5 siswa (17%), pada kategori rendah dengan interval $28 \leq X < 34$ terdapat 9 siswa (31), pada kategori sangat rendah dengan interval $X < 28$ terdapat 4 siswa (14%). Dari perolehan data hasil kecenderungan kategori dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 159**.

4.1.1.2 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan Dikelas Eksperimen

Hasil belajar siswa setelah perlakuan menggunakan model *Team Games Tournamen* siswa kelas XI MIPA 3 pada kelas eksperimen yang terdiri 29 siswa, selanjutnya dilakukan pengambilan nilai *Posttest*. Siswa yang mengikuti *Posttest* berjumlah 29 siswa dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar 82,83 hal ini dapat dilihat pada **Lampiran 11 hlm 155**. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel pemusatan dan penyebaran data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Pemusatan dan Penyebaran Data	Kelas Eksperimen
Skor Terendah	70
Skort tertinggi	96
Rata-rata (mean)	82,83
Median	80
Modus	80
Varians	284,2
Standar Deviasi	54,40

Sumber : Hasil Penelitian 2023

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil *Posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai terendah 70, dan nilai tertinggi 96 dengan nilai rata-rata 82,83 menandakan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Kelas Eksperimen	
	Frekuensi	Persentase (%)
70-75	5	17%
76-81	13	45%
82-87	4	16%
88-93	6	21%
94-99	1	3%
Jumlah	29	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2023

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimen dengan interval 70-75 sebanyak 5 siswa (17%), jumlah siswa dengan interval 76-81 sebanyak 13 siswa (45%), jumlah siswa dengan interval 82-87 sebanyak 4 siswa (16%), jumlah siswa dengan

interval 88-93 sebanyak 6 siswa (21%), jumlah siswa dengan interval 94-99 sebanyak 1 siswa (3%). Rekapitulasi data hasil belajar sebelum perlakuan dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 160**.

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, dapat ditentukan kecenderungan kategori hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.6 kecenderungan kategori hasil belajar siswa setelah perlakuan (*Posttest*) kelas eksperimen.

Tabel 4.6 Kecenderungan Kategori Hasil Belajar (*Posttest*) Siswa Kelas Eksperimen

Kecenderungan Kategori	Kelas Ekperimen	Interval	F	Presentase	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	89	$X \geq 89$	8	28%	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	85	$85 \leq X < 88$	10	34%	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	78	$78 \leq X < 84$	7	24%	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 1,5 SD$	75	$75 \leq X < 77$	2	7%	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	<75	$X < 74$	2	7%	Sangat Rendah
Total			29	100%	

Sumber : Data Analisis Deskriptif

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan bahwa kategorisasi nilai hasil belajar (*Posttest*) siswa kelas eksperimen nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 96. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Pada kategori sangat tinggi dengan interval $X \geq 89$ terdapat 8 siswa (28%), pada kategori tinggi dengan interval $85 \leq X < 88$ terdapat 10 siswa (34%), pada kategori sedang dengan interval $78 \leq X < 84$ terdapat 7 siswa (24%), pada kategori rendah dengan

interval $75 \leq X < 77$ terdapat 2 siswa (7%), dan pada kategori sangat trendah $X > 75$ terdapat 2 siswa (7%). Dari perolehan data hasil kecenderungan kategori dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 162**.

4.1.1.3 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan di kelas Kontrol

Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dikelas XI MIPA 4 sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu dilakukan pengambilan nilai *Pretest*. Siswa yang mengikuti *Pretest* berjumlah 27 orang dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar 35,81. Hal ini dapat dilihat pada **Lampiran 11 hlm 156**. Berdasarkan hasil *Pretest* tersebut, diperoleh perhitungan analisis deskriptif hasil belajar siswa sebelum perlakuan yang terdapat pada **Lampiran 12 hlm 136**. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel pemusatan dan penyebaran data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Pemusatan dan Penyebaran Data	Kelas Kontrol
Skor Terendah	20
Skort tertinggi	52
Rata-rata (mean)	35,81
Median	40
Modus	40
Varians	138,9
Standar Deviasi	11,78

Sumber: Hasil Penelitian 2023

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil *Pretest* pada kelas eksperimen nilai terendah yang diperoleh adalah 20, dan nilai

tertinggi 52, dengan nilai rata-rata 35,81. Nilai tersebut belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75, sehingga dari 27 siswa belum ada yang memenuhi nilai KKM pada hasil belajar sebelum perlakuan dikelas kontrol. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Kelas Interval	Kelas Kontrol	
	Frekuensi	Persentase (%)
20-25	5	19%
26-31	6	22%
32-37	9	33%
38-44	5	19%
45-50	0	0%
51-56	2	7%
Jumlah	27	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2023

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa siswa pada kelas kontrol dengan interval 20-25 sebanyak 5 siswa (19%), jumlah siswa dengan interval 26-31 sebanyak 6 siswa (22%), jumlah siswa dengan interval 32-37 sebanyak 9 siswa (33%), jumlah siswa dengan interval 38-44 sebanyak 5 siswa (19%), jumlah siswa dengan 45-50 tidak ada siswa yang memiliki nilai tersebut, jumlah siswa dengan kelas interval 51-56 sebanyak 2 siswa (7%). Rekapitulasi data hasil belajar sebelum perlakuan dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 163**.

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, dapat ditentukan kecenderungan kategori hasil belajar siswa sebelum perlakuan, hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Kecenderungan Kategori Hasil Belajar (*Pretest*) Siswa Kelas Kontrol

Kecenderungan Kategori	Kelas Ekperimen	Interval	F	Presentase	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	44	$X \geq 44$	6	22%	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	39	$39 \leq X < 43$	7	26%	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	33	$33 \leq X < 38$	4	15%	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 1,5 SD$	28	$28 \leq X < 32$	5	19%	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	<28	$X < 28$	4	15%	Sangat Rendah
Total			27	100%	

Sumber : Data Analisis Deskriptif

Berdasarkan Tabel 4.9 menunjukkan bahwa kategorisasi nilai hasil belajar (*pretest*) siswa kelas kontrol nilai terendah 21, dan nilai tertinggi 52. Nilai tersebut belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75, Sehingga dari 27 siswa belum ada yang memenuhi nilai KKM pada hasil belajar sebelum perlakuan. Pada kategori sangat tinggi dengan interval $X \geq 44$ terdapat 6 siswa (22%), pada kategori tinggi dengan interval $39 \leq X < 43$ terdapat 7 siswa (26%), pada kategori sedang dengan interval $33 \leq X < 38$ terdapat 4 siswa (15%), pada kategori rendah dengan interval $28 \leq X < 32$ terdapat 5 siswa (19%), dan pada kategori sangat rendah dengan interval $X > 28$ terdapat 4 siswa (15%). Dari perolehan data hasil kecenderungan kategori dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 165**.

4.1.1.4 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan di kelas Kontrol

Hasil belajar siswa setelah perlakuan menggunakan model konvensional siswa kelas XI MIPA 4 pada kelas kontrol yang terdiri 27 siswa, selanjutnya dilakukan pengambilan nilai *Posttest*. Siswa yang mengikuti *Posttest* berjumlah 27 siswa dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar 75,68. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel pemusatan dan penyebaran data sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Pemusatan dan Penyebaran Data	Kelas Kontrol
Skor Terendah	70
Skort tertinggi	90
Rata-rata (mean)	75,48
Median	72
Modus	70
Varians	137,6
Standar Deviasi	11,73

Sumber: Hasil Penelitian 2023

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil *Posttest* pada kelas kontrol memperoleh nilai terendah 70, dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 75,48 menandakan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Rekapitulasi hasil belajar siswa yang telah diberikan perlakuan dapat dilihat pada **Lampiran 11 hlm 156**. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas Interval	Kelas Kontrol	
	Frekuensi	Persentase (%)
70-75	8	30%
76-81	18	66%
82-87	0	0%
88-93	1	4%
Jumlah	27	100%

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil *Posttest* pada kelas kontrol dengan interval 70-75 sebanyak 8 siswa (30%), jumlah siswa dengan interval 76-81 sebanyak 18 siswa (66%), pada kelas interval 82-87 tidak ada siswa yang mendapatkan nilai tersebut, jumlah siswa dengan interval 88-93 sebanyak 1 siswa (4%). Rekapitulasi data hasil belajar sebelum perlakuan dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 166.**

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, dapat ditentukan kecenderungan kategori hasil belajar siswa sebelum perlakuan, hal ini kecenderungan kategori hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*posttest*) pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Kecenderungan Kategori Hasil Belajar (*Posttest*) Siswa Kelas Kontrol

Kecenderungan Kategori	Kelas Ekperimen	Interval	F	Presentase	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	85	$X \geq 85$	4	15%	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	82	$82 \leq X < 84$	0	0%	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	78	$78 \leq X < 81$	11	41%	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 1,5 SD$	72	$72 \leq X < 77$	5	19%	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	<72	$X < 72$	7	26%	Sangat Rendah
Total			27	100%	

Sumber : Data Analisis Deskriptif

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa kategorisasi nilai hasil belajar (*Posttest*) siswa kelas kontrol nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 90. Nilai tersebut telah mencapai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Sehingga pada kategori sangat tinggi dengan interval $X \geq 85$ terdapat 4 siswa (15%), pada kategori tinggi dengan interval $82 \leq X < 84$ tidak ada siswa yang masuk dalam kategori tersebut, pada kategori sedang dengan interval $78 \leq X < 81$ terdapat 11 siswa (41%), pada kategori rendah dengan interval $72 \leq X < 77$ terdapat 5 siswa (19%), pada kategori sangat rendah dengan interval $X < 72$ terdapat 7 siswa (26%). Dari perolehan data hasil kecenderungan kategori dapat dilihat pada **Lampiran 12 hlm 168**.

4.1.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model *Team Games Tournament* dan Konvensional

4.1.2.1 Pengujian Prasyarat Analisis Data

Pengujian prasyarat analisis data dilakukan sebelum melakukan analisis data. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji prasyarat analisis data di sajikan sebagai berikut.

4.1.2.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov*. Kriteria pengujian adalah jika $D_{hitung} < D_{Tabel}$ artinya data berdistribusi normal dan jika $D_{hitung} > D_{Tabel}$ artinya berdistribusi tidak normal. Adapun hasil uji yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	hitung	D _{tabel}	Kesimpulan
1	Pretest kelas kontrol	0,171	0,254	Normal
2	Posttest kelas kontrol	0,225		
3	Pretest kelas eksperimen	0,104	0,246	Normal
4	Posttest kelas eksperimen	0,222		

Sumber : Data Analisis Uji Normalitas

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 4 berdistribusi normal. Hal ini karena data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai $D_{hitung} < D_{tabel}$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dapat dilihat pada **Lampiran 14 hlm 170.**

4.1.2.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji Fisher. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara kedua sampel yang tidak saling berhubungan. Suatu data dikatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai sig. $> 0,05$. Hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	S	F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria
1.	Kontrol	138,96	1,480	1.914	Homogen
2.	Eksperimen	93,85			

Sumber: Data Analisis Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $F_{hitung} \text{ pretest}$

adalah 1,480 dan F_{tabel} adalah 1,914, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kedua kelompok tersebut homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	S	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
1.	Kontrol	1,376	0,206	1.914	Homogen
2.	Eksperimen	284,3			

Sumber :Data Analisis Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel 4.15 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh F_{hitung} *pretest* adalah 0,206 dan F_{tabel} adalah 1,914, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kedua kelompok tersebut homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada **Lampiran 15 hlm 175.**

4.1.2.3 Pengujian Analisis Data Uji Hipotesis

4.1.2.3.1 Uji Perbedaan Dua Rata-rata

4.1.2.3.1.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan Model Konvensional Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Pengujian hipotesis hasil belajar siswa menggunakan uji perbedaan dua rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dan model konvensional pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.16 sebagai berikut :

Tabel 4.16 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-Rata *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Belajar	T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
Pretest	0,108	2,004	Tidak Signifikan

Sumber: Data Analisis Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa hasil uji perbedaan dua rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 0,108 dan nilai t_{tabel} 2,004 dengan taraf signifikan α (5%). Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan *Pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk analisis dapat dilihat pada **lampiran 16 hlm 177**.

4.1.3 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model *Team Game Tournament* dan Model Konvensional

4.1.3.1 Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dan Model Konvensional Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pengujian hipotesis hasil belajar menggunakan uji perbedaan dua rata-rata sesudah menggunakan model pembelajaran model *team games tournament* dan model konvensional pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.17 sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-Rata *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil belajar	T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
Posttest	5,927	2,004	Signifikan

Sumber : Data Analisis Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa hasil uji perbedaan dua rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 5,927 dan nilai t_{tabel} 2,004 dengan taraf signifikan α (5%). Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan *Posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk analisis dapat dilihat pada **Lampiran 16 hlm 178**.

