

PENDAHULUAN

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, standar proses dalam pencapaian kompetensi lulusan merupakan salah satu standar yang harus dikembangkan. 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 harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (BSNP, 2007: 14).

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: 167).

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 (dalam Sardiman, 2008: 95,96) 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.

Dale (dalam Daryanto, 2010: 14) menyimpulkan bahwa 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 meningkatkan hasil belajar.

Kenyataannya, hal tersebut nampak masih belum sesuai dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Persada Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi, diketahui

bahwa perolehan rata-rata nilai ulangan harian Kelas X pada materi pokok Virus tahun pelajaran 2011/2012 adalah 65, dengan ketuntasan 78%. Hasil ini tergolong rendah, karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 100% siswa memperoleh nilai ≥ 70 .

Beberapa 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 penggunaan media pembelajaran yang minim. Selama ini guru masih menggunakan metode ceramah atau diskusi informasi dalam pembelajaran 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 pengkondisian 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 peningkatan 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*). *Team 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).

Penelitian yang telah ada 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: 5). Kartu Bergambar ini

terbuat dari kertas tebal berukuran 7x10 cm yang berisi gambar dan penjelasan materi pokok Virus. Penggunaan Kartu Bergambar berperan untuk menarik perhatian siswa sehingga berdampak pada peningkatan aktivitas belajar dan penguasaan materi (Prapita, 2009: 6).

Hasil penelitian Sulaseh (2012: 50) 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.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap dengan media Kartu Bergambar terhadap penguasaan materi pokok Virus dan pengaruh yang lebih tinggi

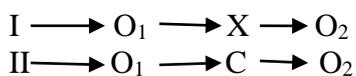
antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar dibandingkan dengan model pembelajaran TGT tanpa media Kartu Bergambar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Persada Bandar Lampung pada bulan November semester ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, dengan X₃ sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa dan X₁ sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest non-equivalen*.

Struktur desain penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Desain *pretest-posttest non equivalen*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

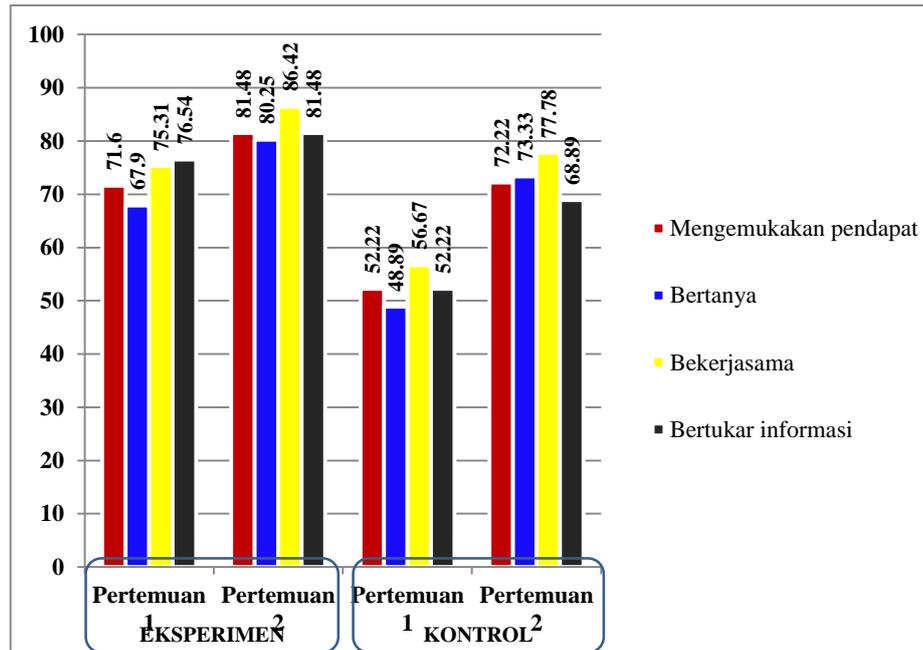
Pengambilan data aktivitas belajar siswa dilakukan selama proses

