

**PENGARUH MODEL TGT BERBANTUAN *LEAFLET* PADA
MATERI MONERA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh:
DESTI
NIM F1071131059**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2018

PENGARUH MODEL TGT BERBANTUAN *LEAFLET* PADA MATERI MONERA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X

Desti, Kurnia Ningsih, Syamswisna
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UntanPontianak
Jalan Prof.Dr. H. Hadari Nawawi, Pontianak
Email : desti2812@gmail.com

Abstract

This research aims to know the influence of lesson model Teams Games Turnament (TGT) by using Leaflet on the lesson Monera for grade X in SMAN 1 Sungai Pinyuh. The research method was Quasi Experimental Design with research design Nonequivalent Control Group Design. Technique of data collecting used was intact group whether grade X MIA 3 as the experiment class and grade X MIA 2 as control class. The instrument was 25 numbers of multiple choice test. Based on the data analysis, it has been gained the average of students' study result which have been taught by using Teams Games Turnament (TGT) using Leaflet was 20,39, meanwhile the students' which have been taught by using conventional learning was 17,78. From the U Mann Whitney test, it has been gain $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ was $-2,75 < -1,96$ which meant there was significant differences between students' study result which have been taught by using Teams Games Turnament (TGT) using Leaflet and students' which have been taught by using conventional learning. The effect size number that has been gained was 0,69 and has been categorized as moderate and given influences 25,49%.

Keywords: influence, model Team Games Turnament (TGT) using Leaflet, Monera lesson

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi diri. Proses pendidikan harus diarahkan sesuai dengan tujuan yang akan di capai, yaitu merubah perilaku yang tidak baik menjadi baik dan mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu (Depdiknas, 2008: 1). Pelajaran Biologi merupakan pelajaran yang menarik dan menyenangkan serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, agar pembelajaran Biologi dapat terlaksana dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal maka diperlukan strategi belajar yang lebih memberdayakan siswa, yaitu pembelajaran

yang menekankan kegiatan pada pengembangan potensi siswa secara optimal melalui cara-cara mudah, menyenangkan dan memberdayakan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan nilai ulangan harian kelas X SMAN 1 Sungai Pinyuh diketahui bahwa nilai yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 adalah materi Monera yang memiliki nilai 72, dan merupakan nilai terendah pada semester ganjil. Hasil wawancara yang dilakukan pada guru mata pelajaran biologi SMAN 1 Sungai Pinyuh pada tanggal 28 Februari 2017 didapatkan informasi bahwa selama proses pembelajaran pada materi Monera diterapkan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran menggunakan metode ceramah,

tanya jawab dan diskusi serta berbantuan media *power point*. Namun siswa belum mampu memahami materi terutama untuk membedakan bagian-bagian dari struktur bakteri dan membedakan reproduksi bakteri secara seksual selain itu siswa mengalami kesulitan untuk mengingat nama latin bakteri. Sumber belajar yang digunakan juga kurang mendukung, buku pegangan yang dimiliki siswa berupa ringkasan-ringkasan materi pelajaran dengan gambar yang tidak terlalu jelas pada gambar reproduksi bakteri dan bentuk-bentuk bakteri. Adapun buku yang dapat dipinjam di perpustakaan jumlahnya terbatas sehingga hanya beberapa siswa yang memilikinya.

Berdasarkan observasi pada tanggal 7 Maret 2017 saat pembelajaran materi invertebrata kelas X MIA 2 dengan jumlah siswa 32 orang, terlihat bahwa 37.5% tertarik membaca buku pelajaran, 46.88% memperhatikan guru menjelaskan, dan 18.75% bertanya pada guru. Pada saat diskusi hanya 50% dari seluruh jumlah anggota kelompok yang mengerjakan LKS, dan 50% lainnya hanya diam, malah bermain-main. Saat mempresentasikan hasil diskusi siswa kurang antusias untuk melakukannya, hanya siswa yang mengerjakan LKS yang berani mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah diberikan evaluasi hanya 34,38% siswa yang mendapatkan nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcemen* (penguatan). Terdapat 5 tahap pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif

tipe *Teams Games Turnament* (TGT), yaitu tahap penyajian materi, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*turnament*), dan penghargaan (*team recognition*) (Hamdani, 2010: 92). Model kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) ini digunakan dalam pembelajaran materi Monera karena merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menyediakan situasi belajar yang menyenangkan. Model ini menerapkan sistem belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang hanya memperhatikan dan mendengarkan ceramah guru. Siswa akan merasa santai namun tetap harus aktif, tanggung jawab, bekerjasama, bersaing secara sehat, dan serius baik dalam diskusi maupun dalam *turnament*. Model pembelajaran ini melibatkan aktifitas seluruh siswa dimana siswa dalam kelompok saling membantu dan bekerja sama untuk mengerjakan tugas yang diberikan serta mendalami materi untuk menyiapkan diri dalam *games* dan *turnament*, sehingga siswa yang berkemampuan rendah dapat terbantu dengan siswa yang berkemampuan tinggi (Sarinah dkk., 2015).

Selain itu untuk membantu penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) agar dapat menarik minat baca siswa diperlukan bahan ajar yang bisa membuat siswa tertarik untuk membacanya. Salah satu bahan ajar yang dapat menarik minat baca siswa adalah *leaflet*. *Leaflet* merupakan bahan ajar cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya *leaflet* didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami. *Leaflet* sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring siswa untuk menguasai satu atau lebih Kompetensi Dasar (Majid, 2011:178). Penggunaan bahan ajar *leaflet* diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran. *Leaflet* pada penelitian ini disusun dari berbagai sumber belajar, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, disisipkan juga ilustrasi yang mendukung

materi pembelajaran sehingga mampu menarik minat baca siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa akan tertarik untuk belajar sehingga dapat menguasai materi dengan baik. Dengan ukurannya yang tidak besar dan tidak tebal maka mudah dibawa kemanapun sehingga siswa dapat sering membaca materinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *Leaflet* pada materi Monera terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Sungai Pinyuh. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) berbantuan *Leaflet* pada materi Monera terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Sungai Pinyuh.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA di SMAN 1 Sungai Pinyuh yang terdiri atas 3 kelas yaitu kelas X MIA 1, X MIA 2 dan X MIA 3. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *Intact Group* sehingga diperoleh sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 3 sebagai kelas eksperimen dan X MIA 2 sebagai Kelas Kontrol dengan cara diundi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal. Instrumen pada penelitian ini berupa Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar *Leaflet*, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Soal tes yang telah di validasi oleh dua dosen pendidikan biologi FKIP Universitas Tanjungpura dan satu orang guru pelajaran biologi di SMAN 1 Sungai Pinyuh dengan hasil validasi bahwa instrumen yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di SMAN 1 Sungai Pinyuh diperoleh bahwa tingkat reliabilitas

soal tergolong tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.73. Prosedur pada penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan penelitian, 3) Tahap penyusunan laporan akhir.

Pada tahap persiapan langkah-langkah yang dilakukan antara lain: (1) Melakukan pra riset ke SMAN 1 Sungai Pinyuh, yaitu melakukan wawancara dan observasi ke sekolah; (2) Menyusun instrumen penelitian yang meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Siswa), bahan ajar *Leaflet*, soal *pretest* dan soal *posttest*; (3) Menvalidasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian; (4) Melakukan uji coba soal tes yang telah divalidasi; (5) Menganalisis hasil uji coba soal tes; (6) Mengukur reliabilitas terhadap data hasil uji coba instrumen soal test. (7) Menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal belajar biologi di sekolah.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan langkah-langkah yang dilakukan antara lain: (1) Memberikan *pre-test*; (2) Menganalisis data hasil *pre-test*; (3) Menganalisis hasil *pre-test* menggunakan uji t; (4) Memberikan perlakuan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan *Leaflet* pada kelas eksperimen dan menerapkan model konvensional pada kelas kontrol sebanyak 2 kali pertemuan; (5) Memberikan *post-test*; (6) Menganalisis data hasil *post-test* menggunakan uji *U Mann-Whitney*; (7) Menghitung nilai *Effect Size*.

Kemudian pada tahap akhir langkah-langkah yang dilakukan antara lain: (1) Menganalisis data yang diperoleh dari hasil *post-test*; (2) Mendeskripsikan hasil analisis data dan memberikan kesimpulan sebagai jawaban dirumusan masalah; (3) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sampel pada penelitian ini terdiri atas dua kelas yaitu kelas X MIA 3 (kelas

eksperimen) dan X MIA 2 (kelas kontrol). Pada kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *leaflet* dan kelas kontrol diajar menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan *power point*. Teknik pengumpulan data

berupa tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*). Perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol serta ketuntasan siswa kelas eksperimen dan kontrol, dapat dilihat secara ringkas pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

Skor	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	\bar{X}	SD	Ketuntasan (%)	\bar{X}	SD	Ketuntasan (%)
<i>Pretest</i>	8,33	2,24	0	8,31	2,04	0
<i>Posttest</i>	20,39	2,44	77,78	17,78	3,78	52,78

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Monera di kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata skor hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari rata-rata skor 8,33 menjadi 20,39 sedangkan di kelas kontrol dari rata-rata 8,31 menjadi 17,78. Hal ini juga dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa sebanyak 28 dari 36 siswa pada kelas eksperimen mengalami ketuntasan dengan persentase sebesar 77,78% sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 19 dari 36 siswa mengalami ketuntasan dengan persentase sebesar 52,78%.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018, yaitu pada tanggal 25 Oktober 2017 sampai dengan 16 November 2017. Pada kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *leaflet* sedangkan pada kelas kontrol diajar menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan *power point*. Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 3 X 45 menit.

Tingginya skor rata-rata *posttest* dan persentase ketuntasan siswa pada kelas eksperimen disebabkan karena model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *leaflet* menerapkan sistem belajar sambil bermain sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang hanya memperhatikan dan mendengarkan ceramah guru. Pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Turnamen* (TGT) berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam diskusi kelompok sehingga siswa yang berkemampuan kurang dapat terbantu dengan siswa yang berkemampuan tinggi. Adanya *Games-Tournament* membuat siswa termotivasi untuk konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru serta terlibat langsung dalam pengerjaan Lembar Kerja Siswa (LKS) agar dapat mengingat kembali materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamdani (2010: 92) "Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya,

dan mengandung unsur permainan dan penguatan.”

Terdapat beberapa tahapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *leaflet*, tahap 1 menyampaikan tujuan/ kompetensi pembelajaran bertujuan untuk memancing keingintahuan siswa terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap 2 yaitu menyajikan materi, guru membagikan *leaflet* untuk setiap siswa sebagai bahan ajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini *leaflet* yang digunakan disusun dari berbagai sumber belajar, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, disisipkan juga ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran sehingga mampu menarik minat baca siswa dalam proses pembelajaran. *Leaflet* didesain dengan ukuran yang tidak besar dan tidak tebal sehingga mudah dibawa kemanapun maka siswa dapat sering membaca materinya. Dengan demikian, diharapkan siswa akan

tertarik untuk belajar sehingga dapat menguasai materi dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Ameliawati dkk (2013) mengungkapkan bahwa bahan ajar *leaflet* ternyata membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi.

Tahap 3 yaitu belajar dalam kelompok, terlebih dahulu siswa dibagi ke dalam 9 kelompok yang terdiri atas 4 orang tiap kelompok dengan kemampuan heterogen. Hal ini bertujuan agar siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat terbantu dengan siswa yang berkemampuan tinggi. Selanjutnya siswa mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru secara berkelompok dan menggunakan bahan ajar *leaflet* sebagai alat bantu. Rata-rata nilai LKS kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rata-rata Nilai LKS Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	100	100	77,78	96,15
2	100	100	94,44	88,46
3	100	100	94,44	100
4	100	100	94,44	88,46
5	100	100	94,44	88,46
6	100	100	100	96,15
7	100	100	94,44	84,61
8	100	100	94,44	96,15
9	100	100	94,44	88,46
Rata-rata	100	100	93,20	91,88

