

Pendahuluan

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).

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.

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 ≥ 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 mendeskripsi-

kan 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) 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.

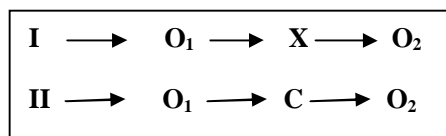
Penggunaan media *kartu bergambar* dalam penelitian ini dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Dalam kelas kooperatif dibentuk kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang heterogen bertujuan untuk memberikan kesempatan 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).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar dengan model STAD terhadap aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi oleh siswa pada materi pokok Virus di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Metode Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain pretest post test tak ekuivalen*. Struktur desainnya adalah sebagai berikut :



Keterangan:

I = Kelompok eksperimen; II = Kelompok kontrol; O₁ = Pretes; O₂ = Postes; C=Model STAD; X = Perlakuan media kartu bergambar melalui model STAD (dimodifikasi dari Hadjar, 1999:335).

Gambar 1. Desain pretes-postes kelompok non ekuivalen

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X₅ yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa- siswi kelas X₄ yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas

kontrol yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*.

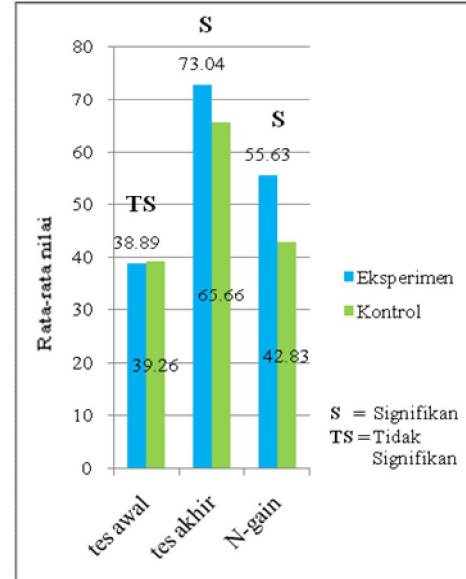
Data kuantitatif adalah data penguasaan materi oleh siswa yang diperoleh dari nilai pretes dan postes yang dianalisis menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas data, pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dan uji U sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dan dianalisis secara deskriptif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian dengan menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, diperoleh hasil penguasaan materi dan aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian disajikan sebagai berikut:

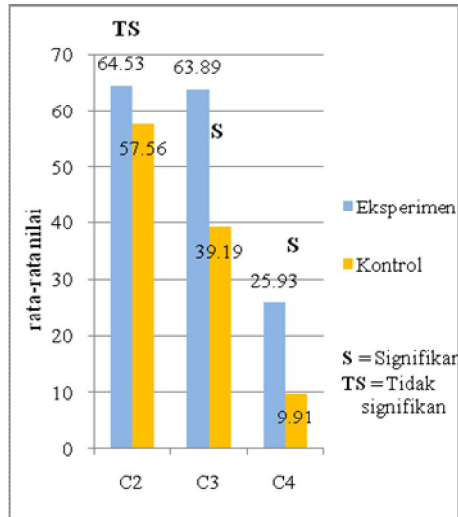
1. Penguasaan materi oleh siswa



Grafik 2. Hasil uji T pada materi pokok virus

Berdasarkan grafik 1 diketahui nilai rata-rata pretes oleh siswa tidak signifikan, rata-rata postes dan *N-gain* oleh siswa berbeda signifikan, artinya penguasaan materi oleh siswa dengan menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih tinggi.

Hasil analisis data *N-gain* setiap indikator penguasaan materi siswa (pemahaman, aplikasi dan analisis) disajikan pada gambar dibawah ini.

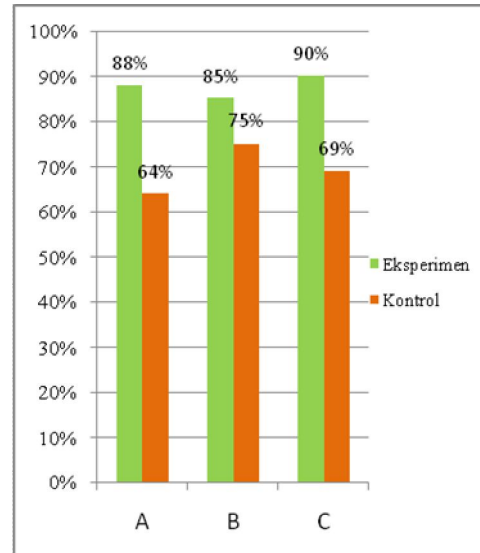


Grafik 3. Data indikator penguasaan materi oleh siswa

Dari grafik 2 diketahui bahwa pada indikator C2 kelas eksperimen dan kontrol tidak signifikan sedangkan pada indikator C3 dan C4 berbeda signifikan.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Adapun data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam gambar 4.