Keterangan :

I = Kelas eksperimen, II = Kelas kontrol, O₁ = *Pretest*, O₂ = *Posttest*, X = Model TGT dan Media Kartu Bergambar, C = Model TGT (dimodifikasi dari Hadjar, 1999: 335)

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa penguasaan materi siswa yang diperoleh dari hasil *pretest*, *posttest* dan *N-Gain* yang dianalisis menggunakan uji t pada taraf kepercayaan 95%, sedangkan data kualitatif berupa aktivitas belajar dan angket tanggapan siswa terhadap penggunaan model TGT dengan media Kartu Bergambar, kemudian dianalisis dalam bentuk persentase.

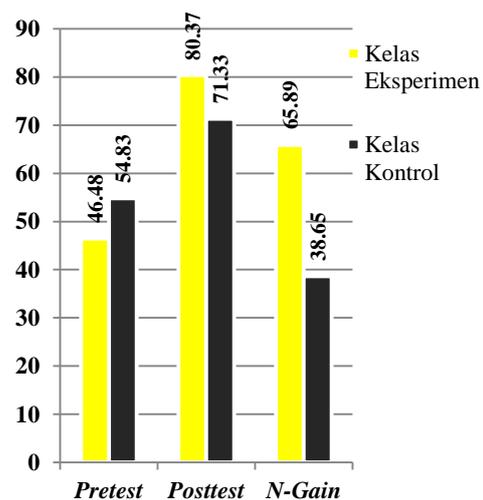
pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.



Gambar 2. Data aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan gambar 2, terlihat bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama berkategori sedang yaitu 72,84 %, kemudian meningkat menjadi berkategori tinggi pada pertemuan kedua yaitu 82,41 %. Dari keempat aspek yang diamati, aktivitas bekerjasama dan bertukar informasi selalu berkategori tinggi. Pada kelas kontrol rata-rata aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama berkategori rendah yaitu 52,50 %, kemudian meningkat menjadi berkategori sedang pada pertemuan kedua yaitu 72,06 %. Dari keempat aspek yang diamati, aktivitas bekerjasama selalu lebih tinggi dibandingkan dengan aspek aktivitas lainnya.

Data penguasaan materi siswa yang diperoleh dari *pretest*, *posttest* dan *N-Gain* pada materi pokok Virus untuk kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Siswa pada Materi Pokok Virus

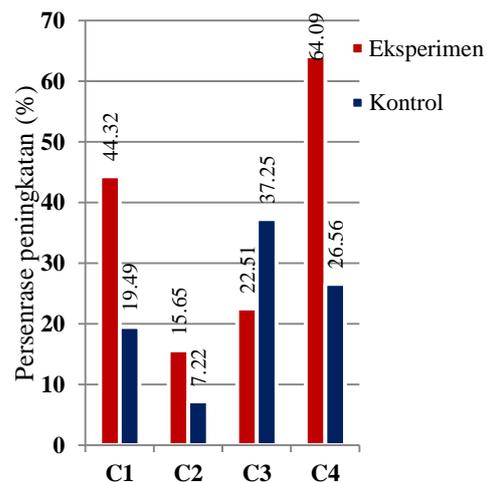
Berdasarkan gambar 3, diketahui bahwa rata-rata *N-Gain* siswa kelas eksperimen (65,89) lebih besar dari kelas kontrol (38,65). Sebelum dilakukan uji t, dilakukan uji prasyarat pertama yaitu uji *Lilliefors* untuk mengetahui normalitas data. Hasil uji normalitas terhadap nilai *pretest*, *posttest* dan *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima, artinya semua data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas terhadap nilai *pretest*, *posttest* dan *N-Gain* baik pada kelas eksperimen maupun kontrol menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima, artinya semua data tersebut memiliki varians yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, dilanjutkan dengan melakukan kesamaan dan perbedaan dua rata-rata (uji t).