Berdasarkan Tabel 2 terlihat nilai rata-rata LKS siswa pada kelas eksperimen pada pertemuan 1, kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 100 dari kelas kontrol sebesar 93,20, pada pertemuan 2 juga kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 100 dari kelas kontrol sebesar 91,88. Hal ini disebabkan karena bentuk LKS dan sumber belajar yang digunakan. Bentuk LKS kelas eksperimen lebih banyak menggunakan gambar sebagai media membuat siswa

tertarik untuk mengerjakannya, sehingga siswa akan lebih mudah mengingat apa yang telah mereka kerjakan. Seperti yang diungkapkan Arsyad (2015: 89), media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Dalam pengerjaan LKS pada kelas eksperimen dibantu dengan bahan ajar

leaflet. Pengerjaan LKS yang dibantu dengan bahan ajar *leaflet* membuat siswa aktif dan tertarik untuk membaca sumber belajar sehingga memudahkan siswa untuk mengisi LKS yang diberikan. Selain itu juga siswa dapat mengulang kembali materi yang dijelaskan oleh guru untuk mempersiapkan diri pada *turnament*. Hal ini membuat siswa mudah memahami konsep-konsep yang didapatkan dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Septiani (2014: 20), bahwa bahan ajar *leaflet* mampu menarik minat baca siswa untuk membaca sumber belajar.

Selain itu pada kelas eksperimen juga jumlah siswa dalam satu kelompok berjumlah 4 orang siswa, dengan jumlah 3 orang yang nantinya akan mengikuti *turnament* dan 1 orang lainnya akan presentasi hasil diskusi yang dipilih secara random oleh guru. Hal ini membuat seluruh anggota kelompok harus terlibat dalam diskusi kelompok agar dapat berkontribusi secara maksimal dalam *turnament* dan presentasi hasil diskusi. Sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar, yang membuat setiap anggota kelompok dapat mengingat apa yang telah mereka kerjakan.

Tahap 4 yaitu permainan/ *games* dan pertandingan/ *turnamen*, bertujuan agar siswa tidak bosan dengan hanya mendengarkan

ceramah guru. Siswa akan termotivasi untuk terlibat langsung dalam pembelajaran karena siswa memiliki tanggung jawab untuk mendapatkan poin pada saat *turnamen*. Selain itu dengan adanya *games* dan *turnament* dapat menumbuhkan sikap kerjasama dalam kelompok karena semua individu menentukan nilai kelompok, serta saling membantu antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa dengan berkemampuan rendah untuk belajar. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individual maupun kelompok sesuai dengan pendapat Slavin (2005) bahwa melalui pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman yang lemah dalam bidang akademik, meningkatkan rasa harga diri, kesadaran untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan mereka.

Tahap 5 yaitu penghargaan kelompok/ *team recognition*, guru membacakan skor tiap kelompok dan memberikan penghargaan pada setiap kelompok yang mendapatkan rata-rata skor sesuai kriteria yang ditetapkan. Perolehan skor tiap kelompok dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Skor Turnament Kelas Eksperimen

No	Nama	Turnamen 1	Turnamen 2	Rata-rata	Keterangan
1	Kelompok 1	30	10	20	-
2	Kelompok 2	20	20	20	-
3	Kelompok 3	10	20	15	-
4	Kelompok 4	10	60	35	Good Team
5	Kelompok 5	10	20	15	-
6	Kelompok 6	70	30	50	Super Team
7	Kelompok 7	30	40	35	Good Team
8	Kelompok 8	20	40	30	Good Team
9	Kelompok 9	50	10	30	Good Team

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa kelompok yang mendapatkan julukan *super team* adalah kelompok 6 dan yang mendapatkan julukan *good team* adalah kelompok 4, 7, 8 dan 9, namun tidak ada kelompok yang mendapatkan julukan *great*

team karena rata-rata skor tiap kelompok tidak ada yang sesuai dengan kriteria *great team*. Sementara itu untuk kelompok 1, 2, 3, dan 5 tidak mendapatkan penghargaan untuk 3 julukan tersebut karena rata-rata skor yang diperoleh tidak mencapai kriteria yang

ditetapkan. Hal ini sesuai pendapat Hamdani, (2010: 92) julukan “*super team*” diberikan untuk kelompok yang mendapatkan rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, “*great team*” untuk kelompok yang mendapatkan rata-rata skor mencapai 40-45, “*good team*” untuk kelompok yang mendapatkan rata-rata skor mencapai 30-40.

Tahap 6 yaitu merumuskan kesimpulan dan evaluasi, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan memberikan evaluasi berupa tes tertulis. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan mengukur pemahaman siswa pada materi yang dipelajari.

