

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, standar proses dalam pencapaian kompetensi lulusan merupakan salah satu standar yang harus dikembangkan. Dalam proses tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan potensi serta kreativitas peserta didik.

Implikasi dari prinsip ini adalah pergeseran dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Proses pembelajaran dituntut interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (BSNP, 2007: 6).

Berdasarkan Standar Isi Biologi SMA, dikatakan bahwa pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat, sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dirinya dan alam sekitar. Biologi sebagai salah satu bidang IPA menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sains, sehingga siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar (BSNP, 2006: 451).

Untuk itu dibutuhkan cara pembelajaran yang mengutamakan kepada aktivitas belajar siswa, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Montessori menyatakan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk berkembang sendiri, sedangkan guru memberikan bimbingan dan merencanakan kegiatan yang akan diperbuat siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat siswa sebagai manusia yang penuh dengan potensi yang dapat berkembang optimal pada kondisi yang kondusif. Piaget menegaskan bahwa siswa berpikir sepanjang ia berbuat, tanpa perbuatan maka siswa tidak berpikir. Jadi, agar siswa berpikir maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Siswa harus aktif untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau nilai (Sardiman, 2007:96,97,100).

Dale (dalam Daryanto, 2010: 14) menyatakan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata atau aktif dalam pembelajaran memiliki kemampuan daya serap lebih tinggi dibanding siswa yang hanya sebagai pengamat.

Persentase stimulus yang ditangkap oleh indra pengecap adalah 2,5%; 3,5% dari perabaan; 1% dari penciuman; 11% dari pendengaran dan 82% untuk penglihatan. Makin banyak indra yang terstimulus, maka makin tinggi kemampuan daya serap siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Inhelder dan Duckworth (dalam Gredler, 1994: 335), menyimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah hal yang esensial untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan guna terbentuknya pikiran operasi formal dan gagasan baru.

Dauglass juga menekankan bahwa aktivitas belajar siswa adalah dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai (Hamalik, 2004: 172).

Kenyataannya, hal tersebut nampak masih belum sesuai dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Aktivitas siswa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung kurang relevan dengan kegiatan belajar. Misalnya, respon rendah terhadap pertanyaan dan penjelasan guru, siswa kurang antusias ketika belajar, serta minim interaksi antar siswa yang menyebabkan siswa cenderung individualis saat belajar. Kondisi ini mengakibatkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Hal tersebut dilihat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru Biologi di SMA Persada Bandar Lampung, diketahui bahwa perolehan rata-rata nilai ulangan harian Kelas X pada materi pokok Virus tahun pelajaran 2011/2012 adalah 65, dengan ketuntasan 70%. Hasil ini tergolong rendah, karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 100% siswa memperoleh nilai ≥ 70 .

Salah satu asumsi penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Hal ini diduga karena metode yang dipilih dan diterapkan guru kurang tepat serta pemanfaatan media pembelajaran yang minim. Selama ini guru masih menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran dalam menyampaikan materi pokok Virus. Metode tersebut pada dasarnya mentransfer pengetahuan secara utuh pada siswa. Meskipun dianggap baik, tetapi pada kenyataannya sering membuat siswa sulit berkembang karena pembelajaran hanya terfokus pada guru (*teacher centered*) dan siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Metode ini juga berdampak pada minimnya interaksi antar

siswa sehingga pengalaman belajarnya terbatas, serta pengkodisian kelas yang kurang optimal menyebabkan siswa terkesan bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Jika ditinjau dari karakteristik materi pokok Virus mengandung materi dan teori yang kompleks. Siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengenal ciri-ciri virus, mengklasifikasikan virus berdasarkan jenis asam nukleatnya, menjelaskan cara hidup virus dan perkembangbiakannya, serta mengidentifikasi peran virus dalam kehidupan. Dengan demikian metode ceramah dirasa kurang tepat diterapkan untuk menggali penguasaan materi tersebut. Selain itu diperlukan penggunaan media untuk memudahkan penyampaian materi pokok Virus yang abstrak dan sulit dipelajari langsung.

Berdasarkan masalah di atas, dirasa perlu upaya mengoptimalkan aktivitas belajar dan penguasaan materi dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai. Inovasi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran, khususnya materi pokok Virus adalah menerapkan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut Slavin (dalam Parendrarti. 2009: 29), pembelajaran kooperatif menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda untuk meningkatkan hubungan antar kelompok.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. TGT memiliki keunggulan dapat meningkatkan kepercayaan diri, kekompakan hubungan antar anggota kelompok dan

keaktifan siswa lebih optimal (Nuryanti, 2009: 5). TGT menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras berbeda. Menurut Slavin (dalam Handayani, 2009: 169), model TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu penyajian kelas (*class precentation*), belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Hal yang menarik dari TGT dan membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya pertandingan. Guru diberi kesempatan untuk menggunakan pertandingan dalam suasana yang positif atau konstruktif.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang akan dijawab oleh tiap siswa; baik yang berkemampuan akademik tinggi, sedang atau rendah; agar semua siswa memiliki kesempatan untuk memberi skor bagi kelompoknya. Dengan demikian, siswa akan menerima informasi dan materi secara aktif dalam turnamen tersebut, serta memiliki peluang yang besar dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal dan tercipta suasana yang menyenangkan. Selain itu, dengan adanya penghargaan (*team recognition*) pada akhir turnamen, siswa menjadi termotivasi untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Rusman, 2010: 224-225).

