

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2009:1).

Sekarang ini kita dihadapkan pada suatu fakta tentang dunia pendidikan yang semakin berkembang. Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, maka kualitas pendidikan juga harus di tingkatkan. Meningkatkan kualitas pendidikan, tentunya tidak akan terlepas dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Berlakunya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran. Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*) (Komarudin, dalam Trianto, 2009:8). Dalam proses pembelajaran, siswa dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajar, memberi

tanggapan suatu peristiwa yang terjadi dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya. Aktivitas ini perlu dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hermansyah (2007:1) bahwa pembelajaran tidak mungkin terjadi tanpa adanya aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang penting dalam proses pembelajaran, sehingga dengan melakukan banyak aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran, maka siswa mampu memahami, mengalami, mengingat, dan mengaplikasikan materi yang telah di ajarkan. 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 psikomotor (Hanafiah dan Suhana, 2009 :24). Perubahan perilaku yang terjadi dalam diri siswa melalui aktivitas pembelajaran yang sesuai akan menghasilkan suatu perubahan perilaku positif dalam hasil belajar. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik (2004:12) bahwa dengan adanya peningkatan aktivitas belajar yang dilakukan siswa maka akan meningkatkan hasil belajarnya.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang penting dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik diperoleh melalui banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Hal tersebut tidak sesuai dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMA SWADHIPA

khususnya mata pelajaran biologi pada materi pokok Virus aktivitas belajar siswa masih sangat kurang. Penggunaan metode ceramah dan tanya jawab oleh guru menyebabkan aktivitas yang terlihat dalam pembelajaran tersebut hanya menjawab pertanyaan guru dan memperhatikan penjelasan guru. Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan guru selama proses pembelajaran adalah 5 sampai 6 orang siswa dari 34 orang siswa yang hadir. Dari hasil wawancara dengan guru, jumlah siswa tersebut cenderung konstan dan siswa itu pun sama dalam setiap pertemuan, sedangkan siswa yang lain cenderung pasif. Selain itu, siswa jarang bertanya tentang materi yang disajikan guru. Keadaan ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pokok Virus. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi materi pokok Virus pada Tahun Pelajaran 2010/2011 dan 2011/2012 bahwa lebih dari 50% siswa belum mencapai KKM yaitu 65. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 100% siswa memperoleh nilai 65.

Materi pokok Virus dengan Kompetensi dasar mendeskripsikan ciri-ciri, replikasi, dan peran Virus dalam kehidupan menuntut siswa untuk mampu memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan terperinci tentang materi yang dipelajari. Penggunaan metode ceramah dan tanya jawab oleh guru belum mampu mencapai kompetensi dasar yang diinginkan. Ukuran virus yang sangat kecil dan tidak dapat diamati secara langsung menyebabkan ketiadaan media membuat siswa kesulitan mendapat gambaran objek Virus yang akan dipelajari. Penggunaan gambar kemungkinan dapat membantu untuk representasi objek Virus yang akan dipelajari. Namun penggunaan media gambar dapat menyebabkan gambar

yang disajikan menjadi satu-satunya sumber belajar yang digali oleh siswa. Oleh sebab diperlukan pengembangan dari media gambar. Salah satu pengembangan pemanfaatan dari media gambar adalah dalam kartu bergambar.

Kartu bergambar digunakan dalam suatu permainan mencocokkan gambar dan kata yang tertera pada kartu tersebut. Penggunaan media kartu bergambar sebagai suatu permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Permainan kartu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Latuheru (1988 : 112) permainan kartu dapat mengajarkan fakta atau konsep secara tepat guna, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan mendorong siswa untuk saling membantu. Melalui permainan kartu siswa dapat menemukan jawaban yang lebih realistis dan efektif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan.

Ada beberapa peneliti yang telah menggunakan media kartu bergambar dalam penelitiannya. Sebagian besar penelitian tersebut menunjukkan keberhasilan menggunakan media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu peneliti itu adalah Anastasia (2012) penggunaan media kartu bergambar dalam pelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Cilaku-Cianjur kelas X3 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan kartu bergambar diduga akan memberikan hasil yang optimal jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif

dan yang akan diteliti adalah *Numbered Head Together* (NHT). Kombinasi antara kartu bergambar dan NHT diduga cocok dalam meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi pokok Virus. Menurut Trianto (2009:82) NHT merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. NHT melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi. Sehingga dengan banyaknya siswa yang terlibat dalam permainan kartu bergambar akan menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Banyak peneliti yang menunjukkan keberhasilan menggunakan model NHT terhadap hasil belajar antara lain Setyawati (2011) dengan hasil analisis data setelah penerapan model NHT menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada materi pokok Sistem indra kelas XI IPA SMA Pasundan 7 Bandung. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Aktivitas Siswa Dan Penguasaan Materi Pokok Virus

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar dengan menggunakan model NHT terhadap penguasaan materi pokok Virus?

2. Manakah penguasaan materi siswa yang lebih tinggi antara penggunaan media kartu bergambar dengan menggunakan model NHT dengan siswa yang hanya menggunakan model NHT?
3. Bagaimana aktivitas siswa dengan menggunakan media kartu bergambar dan model NHT?

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar dengan menggunakan model NHT terhadap penguasaan materi pokok Virus.
2. Mengetahui penguasaan materi siswa yang lebih tinggi antara penggunaan media kartu bergambar dengan menggunakan model NHT dibandingkan dengan hanya menggunakan model NHT.
3. Mengetahui aktivitas siswa dengan menggunakan media kartu bergambar dan model NHT.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi peneliti, memberikan pengalaman dalam merancang dan menggunakan media kartu bergambar dan model NHT, sehingga dapat memperluas wawasan dalam meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi pokok Virus.

2. Bagi siswa, dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda bagi siswa dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Bagi guru, sebagai sumbangan pengetahuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.
4. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan masukan dalam usaha meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan materi dalam mata pelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran tentang hal-hal yang diteliti baik bagi peneliti maupun pembaca, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu set kartu berukuran 10x7 cm yang berisi gambar dan keterangan tentang materi pokok Virus.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Numbered Head Together* (NHT). Langkah-langkah model pembelajaran NHT, yakni (1) Pembentukan kelompok dan penomoran, (2) Diskusi masalah, (3) Memanggil nomor anggota, (4) Menarik kesimpulan.
3. Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menanggapi jawaban yang diberikan teman.

4. Materi pokok dalam penelitian ini adalah Virus, dengan kompetensi dasar mendeskripsikan ciri-ciri, replikasi, dan peran virus dalam kehidupan.
5. Subjek penelitian adalah siswa kelas X semester ganjil SMA SWADHIPA Natar Tahun Pelajaran 2012/2013.

F. Kerangka Pikir

Dalam pembelajaran biologi khususnya materi pokok Virus diharapkan siswa menguasai materi tersebut dengan baik. Hal ini tidak akan tercapai jika menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam proses pembelajaran.

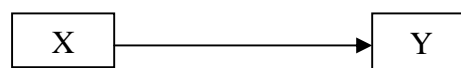
Dengan penggunaan metode ini, siswa lebih banyak menjadi pendengar dan diberikan pemahaman yang abstrak mengenai Virus sehingga siswa sulit untuk memahaminya. Proses pembelajaran materi pokok Virus tidak dapat dilakukan dengan cara pengamatan langsung karena ukuran virus yang sangat kecil, sehingga dibutuhkan media untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih kongkret dan realistik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan bentuk dari media gambar yang disajikan dalam bentuk kartu. Penggunaan media kartu bergambar seperti bermain kartu kemungkinan akan merangsang siswa untuk melakukan banyak aktivitas dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan menarik jika hanya menggunakan media kartu bergambar. Oleh sebab itu, akan menjadi lebih baik jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi siswa adalah NHT.

Model pembelajaran NHT merupakan pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berkomunikasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Kombinasi media kartu bergambar dengan model NHT akan menjadikan permainan kartu bergambar dilakukan secara berkelompok. Sehingga diharapkan kombinasi ini 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.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas. Dalam penelitian dilakukan pengujian untuk membandingkan penguasaan materi dan aktivitas siswa menggunakan media kartu bergambar dengan model NHT untuk kelas eksperimen, sedangkan hanya menggunakan model NHT untuk kelas kontrol.

Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram di bawah ini :



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.
Keterangan: X = Media kartu bergambar dengan model NHT; Y = Penguasaan materi pokok Virus.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H_0 = tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar dengan model NHT terhadap penguasaan materi pokok Virus.

H_1 = ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar dengan model NHT terhadap penguasaan materi pokok Virus.

2. H_0 = penguasaan materi pokok Virus yang pembelajarannya menggunakan media kartu bergambar dengan model NHT sama dengan hanya menggunakan model NHT.

H_1 = penguasaan materi pokok Virus yang pembelajarannya menggunakan media kartu bergambar dengan model NHT lebih tinggi dari pada hanya menggunakan model NHT.

3. Aktivitas belajar siswa di kelas yang menggunakan media kartu bergambar dengan model NHT lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan hanya model NHT.