Berbeda halnya dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model konvensional berbantuan powerpoint. Pada model ini, penyampaian materi disampaikan secara langsung kepada siswa dengan bantuan power point, sehingga siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Selama melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, siswa dituntut untuk memahami pelajaran dan siswa cenderung untuk menghafal. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Roestiyah (2012: 136) “Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh para guru, dimana pembelajaran konvensional, pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hapalan daripada pengertian, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru.”

Selain itu dengan model konvensional, pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini akan menyebabkan siswa merasa cepat bosan karena siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil pemahaman yang diperoleh siswa lambat laun akan hilang dari otak. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sholihin (dalam Santiningtyas, 2012: 10) yaitu apabila penekanan pembelajaran terletak pada penyampaian informasi secara langsung, siswa tidak akan banyak belajar

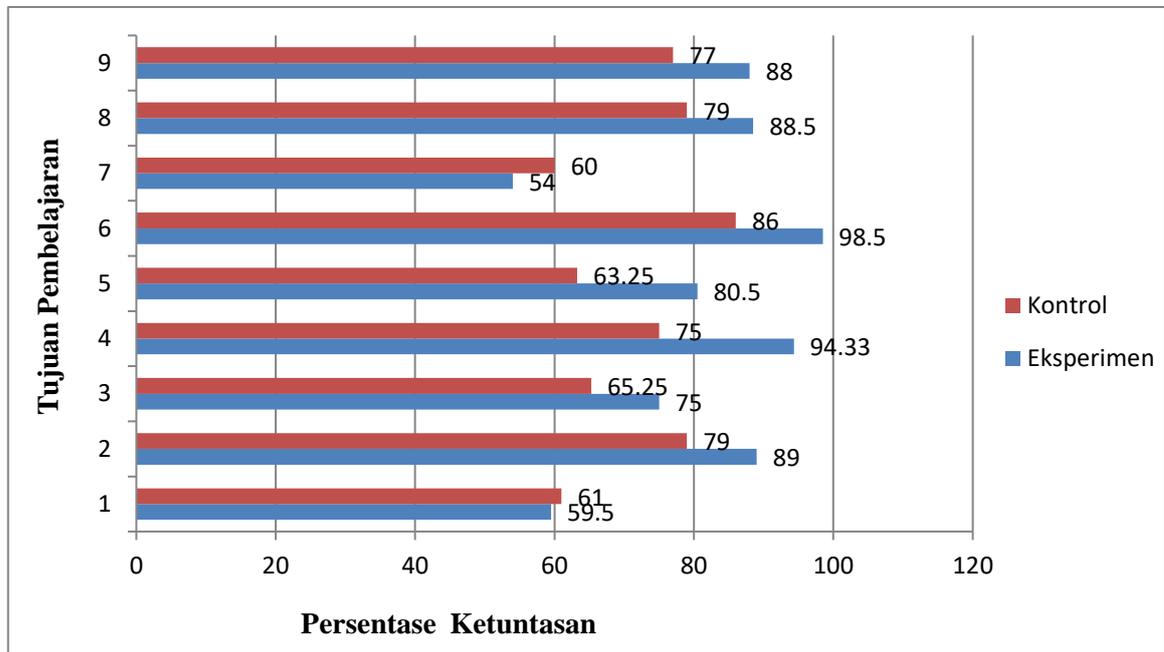
untuk mendapatkan pemahaman konsep yang mendalam.

Rendahnya rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol juga disebabkan bentuk LKS yang digunakan berupa uraian pertanyaan dengan sedikit gambar yang terdapat pada LKS pertemuan pertama dan tidak terdapat gambar sama sekali pada pertemuan kedua. Sedikitnya gambar pada LKS membuat siswa kurang tertarik untuk mengerjakannya atau melakukan diskusi kelompok. Pertanyaan pada LKS mengarahkan siswa untuk mencari jawabannya dari dalam buku dan berdiskusi bersama teman kelompok, namun buku yang di miliki hanya berupa ringkasan materi dengan ilustrasi yang berupa gambar hitam putih sementara tidak semua anggota kelompok mendengarkan dan mencatat penjelasan guru dengan detail sehingga hal tersebut menyulitkan siswa untuk menjawab pertanyaan pada LKS.