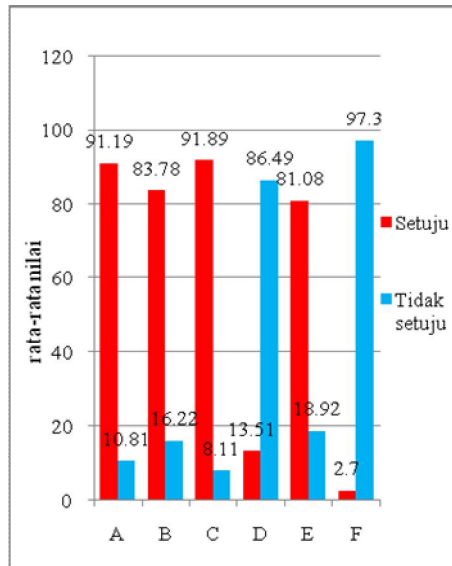


Keterangan: A= mengemukakan ide/pendapat; B= bertanya; C= bekerjasama dengan teman.

Grafik 4. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Dari Grafik 3 terlihat rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Terlihat bahwa pada kelas eksperimen aktivitas siswa yang tertinggi adalah bekerjasama dengan teman, sedangkan pada kelas kontrol adalah bertanya. Hasil rata-rata keseluruhan aktivitas siswa dinyatakan bahwa aktivitas pada kelas yang menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih tinggi.

3. Tanggapan Siswa Terhadap Kemerarikan media kartu bergambar



Keterangan:

- A. Saya senang mempelajari materi pokok virus dengan penggunaan media kartu bergambar dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru.
- B. Saya lebih mudah memahami materi yang dipelajari melalui penggunaan media kartu bergambar dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru.
- C. Media kartu bergambar yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelompok dan kelas.
- D. Saya merasa sulit berinteraksi dengan teman dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
- E. Saya termotivasi untuk mencari data/informasi dari berbagai sumber (buku, internet, dan sebagainya) untuk menjawab pertanyaan dalam LKS.
- F. Saya merasa sulit mengerjakan soal-soal di LKS dengan media kartu bergambar dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Grafik 5. Angket tanggapan Siswa

Berdasarkan gambar tersebut, diketahui bahwa siswa senang mempelajari materi virus menggunakan kartu bergambar, sehingga mudah memahami materi dan menyelesaikan masalah, lebih mudah mengerjakan

soal-soal, tidak bosan dalam proses belajar, mudah berinteraksi dengan teman, dan mudah dalam mengerjakan soal-soal di LKS.

B. Pembahasan

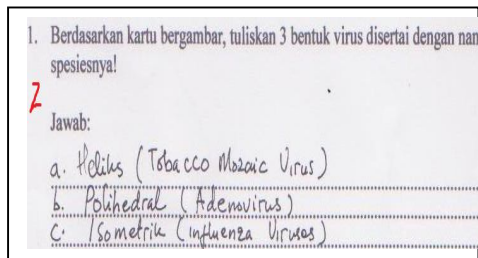
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data yang berbeda signifikan antara rata-rata *N-gain* penguasaan materi oleh siswa pada kelas yang menggunakan media kartu bergambar dengan kelas yang tidak menggunakan media kartu bergambar dapat dilihat pada gambar 2. Hal ini sejalan dengan penelitian Darmayanti (2012 : ii) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi pokok Keanekaragaman Hayati memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif dan aktivitas belajar siswa. Penggunaan media kartu bergambar dapat membantu siswa dalam proses belajar karena siswa lebih mudah memahami materi, termotivasi dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 5, dari 36 siswa yang diberikan angket 88,29 % siswa menyatakan setuju media kartu bergambar menarik dan 11,71 % siswa menyatakan tidak menarik. Pernyataan ini sesuai dengan Susanti

(2012 : 47) bahwa pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar dapat menciptakan suasana yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan penguasaan materi oleh siswa dengan penggunaan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran disebabkan karena adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 4. Aktivitas belajar siswa tiap aspek pada kelas yang menggunakan media kartu bergambar mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Terlihat aspek aktivitas tertinggi yaitu aspek bekerjasama. Hal ini karena pada proses belajar yang menggunakan media kartu bergambar membuat siswa lebih aktif bekerjasama dalam kelompoknya untuk memperoleh informasi dari media kartu bergambar dan mengemukakan hasil pemikiran mereka masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2000: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Untuk mengetahui penguasaan materi oleh siswa, dilihat dari hasil analisis *N-gain* pada tiap-tiap indikator penguasaan materi siswa yaitu pemahaman, aplikasi dan analisis dapat dilihat pada gambar 3. Berdasarkan hasil analisis kemampuan penguasaan materi oleh siswa pada aspek C2 lebih tinggi. Hal ini dikarenakan media kartu bergambar memiliki peran sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah, serta dapat mengamati keterbatasan pengamatan (sadiman, 2008: 29-31). Hal ini sesuai dengan Dale (dalam Asyhar, 2011:49) yang dikenal dengan nama *Dale's Cone of Experiences* (Kerucut Pengalaman Dale). Pada kerucut pengalaman Dale , media kartu bergambar termasuk ke dalam simbol visual yang memberikan pengalaman belajar mencapai 30% sehingga memberikan daya ingat yang lebih kuat kepada siswa.

Hasil pekerjaan siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Contoh jawaban siswa pada soal indikator C2 (LKS pertemuan 1 Kelas Eksperimen)

Dari jawaban soal C2 diatas, jawaban siswa sudah benar, sudah dapat menuliskan 3 bentuk virus

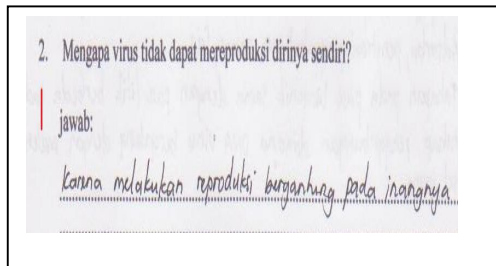
3. Berdasarkan kartu bergambar, tuliskan cara pencegahan penyakit yang terdapat pada tabel di bawah ini!

Jawab:

Nama penyakit	Cara pencegahan
1. Influenza	- Berjemur 10-20 menit pagi dan sore hari selama 3 jam sehari, mengonsumsi buah dan sayur, dan jaga kesehatan
2. HIV	- Tidak melakukan seks bebas - saling setia pada pasangan suami/istri
3. Campak	- memberi vaksin

Gambar 3. Contoh jawaban siswa pada soal indikator C3 (LKS pertemuan 2 Kelas Eksperimen)

Dari jawaban soal C3 diatas, jawaban siswa sudah benar sehingga memperoleh skor maksimal karena mampu menjelaskan cara pencegahan penyakit yang disebabkan oleh virus.



Gambar 4. Contoh jawaban siswa pada soal indikator C4 (LKS pertemuan 2 Kelas Eksperimen)

Dari jawaban soal C4 diatas, jawaban siswa masih kurang sempurna sehingga belum memperoleh skor maksimal karena belum mampu menjelaskan virus tidak dapat mereproduksi dirinya sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berpengaruh signifikan terhadap penguasaan materi pokok virus oleh siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung.
- Penggunaan media kartu bergambar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung pada materi pokok Virus.

B. Saran

Penelitian ini terdapat kekurangan-kekurangan sehingga peneliti menyarankan sebaiknya:

- a. Penyusunan media kartu bergambar ini sebaiknya meningkatkan kualitas, kesesuaian gambar dengan penjelasan dan kelengkapan materi sehingga tampilannya lebih menarik lagi.
- b. Penggunaan media kartu bergambar memerlukan waktu yang lama, sehingga guru hendaknya sebelum melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya terlebih dahulu merancang kesesuaian waktu dengan materi pokok sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2000. *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asyhar. 2011. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP). Jakarta.
- Darmayanti, E. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pokok Keanekaragaman Hayati*. (Skripsi) Universitas Lampung. Lampung
- Hadjar, I. 1999. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Raja Grafindo. Jakarta
- Trianto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- . 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana. Jakarta.
- Yani, R. F. 2011. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbentuk Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tik) di Sekolah Menengah Pertama*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
http://repository.upi.edu/skripsi/view.php?no_skripsi=3322. (1 November 2011; 04:07 WIB).
- Sadiman. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Yogyakarta.

Susanti, D. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pokok Keanekaragaman Hayati*. (Skripsi) Universitas Lampung. Lampung.