

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah saat ini sangat menekankan pada konsep teoritis yang pada kenyataannya tidak cukup memenuhi kebutuhan siswa dalam kehidupan sehari-hari karena tidak sesuai dengan tuntunan lingkungan sebenarnya. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Trianto, 2009: 153). Salah satu obyek IPA di alam sekitar yang berupa makhluk hidup merupakan daya tarik tersendiri yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajarinya serta memberikan pengetahuan tentang lingkungan sekitar yang berhubungan langsung dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga perlu pemahaman yang mendalam (Rohani, 2004: 35). Kesalahan klasik yang selalu muncul dalam memahami mata pembelajaran ini adalah dianggapnya biologi sebagai materi yang harus dihafalkan, sehingga bagi sebagian siswa menganggap biologi sebagai pelajaran yang membosankan (BSNP, 2006: iv).

Banyak usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan mudah dan cepat. Diantaranya adalah dengan

menghadirkan media pembelajaran yang tepat sebagai pelengkap proses belajar mengajar sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal serta menggunakan model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan konsep-konsep materi yang diajarkan maka pemahaman siswa terhadap konsep tersebut akan tertanam dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyitno (2000: 37) bahwa untuk menunjang kelancaran pembelajaran disamping pemilihan model yang tepat juga perlu digunakan suatu media pembelajaran yang sangat berperan dalam membimbing siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru IPA yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 1Way Krui, diketahui bahwa materi organisasi kehidupan sulit dipahami dan diterima oleh siswa, materi ini cukup luas dalam pembelajarannya mulai dari sel, jaringan, organ, sistem organ dan organisme. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru SMP Negeri 1Way Krui masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, padahal materi tersebut masih baru dan verbal bagi siswa bila hanya dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah serta dimungkinkan akan cepat lupa. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan informasi belajar dari kehidupan sehari-hari siswa, dan diketahui pula nilai rata-rata siswa pada materi organisasi kehidupan di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, KKM yang ditetapkan SMP Negeri 1Way Krui yaitu 65.

Pembelajaran dengan ceramah terbukti dapat memengaruhi turunnya minat dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1Way Krui pada materi pokok organisasi kehidupan. Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan media ular tangga dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Hanifiyah (2013 : 6) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dibantu media ular tangga dapat meningkatkan proses pembelajaran konsep klasifikasi makhluk hidup di kelas VII.

Melihat kenyataan tersebut, dirasa sangat perlu adanya media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep materi Organisasi Kehidupan. Media pembelajaran sangat perlu dihadirkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pembelajaran ilmu alam. Pengajaran ilmu alam sangat diperlukan adanya media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, karena pengajaran hanya dengan kata-kata tidak dapat mengembangkan sifat teliti, kritis dan sifat menyelidiki pada diri siswa (Slameto, 2010: 29).

Untuk meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, diperlukan inovasi dari model-model pembelajaran yang sudah ada agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang diduga dapat menciptakan nuansa kegembiraan adalah model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik bekerja dalam kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game atau turnamen. Dalam TGT, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan dan jenis kelaminnya. Agar nuansa kegembiraan lebih terasa, pada sesi turnamen digunakan permainan ular tangga sebagai media kompetisi. Peserta didik diajak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan. Dengan model dan media ini diharapkan peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan media pembelajaran ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi pokok organisasi kehidupan ?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan media pembelajaran ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar biologi materi pokok organisasi kehidupan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan media pembelajaran ular tangga terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok organisasi kehidupan.
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan media pembelajaran ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar biologi materi pokok organisasi kehidupan.

D. Manfaat Penelitian

Setelah diadakannya penelitian ini, maka hasilnya dapat digunakan untuk:

1. Bagi Peneliti
Memberikan pengalaman mengajar sebagai calon guru dalam menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan media pembelajaran ular tangga.
2. Bagi guru
Memberikan wawasan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan media pembelajaran ular tangga sebagai alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran biologi untuk mengoptimalkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam mempelajari materi pokok organisasi kehidupan.

b. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar di kelas.

4. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam usaha meningkatkan mutu proses dan hasil belajar dalam mata pelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

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

1. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 1 Way Krui Kabupaten Pesisir Barat Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Materi pokok yang diteliti adalah organisasi kehidupan, dengan K.D 6.3 “Mendeskripsikan keragaman pada sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme”.
3. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir.
4. Aktivitas belajar siswa semua aspek kegiatan yang diamati pada saat proses pembelajaran yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa.
5. Model Pembelajaran yang digunakan model kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga, media ular tangga di gunakan pada sesi *Games* dan *Tournament* ada pun langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) pembentukan kelompok yang terdiri dari 4 kelompok serta terdiri dari 5-6 orang anggota kelompok; (2) membagikan LKS ke siswa serta menugaskan siswa untuk

berdiskusi membahas soal-soal pada LKS yang nantinya digunakan dalam permainan ular tangga; (3) menentukan kelompok pertama yang bermain ular tangga kemudian memulai permainan; (4) kelompok pertama yang bermain berhak menjawab soal nomor satu pada LKS jika jawaban benar berhak mengocok dadu dan bermain ular tangga, jika jawaban salah maka permainan dilempar ke kelompok selanjutnya; (5) setiap kali permainan dilakukan setiap kelompok hanya berhak menjawab satu soal meskipun jawaban yang dilontarkan benar, kemudian kelompok tersebut menunggu giliran bermain kembali; (6) permainan berhenti setelah semua pertanyaan pada LKS telah terjawab; (7) menghitung poin akhir yang di peroleh dari 90% jawaban LKS dan 10 % dari poin akhir ular tangga kemudian mengakumulasiannya; (8) guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi (dimodifikasi dari Hamdani, 201: 92)

F. Kerangka Pemikiran

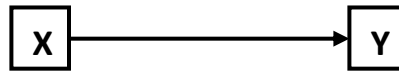
Upaya perbaikan mutu pendidikan menuntut pendidik untuk mengembangkan pola belajar yang menekankan agar siswa merasa mengalami dan melakukan sesuatu dalam mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya sehingga pembelajaran tidak cenderung bersifat verbalistik. Pembelajaran IPA khususnya biologi masih dianggap sebagian besar siswa sebagai pelajaran yang cukup sulit dipahami, termasuk materi pokok organisasi kehidupan. Hal ini dapat terjadi karena kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran di kelas. Guru masih

sering menggunakan metode pembelajaran yang bersifat *teacher centered*, hal ini menyebabkan siswa lebih banyak mengandalkan informasi yang berasal dari guru sehingga mengakibatkan aktivitas siswa cenderung pasif. Hal tersebut membuat guru dituntut untuk mengembangkan pola belajar yang membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta menekankan agar siswa merasa mengalami langsung proses pembelajaran. Dengan pola belajar yang demikian diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah model *TGT* dengan media ular tangga. Model pembelajaran kooperatif *TGT* yang melibatkan peserta didik bekerja dalam kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game atau turnamen. Dalam *TGT* peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan dan jenis kelaminnya. Agar nuansa kegembiraan lebih terasa, pada sesi turnamen digunakan permainan ular tangga sebagai media kompetisi. Dengan melakukan kegiatan tersebut dalam proses belajarnya berarti siswa telah melakukan aktivitas yang dapat menunjang hasil belajarnya.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dan media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa dituntut melibatkan diri secara aktif baik dengan anggota kelompoknya maupun dengan seluruh siswa yang ada di kelas tersebut.

Adapun variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran ular tangga, sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah hasil belajar siswa. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini :



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Keterangan: X = penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran ular tangga, Y= hasil belajar siswa.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah;

H₀ : Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran ular tangga tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar biologi materi pokok organisasi kehidupan.

H₁ : Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar biologi materi pokok organisasi kehidupan.