Sementara itu penggunaan *power point* pada kelas kontrol juga hanya sebatas alat bantu guru dalam menyampaikan materi, siswa tidak dapat membawanya kemana pun dan menggunakannya untuk belajar dirumah serta tidak dapat digunakan sebagai alat bantu siswa mengerjakan LKS. Hal tersebut berdampak pada nilai LKS yang lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Selain itu tidak semua anggota kelompok terlibat aktif mengerjakan LKS, sehingga hanya sedikit siswa dari anggota kelompok yang dapat mengingat apa yang telah mereka kerjakan dalam LKS. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang lebih rendah dari kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (diajar dengan model *Teams Games Turnament* berbantuan *Leaflet*) dan kelas kontrol (diajar dengan model konvensional) juga dapat dilihat dari persentase jawaban benar per tujuan pembelajaran. Menurut Jihad dan Haris (2012: 14) siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol per tujuan pembelajaran dapat dilihat pada

Grafik 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Grafik 1 menggambarkan persentase ketercapaian hasil belajar siswa pada seluruh tujuan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata persentase siswa yang menjawab benar per tujuan pembelajaran lebih tinggi yaitu sebesar 80,48% dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 71,72%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih menguasai materi pembelajaran dibandingkan kelas kontrol. Namun untuk tujuan nomor 1 dan tujuan nomor 7 persentase nilai siswa kelas kontrol lebih tinggi dari kelas eksperimen.

Pada tujuan pembelajaran 1, meminta siswa untuk membedakan karakteristik Archaeobacteria dan Eubacteria (bakteri), dengan nomor soal yaitu 7 dan 16. Dengan rata-rata hasil *posttest* pada kelas kontrol lebih tinggi yaitu 61% dari kelas eksperimen yaitu 59,5%. Hal ini dikarenakan, untuk soal nomor 16 siswa kelas kontrol memiliki persentase nilai lebih tinggi dari pada kelas eksperimen. Hal tersebut disebabkan pada saat penyajian materi kelas eksperimen guru kurang memberi penekanan konsep tentang perbedaan Archaeobacteria dan Eubacteria, guru hanya membacakan materi sesuai

leaflet sehingga saat turnamen pun siswa tidak dapat menjawab soal yang berkaitan dengan karakteristik Archaeobacteria. Guru juga telah mengulang kembali penekanan materi ini pada saat akhir kesimpulan pembelajaran, namun saat penekanan ini terlihat beberapa siswa tidak konsentrasi dalam memperhatikan karena sudah berada pada waktu akhir pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional memberikan banyak waktu dalam menjelaskan secara terperinci. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah dan Zein (2006: 97), model konvensional dengan metode ceramah ekonomis dan efektif untuk keperluan pencapaian informasi.

Pada tujuan nomor 7 yaitu mengenai pengamatan koloni bakteri, dengan nomor soal 3 dan 12. Secara keseluruhan hasil *posttest* kelas kontrol lebih tinggi yaitu 54% dari kelas kontrol yaitu 60%. Hal ini dikarenakan untuk soal nomor 3 siswa kelas kontrol memiliki persentase nilai lebih tinggi dari pada kelas eksperimen. Hal tersebut disebabkan pada saat pembelajaran siswa diminta untuk menggambar bentuk koloni bakteri sendiri serta menyebutkan namanya

karena buku pegangan yang dimiliki siswa tidak mencantumkan materi tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran lebih bermakna saat siswa melakukan sesuatu sehingga siswa lebih mengingat materi yang disampaikan.

Untuk tujuan pembelajaran yang lain siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding kan pada kelas kontrol. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang dilakukan pada pembelajaran eksperimen seperti penggunaan ilustrasi serta penyusunan materi yang sistematis pada *leaflet*. Pada tujuan pembelajaran 2 meminta siswa untuk menyebutkan jenis-jenis Archaeobacteria terdiri dari soal nomor 10 dan 14. Rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 89% dibandingkan kelas kontrol yaitu 79%. Pada bahan ajar kelas eksperimen untuk jenis-jenis Archaeobacteria dibuat dengan bentuk bagan sehingga memudahkan siswa untuk mengingat jenis-jenis Archaeobacteria beserta ciri-cirinya. Berbeda hal nya dengan kelas kontrol yang menggunakan penjelasan pada powerpoint dengan penjelasan mengalir saja.