4.1.4 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Team Game Tournament*

4.1.4.1 Uji-t Berpasangan

Pengujian hipotesis hasil belajar siswa dihitung menggunakan uji t-berpasangan pada *pretest-posttest* kelas eksperimen. Adapun hasil uji dapat dilihat pada tabel 4.18 sebagai berikut:

Tabel 4.18 Hasil Uji-t Berpasangan *Pretest-Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa	T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
Eksperimen	26,44	2,048	Signifikan

Sumber : Data Analisis Uji *Paired Sampel t-tes*

Berdasarkan Tabel 4.18 menunjukkan bahwa hasil uji t-berpasangan *pretest-posttest* siswa kelas eksperimen diperoleh nilai T_{hitung} 29,65 dan nilai T_{tabel} yaitu 2,048 dengan taraf signifikan α (5%). Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan/pengaruh model pembelajaran *team game tournament* terhadap hasil belajar siswa. Untuk analisis data dapat dilihat pada **Lampiran 16 hlm 179**.

4.1.4.2 Uji Tingkat Efektifitas

Perhitungan uji tingkat efektifitas menggunakan rumus perhitungan N-Gain untuk mengetahui seberapa besar efektifitas/peningkatan pemahaman siswa. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan alat pengumpul data yaitu tes objektif berupa uraian. Untuk mengetahui hasil penelitian, maka dilakukan perhitungan N-Gain untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan dilakukan yang

berasal dari hasil selisih antara *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta membandingkan N-Gain dari kedua kelas tersebut. Adapun hasil uji tingkat efektif berikut ini:

Tabel 4.19 Hasil N-Gain Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N-Gain Score	N-Gain score presentase	kategori
Kontrol	0,546	54,61	Kurang Efektif
Eksperimen	0,746	74,58	Cukup Efektif

Sumber: Data Analisis Uji N-gain

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat efektif (N-Gain) pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa hasil uji tingkat efektif pada kelas kontrol dengan nilai N-Gain score 0,546 dan nilai N-Gain score presentase 54,61 berada pada kategori presentase kurang efektif. Adapun hasil uji tingkat efektif pada kelas eksperimen dengan nilai N-Gain score 0,746 dan nilai N-Gain score presentase 74,58 berada pada kategori presentase cukup efektif, dapat dilihat pada **Lampiran 16, hlm 181**.

4.2 Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai dengan sintaks model *Team Game Tournament* yang diterapkan pada kelas eksperimen, dimana proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pelaksanaan model *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen berlangsung selama tiga kali pertemuan menggunakan metode ceramah, belajar dalam kelompok (teams), *game*, dan *Tournament*. Dimana media pembelajaran yang digunakan yaitu media video animasi, bahan ajar, spidol, papan tulis dan LKPD yang berisikan tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan secara kelompok dalam hal menyelesaikan sebuah permasalahan

yang dituangkan dalam LKPD dan mendiskusikannya bersama teman kelompok. Materi Sistem Pernapasan diajarkan oleh guru yakni peneliti dengan menggunakan media video animasi untuk memperlihatkan gambar terkait materi yang dijelaskan guru seperti organ-organ pernapasan dan mekanisme pernapasan serta gangguan-gangguan sistem pernapasan, sehingga dapat membantu peneliti dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Penerapan media video animasi pada saat proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena siswa dapat melihat gambaran atau proses terkait materi sistem pernapasan. Dalam pelaksanaan model *Team Game Tournament* siswa menjadi *student senter* sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta siswa dapat membangun pengetahuannya secara mandiri melalui tugas-tugas yang diberikan oleh guru yang ada didalam LKPD.

Melalui proses pengamatan guru pada saat pelaksanaan model pembelajaran siswa terlihat aktif dan tertarik mengikuti *Game Tournament* karena termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik dengan memperoleh banyak skor dari pertanyaan yang peneliti berikan, serta mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa memiliki kemampuan kerja sama yang baik dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan games dan LKPD yang diberikan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Sehingga dapat dilihat bahwa proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* berbantu media video animasi membuat suasana belajar lebih

aktif dan kondusif dimana siswa dapat mengingat dan memahami materi yang diajarkan.

4.2.1 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Game Tournament* Berbantu Media Video Animasi dan Model Konvensional Pada Mata Pelajaran Biologi dikelas XI MIPA

Hasil belajar siswa pada kelas kontrol pada materi sistem pernapasan, sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu dilakukan pengambilan nilai *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melakukan proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan dilakukan pengambilan nilai *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Nilai *pretest* yang diperoleh siswa pada kelas kontrol yaitu dengan nilai terendah 20, dan nilai tertinggi 52, dengan rata-rata 35,81 kategori rendah. Nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kelas kontrol masih rendah, hal ini dikarenakan belum ada pengetahuan awal siswa tentang materi sistem pernapasan. Setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai terendah 70, dan nilai tertinggi 90, dengan rata-rata 75,48 kategori baik. Proses pembelajaran siswa pada kelas kontrol kurang aktif dan masih banyak siswa kurang memperhatikan materi sehingga ada beberapa siswa yang memperoleh hasil belajar cukup rendah.