Hasil uji t_1 terhadap nilai *pretest* siswa menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima, artinya rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Hasil uji t_1 terhadap nilai

posttest dan *N-Gain* siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak, artinya rata-rata nilai *posttest* dan *N-Gain* siswa kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol.

Hasil uji t_2 perbedaan dua rata-rata terhadap nilai *posttest* dan *N-Gain* siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak, artinya rata-rata nilai *posttest* dan *N-Gain* siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

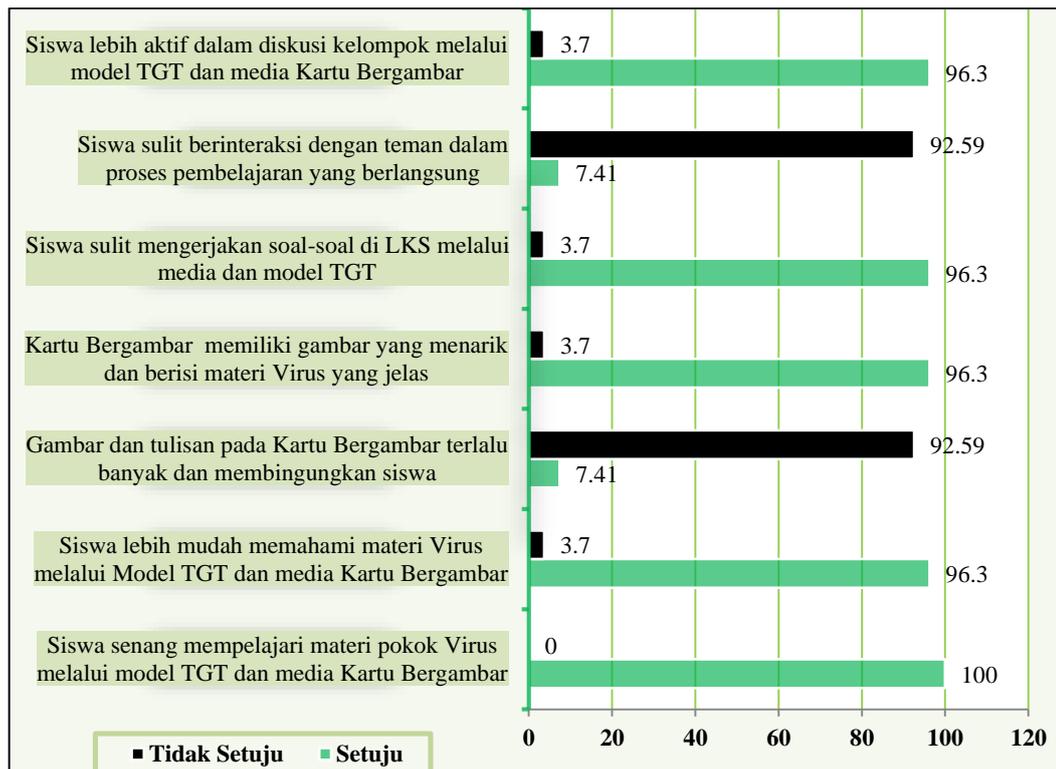


Gambar 4. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Siswa pada Materi Pokok Virus

Berdasarkan gambar 4, diketahui bahwa terjadi rata-rata peningkatan penguasaan materi siswa pada kelas eksperimen 36,64 % berkriteria sedang dan 22,63 % pada kelas kontrol berkriteria rendah, atau rata-rata

indikator penguasaan materi siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 14,01 % lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Data tanggapan siswa terhadap penggunaan pembelajaran TGT dengan media kartu bergambar dilakukan melalui penyebaran angket yang diberikan pada kelas eksperimen.



