

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN CD (*COMPACT DISK*) PEMBELAJARAN

Ety Haryati

Sekolah Tinggi Farmasi (STF) YPIB Cirebon

Email: etyharyati99@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan CD dalam pembelajaran Biologi. Berdasarkan hasil pemantauan peneliti, masih banyak guru Biologi SMA di Kota Cirebon yang mengajar dengan metode ceramah atau metode D3CH (Duduk, Diam, Dengar, Catat dan Hafal). Paradigma lama ini menyebabkan hasil belajar rendah. Model pembelajaran TGT berbantuan CD mampu mengaktifkan imajinasi siswa, aktivitas pembelajaran lebih kompetitif sehingga pembelajaran lebih efektif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan pre-test post-test control group design dan dianalisis secara statistik. Subyek penelitian adalah siswa SMAN 1 Cirebon dengan sampel siswa kelas XII IPA sebanyak tiga kelas dari tujuh kelas IPA. Sedangkan data tanggapan siswa dan guru serta aktivitas siswa dianalisa secara deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah kelas Eksperimen yaitu dengan model pembelajaran TGT berbantuan CD pembelajaran memperoleh peningkatan hasil belajar mean N gain sebesar 0,833 sedangkan kelas dengan model TGT tanpa bantuan CD pembelajaran nilai mean N gain adalah 0,645 dan kelas Kontrol model Konvensional nilai mean N gain 0,592. Jadi kelas Eksperimen (E2) dengan model pembelajaran TGT berbantuan CD pembelajaran peningkatan hasil belajarnya lebih tinggi dari pada kelas (E1) maupun kelas Kontrol (K). Tanggapan siswa maupun guru terhadap model pembelajaran TGT dan CD pembelajaran sangat positif, pernyataan setuju mencapai prosentase 12,5%-100% untuk aktivitas siswa selama pembelajaran terlaksana dengan baik dan kondusif sehingga pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dengan prosentase antara 67,5%-92%. Sedangkan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan CD pembelajaran sangat merespon positif dengan prosentase antara 50%-80%. Sebaiknya guru lebih kreatif dan inovatif untuk memilih model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dengan media pembelajaran yang memudahkan dan menyenangkan siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar lebih maksimal.

Kata kunci: *Efektivitas, Teams Games Tournament, CD pembelajaran*

Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi *The Third International Mathematics and Science Study-Repeat* (TIMSS-R, 1999:29) bahwa mutu penguasaan sains siswa di Indonesia masih rendah, berada pada urutan ke 32 untuk prestasi sains dari 38 negara. Pada tahun 2003, Indonesia berada pada urutan ke 36 dari 45 negara peserta baik pada bidang matematika

maupun sains (Mullis et al., 2003). Rendahnya penguasaan sains tersebut juga diketahui dari nilai rata-rata sains/ Biologi Ebtanas dan UAN dari tahun 1999-2002 yang berkisar antara 4,4-5,0 (Surapranata, 2004).

Paradigma lama adalah guru dalam memberikan pengetahuan kepada siswa pasif, banyak guru masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif dalam menyampaikan pengetahuan. Mereka mengajar dengan metode ceramah dan meminta serta mengharapkan siswanya Duduk, Diam, Dengar, Catat dan Hafal (D3CH). Sesungguhnya belajar bukanlah menghafal, akan tetapi adalah suatu proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki (Slameto & yang Mempengaruhinya, 2003). Guru menempati posisi strategis dalam meningkatkan kreativitas siswa. Perannya tidak lagi sekedar penyampaian materi yang sifatnya kognitif tetapi juga meningkatkan kreativitas siswa sebagai makhluk pembelajar (Paoji, 2017).

Mengajar yang efektif ialah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula. Salah satu syarat untuk melaksanakan pengajaran yang efektif diperlukan guru yang banyak menggunakan variasi metode pembelajaran yang tepat (Slameto & yang Mempengaruhinya, 2003).

Harapan yang diinginkan dari siswa setelah belajar adalah siswa dapat berfikir kritis, menyenangkan dalam proses belajar serta kompetitif dalam mengembangkan diri sehingga hasil belajar menjadi maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memilih suatu pendekatan pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament).

Menurut (Ali, 2005) dalam seminar hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan bantuan komputer mempunyai pengaruh yang positif terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Dengan demikian adanya interaksi antara pembelajar dengan media merupakan wujud nyata dari tindak belajar sedangkan menurut (Aqib & Rohmanto, 2007) keuntungan dari penggunaan media audio visual pada model pembelajaran TGT mampu mengaktifkan imajinasi siswa.

