

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Perkembangan dan perubahan secara terus-menerus ini menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk penyempurnaan kurikulum untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman tersebut ( Trianto, 2010: 11 ).

Semakin pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini, menjadikan persaingan antar individu dan antar bangsa semakin ketat. Sehingga hanya peserta didik yang berkualitas yang dapat memenangkan persaingan tersebut. Melalui pendidikan, persiapan sedini mungkin perlu dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut yang secara kualitatif cenderung meningkat. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, Pelajaran Biologi termasuk dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), 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).

Dalam IPA dipelajari permasalahan yang berkaitan dengan fenomena alam dan berbagai permasalahan dalam kehidupan masyarakat. Fenomena alam dalam IPA dapat ditinjau dari objek, persoalan, tema, dan tempat kejadiannya. Pembelajaran IPA memerlukan kegiatan penyelidikan, baik melalui observasi maupun eksperimen, sebagai bagian dari kerja ilmiah yang melibatkan keterampilan proses yang dilandasi sikap ilmiah. Selain itu, pembelajaran IPA mengembangkan rasa ingin tahu melalui penemuan berdasarkan pengalaman langsung yang dilakukan melalui kerja ilmiah (BSNP 2006:12).

Belajar langsung dapat terjadi di lingkungan nyata yang berada di alam sekitar sehingga bersifat tidak membosankan, dan dapat meningkatkan aktivitas yang akhirnya akan meningkatkan kualitas belajar. Sardiman (2003:100) mengungkapkan bahwa belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan dapat menunjang prestasi belajar. Siswa yang beraktivitas akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Aktivitas siswa akan muncul apabila terjadi hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Senada dengan pendapat Trianto (2009: 108) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang baik seharusnya berpusat pada siswa (*student centered*), dalam hal ini guru tidak lagi mendominasi dalam kegiatan pembelajaran melainkan siswalah yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca (Sardiman, 2003. 100).

Namun dalam kenyataannya aktivitas belajar siswa di SMA N 15 Bandar Lampung rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi langsung di kelas banyak siswa yang melakukan aktivitas tidak relevan dengan pembelajaran. Seperti, mengobrol dengan teman dan mengantuk. Kenyataan ini terjadi karena guru selama ini seringkali menggunakan metode ceramah yaitu terjadi proses pembelajaran satu arah yaitu guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan tersebut sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Selain itu, rendahnya aktivitas siswa yang tidak relevan dengan pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi pokok Virus semester ganjil tahun

pelajaran 2011/2012 adalah 58. Nilai ini tergolong rendah jika dibandingkan dengan KKM di sekolah tersebut yaitu siswa tuntas memperoleh nilai  $\geq 70$ .

Kompetensi Dasar materi pokok Virus adalah mendeskripsikan ciri-ciri, replikasi, dan peran virus dalam kehidupan. Menuntut siswa untuk mampu menggambarkan, menjelaskan dengan rinci materi virus. Namun, ukuran virus yang mikroskopik tidak dapat diamati secara langsung yang menyebabkan siswa kesulitan untuk mendeskripsikan objek virus. Sehingga dibutuhkan media untuk memproyeksikan objek virus. Media gambar dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran karena gambar merupakan representatif dari lingkungan nyata, tetapi siswa hanya memperoleh informasi dari penjelasan guru, tidak dengan mencari sendiri informasi dari gambar tersebut yang berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi siswa adalah media *kartu bergambar*. 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, dalam Yanti, 2010:15). Hasil penelitian Anastasia (2012: 43) dari hasil analisis data setelah penerapan media kartu bergambar menunjukkan

bahwa penggunaan media kartu bergambar dalam pelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Cilaku-Cianjur kelas X3 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media *kartu bergambar* dalam penelitian ini dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Dalam kelas kooperatif dibentuk kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang heterogen bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit (Trianto, 2009: 56-59).

Tipe STAD terdiri dari lima komponen yakni presentasi kelas, pembentukan tim, kuis, perubahan/ perkembangan skor individu, dan pengakuan tim. Slavin (dalam Riyanto, 2010:268) menyatakan bahwa pada STAD siswa membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku dan lain-lain). Ratumanan (dalam Trianto, 2009: 62) menyatakan bahwa interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Dengan kata lain dengan belajar secara berkelompok, proses saling tukar pendapat dan berdiskusi dengan teman kelompok dapat mengoptimalkan penggalian informasi dan pengetahuan siswa.

