

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* PADA MTA
PELAJARAN BIOLOGI KELAS X SEMESTER II**

SKRIPSI



**Disusun Oleh
Nandra Alfiana Rizqi
1601125064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* PADA MATA
PELAJARAN BIOLOGI KELAS X SEMESTER II**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi
salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana pendidikan**



Disusun Oleh :

Nandra Alfiana Rizqi

1601125064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Scientific Approach* Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Semester II

Nama : Nandra Alfiana Rizqi

Nim : 1601125064

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Biologi

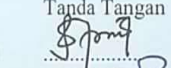


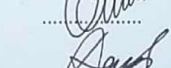
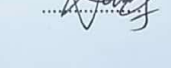
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Hari : Sabtu

Tanggal : 15 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tempa Tangan	Tanggal
Ketua	: Dra. Maryanti Setyaningsih, M. Si		27/10 2020
Sekretaris	: Susilo, M.Si		20/10 20
Pembimbing	: Dr. H. Budhi Akbar, M. Si		3/8
Penguji I	: Dr. Gufron Amirullah, M. Pd		22/8
Penguji II	: Devi Anugrah, M. Pd		1/9

Disahkan Oleh,

Dekan,


Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0317126903

HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games
Tournament* (TGT) Berbasis *Scientific Approach* Pada
Mata Pelajaran Biologi Kelas X Semester II

Nama : Nandra Alfiana Rizqi

NIM : 1601125064

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Jakarta, Juli 2020

Pembimbing



Dr. H. Budki Akbar, M.Si

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nandra Alfiana Rizqi

NIM : 1601125064

Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul *Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Semester II* merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, 19 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,



Nandra Alfiana Rizqi
NIM : 1601125064

ABSTRAK

Nandra Alfiana Rizqi: 1601125064. “*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis scientific approach pada mata pelajaran biologi kelas X semester II*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *scientific approach* yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran biologi Sekolah Menengah Atas (SMA). Studi ini merupakan *development research* yang menggunakan 5 fase model pengembangan Plomp. Namun pada penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap keempat yaitu fase tes, evaluasi dan revisi. Penelitian ini melibatkan Ahli Pakar RPP, Dosen Biologi, Guru Biologi dari dua sekolah menengah, dan 72 peserta didik kelas X IPA dari dua SMA Negeri di Indonesia. Penentuan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket penilaian RPP dan angket respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran serta tes hasil belajar berupa soal ulangan harian. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. RPP model *cooperative learning* tipe TGT berbasis *scientific approach* memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Studi ini menghasilkan lima RPP yang valid, yaitu RPP materi Fungi, Plantae, Animalia, Ekologi dan Perubahan Lingkungan. Berdasarkan data validasi tidak ada RPP yang tidak valid, dengan kualitas kelayakan seluruhnya berada pada kategori sangat baik, dengan persentase materi Fungi 94,48%, materi Plantae 94,14%, materi Animalia 95,15%, materi Ekologi 95,59% dan pada materi Perubahan Lingkungan adalah 93,99%, dan kualitas kepraktisan RPP memperoleh persentase 72,98% berada pada kategori baik serta kualitas keefektifan RPP memperoleh persentase 72,22% berada pada kategori baik dan 86,11% berada pada kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa RPP tersebut telah memenuhi persyaratan aspek kelayakan perangkat pembelajaran untuk digunakan sebagai acuan dalam mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan, RPP, *Teams Games Tournament*, *Scientific Approach*, Biologi.

ABSTRACT

Nandra Alfiana Rizqi: 1601125064. *"Development of the Teaching Games Tournament (TGT) cooperative learning model (RPP) model based on scientific approach to biology class X semester II"*. Essay. Jakarta: Biology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA, 2020.

This study aims to produce a Learning Implementation Plan (RPP) model of cooperative learning type Teams Games Tournaments (TGT) based on a scientific approach that is valid, practical and effective in high school biology (SMA) subjects. This study is development research using 5 phases of the Plomp development model. However, this research was only carried out until the fourth stage, namely the test, evaluation and revision phases. This study involved RPP Experts, Biology Lecturers, Biology Teachers from two secondary schools, and 72 students of class X IPA from two public high schools in Indonesia. The sample was determined by using cluster random sampling. The data were collected using a questionnaire for the assessment of the lesson plan and a questionnaire on the responses of students to learning activities and learning outcomes tests in the form of daily test questions. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis. RPP cooperative learning model type TGT based on scientific approach has a positive effect on the learning process and student learning outcomes. This study produced five valid lesson plans, namely the lesson plans for Fungi, Plantae, Animalia, Ecology and Environmental Change. Based on the validation data, there is no invalid RPP, with all eligibility quality in the very good category, with the percentage of Fungi material 94.48%, Plantae material 94.14%, Animalia material 95.15%, Ecology material 95.59% and on the material of Environmental Change is 93.99%, and the practicality quality of the lesson plan gets a percentage of 72.98% in the good category and the quality of the effectiveness of the lesson plan gets a percentage of 72.22% in the good category and 86.11% is in the very good category. The results showed that the lesson plan had met the requirements for the feasibility of learning devices to be used as a reference in teaching.