Penelitian Nuryanti (2009: 5) menunjukkan bahwa TGT memiliki kelebihan dibanding model lainnya karena mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya adalah kartu bridge. Piaget menambahkan bahwa diperlukan permainan dan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman dengan klasifikasi dan seriasi seperti permainan kartu (Gredler, 1994: 345).

Dalam kartu terdapat gambar yang bertujuan untuk mengatasi kesulitan mendapatkan dan menampilkan benda asli seperti Virus dalam kelas. Gambar memiliki sifat universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa (Rahadi dalam Tang, 2008: 177). Kartu Bergambar ini terbuat dari kertas tebal berbentuk persegi panjang, berukuran 17x22 cm yang berisi gambar yang sesuai dengan materi pokok Virus (Prapita, 2009: 6).

Model TGT dengan kombinasi Kartu Bergambar diduga dapat berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar dan penguasaan materi siswa. Dari kelebihan dan kekurangan yang ada, diharapkan melalui model dan media ini siswa menjadi tidak bosan, dapat mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa untuk berfikir, berbicara dan berani berargumen, serta penguasaan materi siswa menjadi lebih optimal.

Hasil penelitian Sulaseh (2012: 70) membuktikan penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pokok Ekosistem kelas VII_E MTS Negeri Surakarta II. Tang (2008: 185) juga membuktikan adanya peningkatan hasil belajar IPA melalui penggunaan media Kartu Bergambar pada siswa kelas V SDN 274 Mattirowalie Wajo.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar terhadap aktivitas belajar dan penguasaan materi pokok Virus oleh siswa kelas X semester ganjil SMA Persada Bandar Lampung T.P 2012/2013.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar terhadap penguasaan materi pokok Virus ?
2. Apakah penguasaan materi pokok Virus dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran TGT tanpa media Kartu Bergambar ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok Virus?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar pada materi pokok Virus?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar terhadap penguasaan materi pokok Virus.
2. Penguasaan materi siswa yang lebih tinggi antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar dibandingkan dengan model pembelajaran TGT tanpa media Kartu Bergambar pada materi pokok Virus.

3. Aktivitas belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar pada materi pokok Virus.
4. Tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar pada materi pokok Virus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman baru, wawasan dan bahan masukan mengajar sebagai calon guru dalam mengoptimalkan aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi pokok Virus melalui model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar.

2. Bagi Siswa

Memberikan model pembelajaran biologi yang memungkinkan siswa belajar lebih rileks dan menyenangkan dalam sebuah pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Guru Mitra

Penelitian ini dapat memberikan variasi bagi guru tentang model dan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien dalam melaksanakan proses pembelajaran, guna mengoptimalkan aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi pokok Virus.

4. Bagi Sekolah

Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

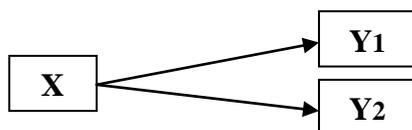
1. Kartu Bergambar dalam penelitian ini adalah satu set Kartu Bergambar terdiri dari 52 kartu yang dicetak menggunakan *Glossy Photo Paper Double Side* berukuran 7x10 cm berisi gambar dan penjelasan materi pokok Virus.
2. Model TGT yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).
3. Penguasaan Materi yang diukur dalam penelitian ini diperoleh dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada materi pokok Virus.
4. Aktivitas belajar siswa yang diamati adalah aktivitas mengemukakan pendapat, bertanya, bekerjasama dengan teman serta bertukar informasi dalam menyelesaikan tugas kelompok.

F. Kerangka Pikir

Karakteristik materi pokok Virus mengandung konsep dan teori yang kompleks, sehingga siswa perlu dibantu untuk mengembangkan proses pembelajaran yang mengutamakan kepada aktivitas belajar, supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Aktivitas belajar siswa adalah hal yang esensial untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan guna terbentuknya pikiran operasi formal, gagasan baru dan kemampuan kognitif. Siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata atau aktif dalam pembelajaran, memiliki kemampuan daya serap lebih tinggi dibanding siswa yang hanya sebagai pengamat. Makin banyak indra yang terstimulus, maka makin tinggi kemampuan daya serap siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan berpengaruh signifikan terhadap penguasaan materi.

Penerapan Model TGT dengan kombinasi Kartu Bergambar diduga lebih efektif untuk mengoptimalkan aktivitas belajar, karena dengan model dan media yang baru siswa menjadi tidak bosan serta dapat mengembangkan aktivitas dan kreatifitas untuk berfikir, berbicara serta berani berargumen. Dalam TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pokok Virus. Kartu Bergambar digunakan sebagai media untuk menampilkan obyek biologi yang beragam dan sulit ditemui langsung serta untuk menarik perhatian siswa. Dua unsur diatas diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi pokok Virus.

Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat ditunjukkan pada bagan berikut:



Keterangan : X = Penggunaan model TGT dengan media Kartu Bergambar
 Y1= Aktivitas belajar siswa
 Y2= Penguasaan materi pokok Virus (Margono, 2005: 139).

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan terikat

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H₀ = Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar terhadap penguasaan materi siswa pada materi pokok Virus.
 H₁ = Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar terhadap penguasaan materi siswa pada materi pokok Virus.
2. H₀ = Rata-rata penguasaan materi siswa pada materi pokok Virus yang menggunakan Model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar sama dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT tanpa media Kartu Bergambar.
 H₁ = Rata-rata penguasaan materi siswa pada materi pokok Virus yang menggunakan Model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar lebih tinggi dibanding siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT tanpa media Kartu Bergambar.

3. Penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.
4. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar.