

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Seseorang yang mengalami proses belajar mengalami perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya (Arsyad, 2000:1). Proses belajar dalam ruang lingkup dunia pendidikan seperti sekolah memiliki tujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana dan maksimal. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah aktivitas belajar siswa. Menurut Komalasari (2010: 2) belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial.

Aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambahan (*added value*) bagi peserta didik (Hanafiah dan Suhana, 2009 :24), karena aktivitas belajar harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun

psikomotorik. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik dapat berkembang melalui pengalaman dalam aktivitas belajar. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, Biologi termasuk dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), umumnya memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia Indonesia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam (BSNP, 2006: iv).

Pelajaran Biologi menyajikan penerapan/aplikasi tentang dunia nyata yang dialami dalam aktivitas kehidupan sehari-hari, sehingga menuntut siswa memiliki suatu kemampuan dalam menyerap esensi materi pelajaran.

Penguasaan materi tentang ilmu biologi melalui aktivitas pembelajaran di SMA dapat dijadikan landasan IPA pada pendidikan selanjutnya, karena seseorang harus memahami dasar dari suatu materi untuk memahami materi yang lebih terperinci. Pembelajaran biologi di SMA idealnya adalah memberikan pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Melalui kerja ilmiah, peserta didik dilatih untuk memanfaatkan fakta, membangun konsep, prinsip, teori sebagai dasar untuk berpikir kreatif, kritis, analitis, dan divergen (BSPN 2007:12).

Akan tetapi tidak semua sekolah memiliki fasilitas memadai yang menunjang terjadinya kegiatan ilmiah untuk pelajaran biologi, oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat membantu tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran biologi penggunaan media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam proses tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah mencerna materi yang dipelajari (Djamarah dan Zain, 2006:120). Pembelajaran yang tepat untuk biologi adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Belajar langsung dapat dilakukan oleh siswa melalui aktivitas pembelajaran, siswa dapat menemukan konsep belajar yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran akan bermakna dan mudah diingat. Di dalam proses pembelajaran, Aktivitas harus lebih ditonjolkan sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai (Hamalik, 2001:172).

Dalam kenyataannya, pembelajaran di SMA Negeri 14 Bandar Lampung tidak demikian. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran pada materi pokok Virus hanya menuntut siswa untuk menghafal materi tanpa menerapkan pembelajaran secara inkuiri yang berujung pada pengalaman langsung pada proses belajar. Selain itu tidak terdapat alat peraga Virus sebagai media pembelajaran karena keterbatasan peralatan yang kurang memadai, sehingga guru hanya menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi pelajaran. Melalui media gambar, guru secara aktif menjelaskan materi pokok Virus yang seharusnya menuntut siswa lebih berperan dalam mempelajari materi pokok tersebut. Dalam menjelaskan materi ini siswa akan sulit untuk mengategorikan jenis virus berdasarkan ciri-ciri dan cara replikasinya apabila

hanya menggunakan gambar, selain itu aktivitas belajar yang terjadi akan tidak maksimal dan berpengaruh negatif terhadap peningkatan penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik (2004:12) bahwa dengan adanya peningkatan aktivitas belajar yang dilakukan siswa maka akan meningkatkan hasil belajarnya.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa pada materi pokok Virus tahun pelajaran 2011/2012 yang baru mencapai 59,02 dengan ketuntasan 40%. Nilai tersebut tergolong rendah karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 100% siswa harus mencapai nilai 70. Selain itu, aktivitas belajar yang dilakukan siswa cenderung hanya kegiatan oral (misalnya mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, memberi saran dan berdiskusi) dan melakukan kegiatan-kegiatan mendengarkan (misalnya mendengarkan penyajian bahan dan mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok) sehingga aktivitas siswa tidak terlalu menonjol dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi siswa khususnya pada materi pokok Virus, dengan mengkreasikan gambar ke dalam kartu sehingga siswa tidak hanya dapat belajar tetapi juga bermain dalam proses pembelajaran melalui media kartu bergambar. Kartu bergambar biasanya berukuran 8x12 cm atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar yang terdapat pada kartu menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan (Arsyad, 2007:120-121). Kartu bergambar dapat membantu siswa dalam

mengingat dan memahami suatu materi secara visual. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Sadiman, dkk, 2008: 91).

Media kartu bergambar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*) dalam proses pembelajaran karena siswa diajak belajar sambil bermain. Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan dan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kekurangan motivasi (Hidayat, dkk, 1990 dalam Yanti, 2010:15).

Proses pembelajaran tidak akan berjalan optimal apabila hanya menggunakan media pembelajaran, tetapi harus disertai model pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok yang diajarkan. Pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung pada materi pokok Virus selama ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan materi pokok tersebut. Pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa lebih banyak menerima informasi dari guru dan menyebabkan siswa menjadi bosan. Selain itu, guru pernah menggunakan metode diskusi kelompok tetapi kurang efektif karena hanya beberapa siswa di dalam kelompok yang aktif berdiskusi dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru sedangkan siswa

lainnya sibuk dengan kegiatan di luar diskusi sehingga aktivitas pembelajaran kurang optimal dalam memberdayakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan penguasaan materi siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. *Jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Amri dan Ahmadi, 2010:94). *Jigsaw* dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran dari orang lain. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat digunakan secara efektif di tiap level dimana siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama (Isjoni, 2010:58).