Trianto (2007) menyatakan bahwa hasil analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik, hal tersebut ternyata disebabkan proses pembelajaran yang masih menerapkan model konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif.

Dalam hal ini siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar berpikir, dan memotivasi diri sendiri.

Febi (2021) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan memperoleh nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 67 dengan rata-rata nilai 50,64 kategori kurang. Sedangkan hasil belajar setelah diberi perlakuan memperoleh nilai terendah 63 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata nilai 78,84 kategori cukup. Selanjutnya Laamena (2019) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh menggunakan model pembelajaran konvensional bukan tidak efektif hanya saja siswa terkesan lebih monoton dengan hanya mendengarkan penjelasan guru, tidak semua siswa berperan aktif dalam menanggapi materi yang disampaikan, bahkan siswa kadang merasa bosan dan tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran.

Nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sesudah diterapkan model *team game tournament* berbantu media video animasi pada saat proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dimana nilai rata-rata *pretes* sebesar 35,17 setelah diberi perlakuan dengan model *team game tournament* memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,83. Hal ini disebabkan model pembelajaran *team game tournament* membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam menerima materi yang disampaikan, karena pada model *team games tournament* terdapat fase permainan yang menuntut siswa untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan materi yang akan dibahas, seperti media video animasi menjadi faktor kedua dalam meningkatnya hasil belajar dalam pembelajaran ini. Prastowo (2011) menyatakan bahwa media video animasi, pembelajaran akan lebih berkualitas karena video termasuk dalam kategori bahan ajar audio visual, dalam satu media dapat memenuhi semua tipe belajar peserta didik, seperti auditori, visual ataupun kinestetik. Sejalan dengan Ulfia (2019) menyatakan bahwa salah satu karakteristik video adalah memperjelas hal-hal abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik dan mudah dipahami. Dengan demikian, pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan siswa tidak akan merasa bosan.

4.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Konvensional dan Model *Team Game Tournament*

Data perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model konvensional dan model *Team Game Tournament* dilakukan uji perbedaan dua rata-rata. Uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan nilai hasil belajar *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada pengaruh atau tidak ada perbedaan. Hal ini disebabkan belum ada pemahaman awal materi yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat dibuktikan dengan hasil uji perbedaan dua rata-rata dimana nilai hasil belajar *pretest* eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai T_{hitung} sebesar 1,736 dan T_{tabel} sebesar 2,004 ($t_{hitung} < t_{tabel}$) yang menunjukkan bahwa H_0 diterima artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *pretest*

siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan model konvensional dan model *team games tournament* tidak memiliki perbedaan atau dapat dikatakan sama. Nilai tersebut menunjukkan bahwa perlakuan dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu menerapkan perlakuan yang berbeda untuk membandingkan data akhir hasil belajar siswa pada dua kelas.

Resi (2021) menyatakan bahwa hasil uji hipotesis T_{hitung} sebesar 1,007 dan T_{tabel} sebesar 2,022 ($t_{hitung} < t_{tabel}$) yang menunjukkan bahwa H_0 diterima artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model konvensional dan model *team games tournament*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan menunjukkan hasil belajar kognitif peserta didik memiliki kemampuan yang sama.

Selanjutnya I Gede (2018) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dapat membuat siswa selalu berusaha berfikir mandiri dalam memahami materi yang dipelajari dan terbiasa untuk berani mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Hal ini disebabkan karena siswa berkeinginan menjadi pemenang di dalam kegiatan turnamen dan bisa menjawab pertanyaan yang disajikan.

4.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model *Team Game Tournament* dan Model Konvensional

Data perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model konvensional dan model *Team Games Tournament* dilakukan uji perbedaan dua

rata-rata. Hasil uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar *posttest* eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai T_{hitung} sebesar 5,935 dan T_{tabel} sebesar 2,004 ($t_{hitung} < t_{tabel}$) yang menunjukkan bahwa H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *team game tournament* berbantu video animasi pada materi sistem pernapasan memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan model pembelajaran *team games tournament* pada materi sistem pernapasan.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantu video animasi pada materi sistem pernapasan melatih siswa lebih aktif karena dengan penerapan model *team games tournament* dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memperkuat kerja sama dan keterampilan sosial siswa. Sedangkan video animasi sebagai media pendukung untuk membantu siswa memahami dan mengingat konsep yang diajarkan.