Menurut Bastian, CD (Compact Disk) merupakan alat penyampai multimedia, keuntungan utama penggunaan CD pembelajaran terletak pada kekuatan pengembangan konsep, mengadaptasi perbedaan cara belajar, pengembangan dengan pengetahuan yang berkaitan serta pengontrolan tingkat pencapaian pembelajaran siswa, Hasil belajar siswa pada konsep materi reproduksi sel melalui model TGT berbantuan CD pembelajaran (diambil dari N gain sebagai acuan adanya peningkatan hasil belajar). Aktivitas siswa melalui proses pembelajaran TGT berbantuan CD pembelajaran dan diamati dengan instrumen observasi aktivitas siswa. Agar pembelajaran materi reproduksi sel lebih efektif, menarik dan bermakna serta berkesan tidak membosankan dan mempermudah pada proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental. Sampel dalam penelitian Sampel pada penelitian ini dipilih secara random dan kelas XII IPA4, XII IPA5 sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas XII IPA6 sebagai kelas kontrol.

Variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan CD pembelajaran sebagai variabel bebas (independent variabel) yang dapat dimodifikasi sehingga dapat mempengaruhi variabel lain, sedangkan hasil belajar dan aktivitas siswa sebagai variabel terikat (dependent variabel) yang dipengaruhi oleh independent variabel.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Observasi

Langkah pertama pelaksanaan turnamen adalah tiap-tiap meja turnamen menentukan dulu siapa yang memulai menjawab pertanyaan dan siapa yang memegang kartu soal dan jawabannya. Setelah dilaksanakan kegiatan turnamen akademik, guru dan siswa menghitung skor perolehan individu yang kemudian di kumpulkan menjadi skor kelompok. Akhirnya dapat ditentukan kelompok mana yang nmendapat penghargaan dengan predikat *Super Team*, *Great Team* atau *Good Team* dan *Top Scorer*.

Dalam pelaksanaan turnamen menunjukkan bahwa terjadi kompetisi akademik antar kelompok, berikut dapat dilihat rekapitulasi hasil turnamen akademik.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Turnamen
Kelas Eksperimen (E1 dan E2) pada Mitosis dan Meiosis

Kelo mpok	Kelas E1				Kelas E2			
	Skor Turnamen 1	Predikat	Skor Turnamen 2	Predik at	Skor Turnamen 1	Predik at	Skor Turnamen 2	Predi kat
1	250		260		270	Good Team	290	Good Team
2	240		280	Good Team	250		270	Good Team
3	280	Good Team	270	Good Team	240		260	
4	230		260		260		270	Good Team
5	250		270	Good Team	250		280	Good Team
6	300	Great Team	300	Great Team	240		270	Good Team
7	190		230		290	Good Team	320	Great Team
8	240		260		230		250	

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru merefleksikan dengan menayangkan bahan ajar melalui tayangan CD pembelajaran dan menyimpulkan materi yang dipelajari bersama siswa, kemudian memberikan soal-soal postes.

1. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran model TGT.

Dari 5 indikator yang diajukan sebagai pernyataan positif, siswa dan guru menyatakan setuju mencapai prosentase 12,5%-100%. dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran mencapai prosentase 67,5%-92%

2. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media CD pembelajaran.

Tanggapan terhadap media CD pembelajaran dari siswa dan guru mencapai prosentase sebesar 50%-80%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil pengujian hipotesis pertama terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran TGT+CD dengan model TGT maupun model Konvensional dapat ditunjukkan dengan signifikansi 0,000 nilai mean untuk model pembelajaran TGT+CD tertinggi yaitu 85,75 dan model pembelajaran TGT tanpa bantuan CD nilai mean hanya 61,75. Peningkatan hasil belajar dapat ditunjukkan dengan N gain kelas Eksperimen E2 pada materi mitosis adalah 0,83 dan pada materi meiosis meningkat menjadi 0,93 sedangkan peningkatan hasil belajar pada kelas Eksperimen E1 adalah 0,64 dan pada pertemuan ke 2 yaitu pada materi meiosis adalah 0,73 dan kelas Konvensional pada materi mitosis adalah 0,59 dan meningkat pada materi meiosis hanya 0,66.

Peningkatan hasil belajar berdasarkan perhitungan statistik sangat jelas bahwa mean N gain untuk TGT+CD adalah 0,833 sedangkan untuk TGT tanpa CD pembelajaran hanya mencapai 0,645 dan pada model Konvensional mencapai 0,592.