Hasil penelitian yang menggunakan model STAD dalam penelitiannya tersebut menunjukkan keberhasilan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu peneliti itu adalah Prajayanti (2011: i) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model STAD memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem ekskresi manusia.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Aktivitas belajar dan Penguasaan Materi oleh 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 STAD terhadap penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok Virus di SMA N 15 Bandar Lampung?
2. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *kartu bergambar* dengan model STAD terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok Virus di SMA N 15 Bandar Lampung?

### **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 STAD terhadap penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok Virus di SMA N 15 Bandar Lampung.
2. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar dengan model STAD terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok Virus di SMA N 15 Bandar Lampung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengalaman sebagai calon guru dalam penggunaan media *kartu bergambar* dengan model pembelajaran *STAD* untuk meningkatkan penguasaan materi oleh siswa dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran biologi.
2. Bagi siswa, yaitu mendapat pengalaman belajar yang berbeda pada materi pokok Virus dan untuk meningkatkan penguasaan materi oleh siswa dan aktivitas belajar siswa.
3. Bagi guru, yaitu sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan materi oleh siswa dan aktivitas belajar siswa.

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 kooperatif tipe STAD yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas langkah- langkah: penyampaian tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, persentasi dari guru, kerja tim, evaluasi, dan penghargaan tim.
3. Aktivitas belajar siswa yang diamati adalah kemampuan mengemukakan pendapat/ ide, kemampuan bertanya, dan bekerjasama dengan teman.
4. Materi dalam penelitian ini adalah materi pokok Virus dengan kompetensi dasar mendeskripsikan ciri-ciri, replikasi, dan peran virus dalam kehidupan (KD 2.1).
5. Penguasaan materi diperoleh dari hasil rata-rata pretes, postes dan *N-gain* pada materi pokok virus dan aktivitas diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar siswa.
6. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas X<sub>4</sub> dan X<sub>5</sub> semester ganjil di SMA N 15 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.

## F. Kerangka Pikir

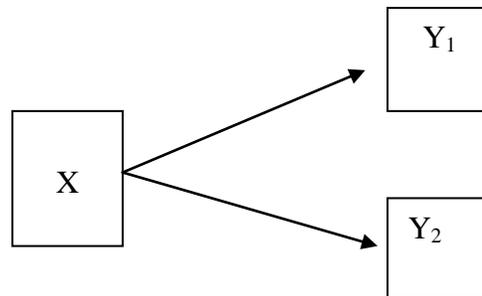
Pembelajaran biologi merupakan kegiatan atau proses menggunakan pikiran dalam memahami gejala-gejala alam. Tercapainya tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah memadukan media dengan model pembelajaran sehingga tercipta variasi dalam pembelajaran.

Materi pokok Virus dalam pembelajaran biologi diharapkan dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa, sehingga siswa dapat menggambarkan atau mendeskripsikan dengan jelas materi pokok Virus. Ukuran virus yang mikroskopik menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menemukan media pembelajaran yang tepat untuk materi pokok Virus, sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *kartu bergambar* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya materi pokok Virus, siswa diharapkan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi pokok Virus yang terdapat pada media *kartu bergambar* tersebut. *Kartu bergambar* ini disusun dari sumber belajar dan dengan bahasa yang sederhana yang mudah dimengerti oleh siswa serta menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran karena siswa diajak belajar sambil bermain. Selain itu, penggunaan media *kartu bergambar* ini dirasa sangat tepat apabila dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan langkah-langkah yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan

penghargaan kelompok. Kombinasi antara media kartu bergambar dengan model pembelajaran STAD diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi pada siswa karena siswa dihadapkan pada suatu pembelajaran yang membuat mereka aktif berfikir sehingga materi yang sudah dipelajari dapat dikuasai siswa serta tidak mudah terlupakan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan media *kartu bergambar* dengan model pembelajaran STAD(*Student Teams Achievement Divisions*). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dan penguasaan materi oleh siswa.



Keterangan: X : Kombinasi media *kartu bergambar*; dengan model STAD.  
Y<sub>1</sub> : Penguasaan materi oleh siswa  
Y<sub>2</sub> : Aktivitas belajar siswa (Margono, 2005: 139).

Gambar 1. hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

### G. Hipotesis Penelitian

$H_0$  = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *media kartu* bergambar dengan model STAD terhadap penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok Virus di SMA N 15 Bandar Lampung.

$H_1$  = Ada Pengaruh yang signifikan dari penggunaan *media kartu* bergambar dengan model STAD terhadap penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok Virus di SMA N 15 Bandar Lampung.