Keywords: Development, RPP, Teams Games Tournament, Scientific Approach, Biology

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul *Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Semester II*. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, yang telah membawa risalah islamiah sehingga kita berada pada zaman yang tercerahkan dan berkeadaban.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Bapak Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
2. Bapak Dr. H. Budhi Akbar, M.Si selaku Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi yang membangun kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
3. Ibu Dra. Maryanti Setyaningsih, M.Si selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan dukungan selama perkuliahan, sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik.
4. Bapak Dr.Gufron Amirullah, M.Pd sebagai penguji I yang telah berkenan memberikan penilaian dan membimbing, serta mengarahkan peneliti dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Bapak Devi Anugrah, M.Pd sebagai penguji II yang telah berkenan memberikan penilaian dan membimbing, serta mengarahkan peneliti dalam memperbaiki skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bantuan yang sangat berguna dalam penyelesaian penelitian ini.

7. Ibu Dra. Hariani Pahlawanita Astuti selaku guru biologi di SMAN 9 Bekasi, yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di kelas yang diampuhnya.
8. Ibu Kusrina Sri Rejeki,S.Pd selaku guru biologi di SMAN 105 Jakarta, yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di kelas yang diampuhnya.
9. Mamah tercinta yang selalu memebrikan semangat, motivasi, perhatian, bantuan materi dan dukungan, serta doa yang tulus untuk kelancaran dan keberhasilan penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan selama menuntut ilmu di UHAMKA baik dari program studi pendidikan biologi maupun program studi lain, terimakasih atas bantuan dan motivasi yang diberikan.

Semoga jasa dan kebaikan bapak/ibu tercatat sebagai amal baik yang akan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini memberi manfaat baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Jakarta, 19 Agustus 2020



Nandra Alfiana Rizqi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	
A. Konsep Pengembangan RPP.....	8
1. Kurikulum 2013.....	8
2. Hakikat Pengembangan.....	11
3. Pembelajaran.....	13
4. Keterampilan 4C dalam Pembelajaran.....	15
5. Asesmen RPP.....	16
6. Asesmen Kelas.....	17
B. Kerangka Teoretik.....	19
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	19
2. Unsur ABCD dalam RPP.....	31
3. Pendekatan Saintific.....	33
4. Biologi.....	34
5. Karakteristik Peserta Didik.....	35
6. Model Pembelajaran.....	38
C. Format RPP.....	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Karakteristik RPP yang Dikembangkan.....	43
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	44
E. Langkah-Langkah Pengembangan RPP	46
1. Prosedur Penelitian.....	46
2. Teknik Pengumpulan Data	49
3. Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan RPP	57
1. Fase investigasi awal (<i>preliminary investigation</i>)	57
2. Fase desain (<i>design</i>)	58
3. Fase realisasi/konstruksi (<i>realization/construction</i>).....	58
4. Fase tes, evaluasi dan revisi (<i>test, evaluation and revision</i>)	58
B. Kelayakan RPP	59
C. Efektivitas RPP	78
D. Pembahasan Hasil Penelitian	80

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	84
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA	86
----------------------	----

LAMPIRAN	91
----------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	491
---------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen untuk validator.....	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket penilaian untuk peserta didik.....	50
Tabel 3.3 Skor penilaian kualitas kevalidan RPP	54
Tabel 3.4 Kategori penilaian kualitas kevalidan RPP	54
Tabel 3.5 Skor penilaian skala <i>likert</i>	55
Tabel 3.6 Kategori penilaian kualitas kepraktisan RPP	56
Tabel 3.7 Kategori penilaian kualitas ketuntasan belajar.....	57
Tabel 4.1 Data hasil penilaian kelayakan RPP oleh validator	59
Tabel 4.2 Kategori penilaian kualitas RPP	60
Tabel 4.3 Kategori ketuntasan belajar.....	78
Tabel 4.4 Data hasil angket respon peserta didik.....	79
Tabel 4.5 Kategori penilaian kepraktisan RPP	79
Tabel 4.6 hasil penilaian RPP yang dikembangkan.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengalaman belajar menurut Peter Shea	36
Gambar 2. Fase-fase Pengembangan Hasil Modifikasi Model Plomp	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Materi Fungi	92
Lampiran 2 RPP Materi Plantae.....	150
Lampiran 3 RPP Materi Animalia.....	233
Lampiran 4 RPP Materi Ekologi.....	290
Lampiran 5 RPP Materi Perubahan Lingkungan	347
Lampiran 6 Lembar Penilaian Peserta Didik	404
Lampiran 7 Hasil Penilaian Kelayakan RPP Oleh Ahli Pakar.....	412
Lampiran 8 Hasil Penilaian Kelayakan RPP Oleh Guru SMAN 9 Bekasi	413
Lampiran 9 Hasil Penilaian Kelayakan RPP Oleh Guru SMAN 105 Jakarta.....	414
Lampiran 10 Hasil Penilaian Kelayakan RPP Oleh Dosen FKIP UHAMKA	415
Lampiran 11 Daftar Nilai Rapor Peserta Didik.....	416
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Peserta Didik	418
Lampiran 13 Analisis Data Hasil Validasi.....	420
Lampiran 14 Analisis Data Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik	470
Lampiran 15 Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik	471
Lampiran 16 Surat Permohonan Penelitian.....	485
Lampiran 17 Surat Permohonan Penelitian.....	486
Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	487
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	488
Lampiran 20 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing	489
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	491

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif yang membangun potensi peserta didik baik secara spiritual, sosial, kecerdasan dan keterampilan. Selanjutnya pada pasal 4 ayat 4 dalam undang-undang tersebut menyatakan bahwa pendidikan didasarkan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setiap satuan pendidikan mewajibkan pendidik untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi untuk aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas peserta didik. RPP tersebut disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) atau sub tema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. (Permendikbud, 2013:65). Hal tersebut didukung oleh pernyataan Suherman (2007:4), dalam penelitiannya Suherman menyatakan bahwa “Guru adalah arsitek pelaksanaan kegiatan di kelas

dengan RPP-nya yang di dalamnya terencana dan tersusun secara rinci dan sistematis skenario pembelajaran, dengan demikian guru adalah sutradara setiap aktivitas peserta didik dan peserta didik sebagai pemainnya”.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk memberikan ruang bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Serta menyusun kegiatan pembelajaran secara rinci, mulai dari banyaknya waktu yang diperlukan selama belajar, pemilihan metode hingga model yang menarik sehingga tidak membuat peserta didik jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan Minan *et al.* (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemahaman guru masih terkendala dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam format kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik serta belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara optimal.

Biologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup serta kehidupannya. Oleh karena itu, materi ini sangat menarik untuk dipelajari karena berhubungan dengan keadaan alam dan makhluk hidup di dalamnya. Namun, pada kenyataannya biologi sering dianggap membosankan dan sering dianggap sebagai materi yang sulit untuk dipelajari. Raida (2018) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang menyebabkan mata pelajaran biologi sulit dipelajari yaitu: (1) karakteristik tiap mata pelajaran biologi. Mata pelajaran biologi memiliki

konsep dan permasalahan kompleks yang harus dipelajari oleh peserta didik; (2) strategi pembelajaran yang disajikan oleh guru. Banyak guru yang masih menggunakan pembelajaran ceramah yang berpusat pada guru dan tidak mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada pembelajaran biologi, pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) kurang memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung hanya diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru serta kurang memfasilitasi peserta didik untuk aktif. Hal tersebut didukung oleh penelitian Atmaja dan Mulyani (2018) yang menyatakan bahwa metode ceramah memiliki kadar cara belajar siswa aktif yang sangat rendah dan tidak dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit memahami materi yang diajarkan dan tidak termotivasi untuk mempelajari biologi lebih lanjut; (3) kurangnya penguasaan guru terhadap materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mempelajari materi tersebut.

Oleh karena itu, tidak sedikit peserta didik yang terlihat mengalami kebosanan saat pembelajaran biologi berlangsung. Kondisi peserta didik merupakan hal dimana seorang guru harus pandai memperhatikan baik secara kognitif, psikomotor dan afektifnya bahkan juga secara fisik. Ketika guru dapat mengetahui kondisi peserta didiknya, maka guru akan mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, serta

memberikan sesuai porsinya agar tercapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Untuk mengatasi permasalahan di atas seorang guru harus memiliki kesiapan untuk melaksanakan tugas sebagai seorang pendidik, baik kesiapan fisik, mental maupun kognitif. Guru merupakan faktor yang strategis dalam aktivitas suatu pembelajaran. Kusmawati (2017) menyatakan dalam penelitiannya bahwa guru dituntut memiliki seperangkat kompetensi, yang meliputi kompetensi kepribadian, pedagogis, profesional dan sosial. Kompetensi pedagogis mengisyaratkan bahwa seorang guru dituntut memiliki kemampuan manajerial dalam hal mengelola kegiatan pembelajaran, yang menyangkut perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), kepemimpinan (*leadership*) dan pengawasan (*controlling*) agar tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik moderen dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ilmiah meliputi: menggali informasi melalui pengamatan; bertanya; percobaan; kemudian mengolah data atau informasi; menyajikan data atau informasi; dilanjutkan dengan menganalisis; menalar; kemudian menyimpulkan; dan mencipta.

Aktivitas belajar peserta didik yang komunikatif dan interaktif, terjadi dalam kelompok-kelompok kecil, *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5

sampai 6 orang peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras. Guru harus pandai dalam manajemen waktu seperti halnya dalam pelaksanaan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup yang terkandung dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menggunakan waktu seoptimal mungkin melalui perencanaan kegiatan yang terorganisir dan matang sangat penting. Jika terlalu lama dapat menyebabkan peserta didik bosan dan kelelahan sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.

Dari uraian yang telah disampaikan, maka peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *scientific approach* pada materi biologi kelas X semester II. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan dihasilkan sebuah perangkat pembelajaran yaitu RPP sebagai dasar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. RPP ini diharapkan dapat membantu Guru untuk meningkatkan keefektifan terhadap pembelajaran biologi kelas X di Sekolah Menengah Atas (SMA), serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran biologi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, agar penelitian ini tidak meluas maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) berbasis *scientific* pada mata pelajaran biologi kelas X semester II.

C. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka diajukan perumusan masalah sebagai berikut: “ Bagaimanakah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbaasis *scientific approach* pada mata pelajaran biologi kelas X semester II ? ”

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnets* (TGT) berbasis *scientific approach* pada mata pelajaran biologi kelas X semester II diharapkan dapat berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya dengan tema yang sama atau relevan.

2. Secara empirik

a. Bagi peneliti:

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan keterampilan profesional dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnets* (TGT) berbasis *scientific approach* pada

mata pelajaran biologi kelas X semester II yang dapat digunakan untuk dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran oleh pendidik.

b. Bagi peneliti selanjutnya:

Sebagai ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian dan pengembangan ini.

c. Bagi Program studi:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *scientific approach* pada mata pelajaran biologi kelas X semester II.

d. Bagi tempat penelitian

Sebagai acuan dan bahan perbandingan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *scientific approach* pada mata pelajaran biologi kelas X semester II.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin & Purbawanto. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Liverwire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di SMK Negeri 4 Semarang, *Edu Elekrika Journal*, 4(1), 38-49.
- Anitah, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Biologi*. Tangerang Selatan: Univrsitas Trbuka.
- Anonim. (2012). *Teams Games Tournaments (TGT)*. Diambil 25 Maret 2020, dari laman <http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com/2012/08/teams-games-tournaments-tgt.html>.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astutik dan Rusimamto. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik DISMK 2 Surabaya, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107-114.
- Atmaja T dan Mulyani E. (2018). Perbedaan Metode Inkuiri Model Pair Checks dengan Metode Ceramah dalam Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar, *Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 131-140.
- Azhari *et al.* (2018). Pengaruh Pendekatan Sainifik dan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Sains Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di MAN Darussalam Aceh Besar, *Jurnal EduBio Tropika*, 6(2), 73-121.
- Bhat. (2019). Learning Styles in the Context of Reasoning and Problem Solving Ability: An Approach based on Multivariate Analysis of Variance, *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 6 (1), 10-20.
- Christz. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Diambil 24 Maret 2020, dari laman heny-christz.blogspot.com.
- Dickson *et al.* (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika. *Jurnal ilmiah*, 16(2), 282-301.

- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hafiz, M. (2013). Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Jurnal Research and Development*, 16(1), 28-43.
- Hakim. (2018). Penerapan Desain Model Plomp pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(1), 36-40.
- Irnaningtyas. (2014). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto.(2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Kadir, A. (2008). *Menguasai Bahasa Inggris Melalui Kokami*. Diambil 25 Maret 2020, dari laman <http://www.smunet.com/main.php>.< 21 agustus 2011>.
- Keller. (1987). Model ARCS Keller. Diambil 12 juli 2020, dari laman <https://learningtheori-wordpress.2010>
- Kherysuryawan. (2018). *Unsur ABCD pada tujuan pembelajaran di dalam RPP*. Diambil 25 Maret 2020, dari laman [Kaherysuryawan. id. blogspot.com](http://Kaherysuryawan.id.blogspot.com).
- Kusmawati. (2017). Pengembangan SSP Biologi Domain Kreativitas untuk Meningkatkan Karakter Kreatif , Tanggung Jawab dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3 (1), 12-21.
- Lufri *et al.*(2020). Effect of Active Learning in Form of Scientific Approach with Assistance of Student Worksheets Based Problem Based Learning (PBL) Towards Students Biology Psychomotor Competence in Bacterial Material. *Journal of Educational Sciences*, 4(1), 20-29.
- Martantika, L. (2017). *Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dengan Pendekatan Sainifik Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mendikbud.(2013). *Lampiran Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mendikbud.(2016). *Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.

- Mendikbud. (2014). Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Mendikbud. (2018). Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Mendikbud. (2018). Permendikbud Nomor 36 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.
- Mendikbud. (2019). Permendikbud Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- Minan *et al.* (2017). Peningkatan Kemampuan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis Saintifik bagi Calon Guru Fisika. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 125-143.
- M. Zainudin dan Edi Istiyono. (2019). Scientific Approach to Promote Response Fluency Viewed from Social Intelligence: Is It Effective?, *European Journal of Educational Research*, 8(3), 801 - 808.
- Musfikon & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintific*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Musfirah. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Inquiry Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP/MTS*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Nieveen, Nienke. (2010). Formative Evaluation in Educational Design Research. Dalam Tjeer Plom and Nienke Nieveen (Ed). An Introduction to Educational Design Research. (p:9-35). Netherlands in www.slo.nl/organisatie/international/publications.
- Nieven, N. & Plomp, T. (2013). *Educational design research*. Netherlands: P.O. Box 20417500 Enschede
- Notodiputro, Chairil Anwar. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Buku Kompas.
- Nuraeni, H & Nurhayati, N.W. (2015). Studi Komparasi Pembelajaran Menggunakan Kartu Destinasi Dan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Pada Materi Pokok Koloid Sma Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal kependidikan kimia (JPK)*, 4(2), 39.

Plomp, Tjeerd. (2010). Educational Design Research: An Introduction. Dalam Tjeer Plomp and Nienke Nieveen (Ed). An Introduction to Educational Design Research. (p:9-35). Netherlands in [www.slo.nl/organisatie/international/ publications](http://www.slo.nl/organisatie/international/publications).

PP RI. (2013). *Peraturan pemerintah republik indonesia nomor 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan*. Jakarta.

Prawirohartono,S. Dan Hidayati, S. (2013). *Konsep dan Penrapan Biologi SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pujiyanto, S. (2008). *Menjelajah Dunia Biologi I*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Raida. (2018). Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA Se-Kota Salatiga, *Journal of Biology Education*, 1(2), 209-222.

Rahayu, S. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Termokimia*. Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU.

Rustaman, N.Y. (2010). *Pendidikan Biologi dan Trend Penelitiannya*. Diambil 24 Maret 2020,dari laman:
http://file.upi.edu/direktori/sps/rosi.pendidikan_ipa/195012311979032/nuryani_rustaman/pendidika_biologi_dan_trend_penelitiannya.pdf.

Sa'adah. (2019). Teacher's Belief Toward The Implementation Of Scientific Approach In 2013 Curriculum And Its Practices On Ennglish Classroom. *Jurnal sains sosial dan humaniora*, 3(2), 87-93.

Salam *et al.* (2015). Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematices in Secondary Schools in Bangladesh. *Journal of research in matematich education*, 4(3), 271-287.

Saputra, Hikmah, & Rohman. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan Media Kokami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Bioshell*, 2 (1), 110-121.

Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2007). *Hakikat Pembelajaran*. Bandung: FKIP UNLA.
- Sulaeman et al. (2013). *Buku Panduan Pengembangan dan Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Sumiatai & Asra. (2019). *Metode Pembelajaran*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Susirowanto, S.H.(2015). *Pengembangan RPP dan LKS Matematika dengan Pendekatan PMRI Berbasis Scientific Approach Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII*. Jember: Universitas Terbuka.
- UU RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- UU RI. (2002). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Peserta didik melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronic, Informatics and Vocational Education (ELINVO)*. 1 (2), 128-139.
- Widiyanto. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Madiuan Jawa Timur: UNIPMA PRESS.
- Yusuf. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PRENADAMEDIA group.
- Zuhri. (2017). *Pendidikan dan pembelajaran*. Diambil 24 Maret 2020,dari laman <https://www.zuhriindonesia.blogspot.com/2019/06/kompetensi-kecakapan-hidup-abad-21.html>.