Peningkatan Hasil belajar, berdasarkan skor gain pada kelas Eksperimen (E2) lebih baik dibandingkan kelas Eksperimen (E1) yaitu 0,83 menjadi 0,93 artinya meningkat 0,10 hal ini didukung oleh kreativitas guru dimana guru dapat memanfaatkan media CD pembelajaran sehingga selain memaksimalkan aktivitas siswa juga memperlancar perannya sebagai pusat transformasi materi pelajaran (Sardiman, AM, 2007:102). Pada kelas Eksperimen E1 skor gain dari 0,64 menjadi 0,73 artinya meningkat 0,9 sedangkan pada kelas Konvensional sebagai kelas kontrol dari 0,59 menjadi 0,66 dapat meningkat 0,7. Perbedaan peningkatan hasil belajar ini menambah keyakinan bahwa model pembelajaran TGT+CD lebih efektif.

Dari hasil penelitian, respon siswa terhadap model pembelajaran TGT untuk pernyataan positif didapat jawaban siswa mencapai persentasi 12,5%- 100% setuju, dengan demikian dapat disimpulkan tanggapan siswa terhadap model pembelajaran TGT sangat positif, aktivitas siswa menunjukkan prosentase antara 67,5%-92%..

Dari hasil penelitian, respon siswa terhadap penggunaan CD pembelajaran dan indikator pertama tentang tanggapan siswa terhadap CD pembelajaran aspek bahwa CD pembelajaran dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik 50% sampai 80%.

Dari daftar isian guru, mereka menyatakan sangat setuju penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan CD pada proses belajar walaupun mereka baru mengenal model pembelajaran TGT pada saat penelitian dilaksanakan. Selain siswanya lebih aktif yang dibuktikan dengan observasi atau pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran, pada lembar pengamatan kegiatan siswa oleh guru pengamat dari 7 komponen siswa melakukan aktivitas dengan sangat baik. Pengaruh dari aktivitas tersebut berdampak kepada peningkatan hasil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran TGT berbantuan CD pembelajaran efektif dapat meningkatkan hasil belajar biologi dengan mean N gain sebesar 0,833 sedangkan pada model TGT tanpa bantuan CD pembelajaran dan pada model konvensional mean N gain masing-masing sebesar 0,645 dan 0,592. Model pembelajaran TGT berbantuan CD pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kooperatif, kompetitif dan akademik dengan meliputi aktivitas bekerja kelompok dan berdiskusi, mengerjakan LKS, mengemukakan pendapat mencapai prosentase 12,5% – 100%. Tanggapan siswa dan guru terhadap model pembelajaran TGT menyatakan positif meliputi pernyataan dapat memotivasi, menimbulkan rasa ingin tahu, menarik dan menyenangkan, kemandirian dalam belajar, dapat mempermudah melaksanakan tugas-tugas pembelajaran sehingga lebih efektif mencapai tujuan belajar dengan prosentase antara 67,5% - 92%. Tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan CD pembelajaran merespon positif meliputi: pernyataan meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, menyenangkan, mempermudah melaksanakan pembelajaran dengan prosentase antara 50% - 80%.

BIBLIOGRAFI

- Ali, M. (2005). *Optimalisasi Media Pembelajaran di Sekolah*. Retrieved from www.unibraw.id/news/id/event/detail.php?id 15 februari 2008
- Aqib, Zainal, & Rohmanto, Elham. (2007). Membangun profesionalisme guru dan pengawas sekolah. *Bandung: Yrama Widya*, 62, 63–64.
- Mullis, Ina V. S., Martin, Michael O., Smith, Teresa A., Garden, Robert A., Gregory, Kelvin D., Gonzalez, Eugenio J., Chrostowski, Steven J., & O'Connor, Kathleen M. (2003). *TIMSS Trends in mathematics and science study: Assessment frameworks and specifications 2003*. International Association for the Evaluation of Educational Achievement.
- Paoji, Aceng Mahmud. (2017). Korelasi Keterampilan Dasar Mengajar Guru Dengan Kreativitas Siswa Di MA Maarif Putra Jawa Kecamatan Selawi Kabupaten Garut. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(5), 1–8.
- Slameto, Belajar, & yang Mempengaruhinya, Faktor–Faktor. (2003). *PT Rineka Cipta*. Jakarta.
- Surapranata, S. (2004). Peningkatan Pendidikan MIPA dalam Master Plan Pendidikan Indonesia. *Dalam Booklet Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA*. Yogyakarta: FMIPA UNY. (Hal: 1-9).