Hasil penelitian Muzaffar (2011:1) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan kreativitas menulis pada pembelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan hasil penelitian Ristiani (2011:iii) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada sub materi Vertebrata. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Penguasaan Materi Siswa pada Materi Pokok Virus".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok Virus?
2. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok Virus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok virus.
2. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok virus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, yaitu untuk menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan materi siswa dalam pembelajaran biologi.
2. Bagi guru, yaitu sebagai informasi mengenai alternatif model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan materi oleh siswa.
3. Bagi siswa, yaitu mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan pada materi pokok virus dan untuk meningkatkan penguasaan materi.
4. Bagi Sekolah, yaitu memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar mata pelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kesalahan penafsiran pada permasalahan yang dibahas, maka dikemukakan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu set kartu berukuran 10x7 cm yang berisi gambar dan keterangan mengenai materi pokok Virus.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Prosedur pembelajaran tipe *Jigsaw*, yakni: (1) membagi siswa kedalam kelompok kecil dan heterogen yang disebut kelompok asal, (2) memberikan LKK yang telah dibagi menjadi sub bab kepada masing-masing siswa dalam tiap kelompok, (3) setiap anggota kelompok ditugaskan dan bertanggungjawab untuk mempelajari materi sub bab, (4) mengumpulkan tiap anggota kelompok yang

mempelajari sub bab yang sama pada kelompok ahli, (5) setiap anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan bertugas mengajar teman-temannya dan (6) tes/kuis.

3. Penguasaan materi diperoleh dari hasil pretes, postes dan *N-gain* siswa pada materi pokok Virus.
4. Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah mengemukakan pendapat/ide, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan diskusi, mengerjakan LKK, bertukar informasi dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok
5. Materi pokok yang diteliti dalam penelitian ini adalah Virus.
6. Subyek penelitian adalah siswa kelas X 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X 5 sebagai kelas kontrol SMA N 14 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013.

F. Kerangka Pikir

Biologi merupakan mata pelajaran yang identik dengan kehidupan, sehingga siswa memerlukan pembelajaran secara langsung yang memberikan pengalaman belajar agar dapat membentuk pengetahuannya, bukan hanya menghafal namun juga membutuhkan penguasaan suatu materi. Penguasaan materi di SMA N 14 Bandar Lampung masih tergolong rendah, hal ini diduga karena aktivitas belajar siswa pun rendah. Siswa cenderung pasif dalam diskusi kelompok hanya terdapat beberapa siswa saja yang aktif mengikuti diskusi kelompok. Penguasaan materi dapat ditingkatkan dengan menunjang aktivitas siswa, karena semakin banyak aktivitas yang dilakukan maka akan semakin

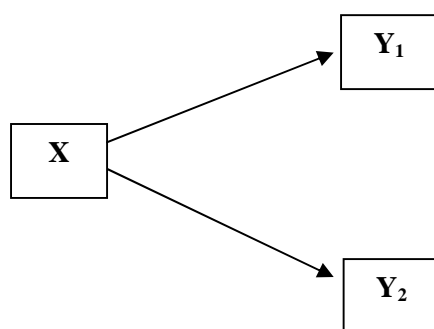
banyak pembelajaran langsung yang terjadi sehingga penguasaan materi dan hasil belajar akan meningkat.

Pada materi pokok Virus dibutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam proses belajar secara inkuiri agar pembelajaran bermakna dan dapat bersifat aplikatif dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan hasil belajar melalui penguasaan materi yang terstruktur. Salah satu alternatif media yang diduga dapat meningkatkan penguasaan materi siswa adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan media berbasis visual yang menampilkan gambar beserta penjelasannya. Kartu bergambar merupakan alat bantu yang dapat menarik minat siswa, sehingga makin mudah terjadi proses belajar pada diri siswa.

Pembelajaran yang kondusif membutuhkan siswa yang terlibat langsung secara aktif dalam proses belajar, maka dari itu dibutuhkan suatu model pembelajaran yang bisa mewujudkan kondisi pembelajaran yang diinginkan. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat mempengaruhi cara berpikir siswa dalam penguasaan materi dan melatih siswa untuk aktif dalam mencari informasi serta saling ketergantungan positif antar anggotanya, karena masing-masing anggota memiliki tanggungjawab untuk menyelesaikan materi tugas yang berbeda dan juga bertanggungjawab menyampaikan informasi kepada teman sekelompoknya untuk menyelesaikan materi tugas yang diberikan. Sehingga diharapkan kombinasi antara media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* akan menimbulkan suasana belajar yang aktif dan meningkatkan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Dengan adanya

peningkatan aktivitas yang dilakukan siswa maka akan meningkatkan penguasaan materi pokok Virus.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. Dimana variabel bebas adalah media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, dan variabel terikat adalah aktivitas siswa dan penguasaan materi pada materi pokok Virus.



Keterangan :

X = Kombinasi media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Y₁ = Aktivitas belajar siswa.

Y₂ = Penguasaan materi (Margono, 2005: 139).

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀ = Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap penguasaan materi pokok oleh siswa pada materi pokok Virus

H_1 = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok Virus