Gambar 4. Kriteria tingkat kemenarikan media Kartu Bergambar melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT

Berdasarkan gambar 4, diperoleh data bahwa diketahui bahwa seluruh sampel (27 siswa) senang mempelajari materi pokok Virus melalui model TGT dan media Kartu Bergambar. Selain itu, 26 siswa menyatakan dapat lebih aktif dalam diskusi kelompok dan lebih mudah mempelajari materi pokok Virus dengan menggunakan model

pembelajaran TGT karena media Kartu Bergambar memiliki gambar yang menarik dan berisi materi Virus yang jelas. Namun terdapat 3 siswa yang menyatakan sulit berinteraksi dengan teman karena media Kartu Bergambar dan model TGT membingungkan siswa sehingga mereka sulit mengerjakan LKS.

Pembahasan

Aktivitas belajar siswa sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran untuk menunjang dalam meningkatkan penguasaan materi siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2008: 124), bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini merupakan kegiatan atau perilaku yang relevan dalam proses pembelajaran seperti mengemukakan pendapat, bertanya, bekerjasama dan bertukar informasi.

Berdasarkan gambar 2, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa tiap aspek pada kelas eksperimen (77,62 %) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (62,78 %), yang berarti penggunaan model TGT dan media Kartu Bergambar dapat membuat siswa turut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dalam TGT, siswa tidak lagi dijadikan obyek melainkan siswa dituntut agar dapat bekerjasama, tidak malu untuk berbicara tentang materi yang belum dipahami, saling meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi sehingga tidak terjadi

kesalahpahaman dan meningkatkan aktivitas serta kreativitas siswa.

Namun, semua itu tidak terlepas dari peran media sebagai sarana penyampai informasi. Media Kartu Bergambar menyebabkan siswa dapat memusatkan perhatiannya pada materi yang akan dipelajari, serta dengan adanya media ini, pelaksanaan model TGT lebih menghemat waktu dan memudahkan siswa memahami konsep.

Dengan melihat Kartu Bergambar, siswa lebih cepat merespon dan mengkonstruksi jawaban dengan kata-kata sendiri. Hal ini menjawab salah satu kelemahan yang dikemukakan Suarjana, bahwa pembelajaran kooperatif TGT memakan waktu yang banyak. Selain itu dengan Kartu Bergambar, juga melatih kepekaan siswa terhadap suatu objek dan merangsang daya imajinasi siswa, sehingga mudah mengenali objek-objek lain yang ada di sekitarnya. Hal demikian akan membawa siswa pada pembelajaran yang bermakna karena memasukkan dalam *long term memory*, sehingga tidak mudah lupa pada apa yang pernah dilihat dan dialami.

Berdasarkan gambar 2, diketahui bahwa dari kedua pertemuan pada kelas eksperimen, ternyata aspek aktivitas tertinggi yaitu aspek bekerjasama sebesar 80,86 %. Hal ini karena pada proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan 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 (2004: 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Setelah presentasi guru (*class presentation*), siswa pada kelas eksperimen berdiskusi dalam kelompok (*teams and games*) untuk mengerjakan LKS dengan menggunakan media Kartu Bergambar. Aktivitas siswa pada aspek bertanya dalam kelompok belajar berkategori tinggi sebesar 62,96 % pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, semua aspek aktivitas belajar siswa meningkat,

karena siswa sudah lebih memahami proses pembelajaran yang berlangsung. Setiap siswa memiliki respon yang berbeda dalam menangkap stimulus, untuk itu dengan adanya pengulangan dan penguatan dari guru, pemahaman siswa terhadap suatu konsep semakin mantap dan tahan lama.

Media Kartu Bergambar memiliki peran yang besar untuk terus menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam mengerjakan soal pada LKS. Hal ini terbukti dari presentasi aktivitas tertinggi pada aspek bekerjasama dalam kelompok sebesar 86,42 % pada pertemuan pertama dan kedua.

Hasil diskusi kemudian dipresentasikan dan ditanggapi oleh kelompok lain. Persentase aktivitas pada aspek presentasi berkategori sedang sebesar 59,26 % pada pertemuan pertama dan meningkat pada pertemuan kedua sebesar 81,48 % berkategori tinggi.

Aktivitas yang berbeda akan menimbulkan tanggapan yang berbeda pula seperti terlihat pada data hasil angket yang dibagikan pada siswa diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap media Kartu Bergambar

dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagian besar positif untuk pernyataan positif dan negatif untuk pernyataan negatif .

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perlakuan yang diberikan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Kartu Bergambar menyenangkan, memudahkan pemahaman terhadap materi, siswa tidak bingung dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, lebih mudah mengerjakan soal, tidak membosankan dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, lebih mudah berinteraksi dengan teman dan dapat mengarahkan sendiri cara belajar mereka.

Aktivitas belajar siswa yang tinggi menyebabkan penguasaan materi siswa pun menjadi tinggi. Hal ini terbukti pada hasil uji t *pretest*, *posttest* dan *N-Gain*. Hasil uji t untuk *pretest* yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima atau rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Namun setelah proses pembelajaran berlangsung, diperoleh perbedaan yang signifikan pada nilai *posttest* antara

kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t terhadap nilai *posttest* yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak atau rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol.

Hasil uji t_1 untuk *N-Gain* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak, yang artinya rata-rata *N-Gain* penguasaan materi siswa eksperimen berbeda secara signifikan dengan *N-Gain* penguasaan materi siswa kelas kontrol. Hasil uji t_2 menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak, yang artinya rata-rata *N-Gain* penguasaan materi siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen melalui model TGT dengan media Kartu Bergambar lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa dibandingkan kelas kontrol melalui model TGT tanpa media Kartu Bergambar.

Hal tersebut terjadi karena Kartu Bergambar dapat lebih mengaktifkan siswa pada setiap tahapan pembelajarannya dalam model TGT, terutama ketika berdiskusi dalam kelompok belajar (*teams and games*)

mengerjakan LKS, serta dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan penguasaan materi siswa. Berdasarkan data angket tanggapan siswa diketahui bahwa seluruh siswa (100%) merasa senang dan sebagian besar (96,30%) dapat lebih mudah memahami materi Virus melalui model pembelajaran TGT dan media Kartu Bergambar. Artinya kombinasi model dan media ini dapat menciptakan suasana yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis *N-Gain* pada tiap-tiap indikator penguasaan materi, diketahui bahwa rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan untuk semua indikator penguasaan materi. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar dapat mengembangkan penguasaan materi pada indikator C₁, C₂, C₃ dan C₄ secara signifikan.

Jika dilihat dari peningkatan setiap indikator dapat diketahui bahwa indikator C₁ (*remember*) mengalami peningkatan dari tinggi menjadi sangat tinggi yaitu 44,32% untuk kelas

eksperimen dan 19,49% pada kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen dan kontrol sama-sama dapat memahami tiap soal C₁, serta dapat menyelesaikan soal tipe tersebut karena soal masih mencakup kemampuan ingatan, sehingga membuat siswa lebih mudah mengerjakan soal dengan tipe tersebut.

Rata-rata peningkatan indikator C₂ (*understand*) pada kelas eksperimen (15,65%) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (7,22%). Kemampuan C₂ (*understand*) adalah mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari. Pada kelas eksperimen, siswa menggunakan media Kartu Bergambar yang berisi materi yang disajikan ringkas dengan gambar yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mengerjakan LKS dengan anggota kelompoknya (*teams and games*).

Pada indikator C₃ (*apply*) rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini dikarenakan bahwa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT dengan Kartu Bergambar sehingga dalam proses pembelajarannya siswa diberikan kesempatan untuk memperoleh

informasi secara mandiri tanpa harus selalu mengandalkan informasi dari guru. Kartu Bergambar juga menyajikan aplikasi materi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data angket, 95% siswa berpendapat bahwa materi pelajaran yang disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami dan kemampuan penerapan siswa dapat tergal. Hal ini dapat terlihat dari tingginya aktivitas siswa dalam mengajukan pendapat, berkerjasama dan bertukar informasi.

Pada indikator C₄ (*analyze*) rata-rata nilai kelas eksperimen (64,09%) mengalami peningkatan lebih tinggi dari kelas kontrol (26,56%). Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan Kartu Bergambar yang berisikan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang menarik dengan gambar yang jelas dan prinsip *joyfull learning* sehingga mampu menggali pemikiran siswa secara mendalam. Selain itu dapat dilihat dari tingginya aktivitas siswa pada saat mengemukakan pendapat, berkerjasama dan persentasi.

Berdasarkan contoh pekerjaan siswa dalam LKS, diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai LKS siswa yang diperoleh adalah 87,04 dan pada kelas kontrol diperoleh 80,61. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar berpengaruh signifikan terhadap penguasaan materi oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa pada kelas eksperimen mencari materi yang dipelajari dan bekerja sama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas dengan memainkan Kartu Bergambar, sehingga siswa tidak perlu mencari-cari bahan ajar lain yang akan menghabiskan banyak waktu dan membingungkan siswa.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dengan media Kartu Bergambar berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas belajar siswa sehingga meningkatkan penguasaan materi siswa pada materi pokok Virus. Hal tersebut disebabkan karena kombinasi model TGT dan media Kartu Bergambar pada kelas

eksperimen menuntut partisipasi siswa dalam setiap langkah proses pembelajaran, serta tanggung jawab

untuk saling membantu anggota kelompoknya dalam menguasai materi yang menjadi tanggung jawab mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar terhadap penguasaan materi pokok Virus siswa kelas X SMA Persada Bandar Lampung semester ganjil T.P 2012/2013; 2) Penguasaan materi pokok Virus pada siswa kelas X SMA Persada Bandar Lampung semester ganjil T.P 2012/2013 yang menggunakan model pembelajaran TGT dan media Kartu Bergambar lebih

tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran TGT dengan tanpa media Kartu Bergambar; 3) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Kartu Bergambar berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa materi pokok Virus pada siswa kelas X SMA Persada Bandar Lampung 2012/2013; 4) Seluruh sampel (27 siswa) menyatakan senang mempelajari materi pokok Virus melalui model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menyarankan: 1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Kartu Bergambar dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru untuk mengembangkan kemampuan penguasaan materi siswa pada materi pokok Virus; 2) Bagi penelitian selanjutnya yang akan menggunakan media Kartu Bergambar hendaknya

lebih ditingkatkan kualitas gambar, kesesuaian informasi dengan gambar dan kelengkapan materi, sehingga lebih menarik dan menunjang aktivitas belajar siswa; 3) Bagi penelitian selanjutnya yang akan menggunakan media Kartu Bergambar, hendaknya guru terampil dalam pengelolaan kelas agar kondisi kelas tetap kondusif, terutama pada saat proses pelaksanaan *teams*, *games* dan *tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- _____. 2007. *Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Gredler, M.E. 1994. *Belajar dan Membelajarkan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Hadjar, I. 1999. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Nuryanti, L. 2009. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi dengan Pembelajaran Tipe TGT menggunakan Roda Impian pada Siswa Kelas X5 SMA Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2007/2008*. [Online]. Tersedia: <http://Biologi.Fkip.Uns.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2010/10/09.005-Upaya-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Biologi-Dengan-Pembelajaran-Kooperatif-Metode-Tgt.Pdf>. [15 Juni 2012]
- Prapita, E.D. 2009. *Efektivitas Media Kartu Bergambar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ekosistem Kelas VII SMP N 1 Jaten TP 2008/2009*. Skripsi. [Online]. Tersedia: <http://etd.eprints.ums.ac.id/4258/2/A420050019.pdf>. [15 Juni 2012]
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sulaseh. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Materi Pokok Ekosistem Kelas VII MTs Negeri Surakarta II*. Skripsi. [Online]. Tersedia: <http://etd.eprints.ums.ac.id/17607/1.pdf>. [9 Juli 2012]
- Tang, A. 2008. *Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar pada Siswa Kelas V SDN 274 Mattirowalie Wajo*. Jurnal. [Online]. Tersedia: <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/5208173187.pdf>. [15 Juni 2012]