Nilai rata-rata hasil belajar *posttest* siswa kelas eksperimen sebesar 82,83 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* kelas kontrol sebesar 75,48. Perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan video animasi sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional.

Kiki (2020) menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *team games tournament* dapat membuat peserta didik lebih aktif, sehingga dapat memberikan motivasi dan minat belajar yang besar karena pada pembelajarannya memiliki unsur permainan, dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung cenderung membuat proses pembelajaran berjalan dengan pasif sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Hunaepi (2018) menyatakan hasil belajar dapat meningkat dengan penggunaan model kooperatif tipe TGT berbantuan media video animasi disebabkan adanya game pada pembelajaran, peserta didik diajarkan bekerja sama dalam kelompoknya dengan masing-masing mengumpulkan point sebanyak-banyaknya demi kemenangan kelompoknya sehingga peserta didik antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak terhadap hasil belajar kognitif yang diperolehnya.

4.2.4 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model *Team Game Tournament* Berbantu Video Animasi

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *team game tournament* pada materi sistem pernapasan diperoleh T_{hitung} 24,44 dan nilai T_{tabel} 2,048 dengan taraf signifikan α (5%). Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *team game tournament*. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti penerapan model pembelajaran yang menarik

(*team game tournament*) serta didukung oleh media video animasi yang berisikan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan membuat siswa lebih aktif dan mampu berpikir kritis dalam belajar. Selain itu *team game tournament* memiliki beberapa kelebihan yang membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan (*reward*) pada peserta didik atau kelompok terbaik, dan peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *team game tournament* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Konawe selatan.

Rasidah (2020) menyatakan bahwa hasil analisis menggunakan *independent sampel T-test* menunjukkan bahwa rata-rata kompetensi pengetahuan siswa kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar biologi kelas kontrol karena pada kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan model *team game tournament* dikategorikan baik sehingga model *team game tournament* dapat digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar.

Sejalan dengan zulfira (2019) menyatakan bahwa model *team games tournament* lebih berpengaruh dibanding dengan model pembelajaran langsung karena terdapat fase game tournament. Dengan adanya fase tersebut akan muncul ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran dan setiap kelompok belajar akan berusaha untuk memahami materi yang sedang dibahas sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap hasil belajar biologi.

4.2.5 Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan Video Animasi dan Model Konvensional

Hasil uji N-Gain *score* pada hasil belajar siswa kelas eksperimen memiliki peningkatan sebesar 0,746 (N-Gain < 0,70) tergolong dalam kategori presentase cukup efektif. Sedangkan pada N-Gain hasil belajar siswa kelas kontrol memiliki nilai sebesar 0,546 (N-Gain < 0,70) tergolong dalam kategori presentase kurang efektif. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* berbantuan video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional saja. Selain itu faktor yang menyebabkan kedua kelompok ini dalam kategori berbeda disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran dimana pada kelas eksperimen menggunakan model *team game tournament* yang secara umum memiliki keunggulan utama antara lain belajar dengan anggota kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok, serta selain ini

model ini juga memiliki keunggulan karena dibantu dengan media video animasi yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan video animasi pada kelas eksperimen lebih efektif untuk digunakan. Hal ini dikarenakan penggunaan model *team games tournament* membuat peningkatan dan semangat belajar siswa.

Faizah (2018) menyatakan bahwa hasil belajar uji N-Gain siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol di mana hasil N-Gain kelas eksperimen yaitu 76% kategori tinggi dan kelas kontrol 53% kategori rendah, Sehingga pada kelas eksperimen pencapaian tingkat pemahaman siswa lebih tinggi dibanding pada kelas kontrol. Lebih lanjut Tetty (2018) menyatakan bahwa pemahaman yang dimaksud adalah presentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh melalui hasil tes untuk mengukur hasil belajar siswa dari proses pembelajaran, apabila hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibanding hasil belajar siswa pada kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen lebih efektif dari pada pembelajaran pada kelas kontrol.

Dari hasil analisis data deskriptif, pengujian hipotesis, yaitu uji perbedaan dua rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol, uji t berpasangan (*Paired sampel t-test*) sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen, dan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas dari penerapan model pembelajaran *team game tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI

MIPA SMA Negeri 2 Konawe Selatan, serta didukung oleh penelitian-penelitian relevan terdahulu. Maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *team game tournament* berbantu video animasi cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibanding model konvensional