Pada tujuan pembelajaran 3 mengenai struktur tubuh bakteri terdiri dari soal nomor 18, 19, 24 dan 25. Rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75% dibandingkan kelas kontrol yaitu 65,25%. Ukuran tubuh bakteri yang mikroskopis menyebabkan siswa kurang bisa membayangkan struktur tubuh bakteri. Sehingga peran gambar sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami struktur dari bakteri. Hal inilah yang menyebabkan rata-rata hasil *posttest* pada kelas kontrol rendah, karena pada buku pelajaran yang digunakan pada kelas kontrol memuat gambar yang kurang jelas sedangkan gambar yang terdapat pada powerpoint hanya dapat dilihat sebentar saja. Berbeda dengan kelas eksperimen pada *leaflet* memuat gambar struktur tubuh bakteri yang jelas dan berwarna dan dapat dilihat lebih lama, sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya.

Pada tujuan pembelajaran 4 meminta siswa membuat dasar pengelompokan bakteri

terdiri dari soal nomor 11, 13 dan 20. Rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 94,33% dibandingkan kelas kontrol yaitu 75%. Bentuk bakteri yang mikroskopis menyebabkan siswa kurang bisa membayangkan bentuk bakteri tersebut. Sehingga peran gambar sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami bentuk dari bakteri. Hal inilah yang menyebabkan rata-rata hasil *posttest* pada kelas kontrol rendah, karena pada buku pelajaran yang digunakan pada kelas kontrol memuat gambar yang kurang jelas dengan penjelasan mengalir dan juga pada powerpoint hanya terdapat gambar tanpa penjelasan. Berbeda dengan kelas eksperimen yang memuat gambar beberapa bentuk bakteri dengan warna yang jelas dan penjelasan dalam bentuk tabel, sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya.

Pada tujuan pembelajaran 5 mengenai perkembangbiakan bakteri, dengan nomor soal 2, 9, 15, dan 22. Secara keseluruhan hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 80,5% dari kelas kontrol yaitu 63,25%. Penggunaan gambar dalam penyampaian materi mempengaruhi pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Pada kelas eksperimen digunakan gambar yang berwarna dengan skema pada gambar diberikan penjelasan, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Pada kelas kontrol penyampaian materi menggunakan gambar yang terdapat pada buku dan powerpoint yang hanya menampilkan penjelasan, sehingga siswa kurang memahami alur dari skema perkembangbiakan bakteri yang terdapat pada gambar tersebut.

Pada tujuan pembelajaran 6 mengenai cara menginokulasi bakteri/ *pour plate/ streak plate*, dengan nomor soal 1 dan 5. Secara keseluruhan hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 98,5% dari kelas kontrol yaitu 86%. Penggunaan gambar dalam penyampaian materi mempengaruhi pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Pada kelas eksperimen digunakan gambar yang berwarna dengan skema pada gambar diberikan penjelasan, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Pada kelas

kontrol penyampaian materi menggunakan power point yang hanya terdapat gambar dengan penjelasan yang disampaikan guru sementara itu pada buku tidak terdapat penjelasan materi tersebut, sehingga siswa kurang memahami materi tersebut.

Pada tujuan pembelajaran 8 mengenai pewarnaan Gram, dengan nomor soal 4 dan 8. Secara keseluruhan hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 88,5% dari kelas kontrol yaitu 79%. Penggunaan gambar dalam penyampaian materi mempengaruhi pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Pada kelas eksperimen digunakan gambar yang berwarna dengan skema pada gambar diberikan penjelasan, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Pada kelas kontrol penyampaian materi menggunakan *power point* yang hanya terdapat gambar dengan penjelasan yang disampaikan guru sementara itu pada buku tidak terdapat penjelasan materi tersebut, sehingga siswa kurang memahami materi tersebut.

Pada tujuan pembelajaran 9 mengenai peran bakteri dalam kehidupan, dengan nomor soal 6, 17, 21, dan 23. Secara keseluruhan hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 88% dari kelas kontrol yaitu 77%. Pada kelas eksperimen materi disajikan dalam bentuk tabel sehingga memudahkan siswa untuk membaca dan mengingat nama bakteri serta peran bakteri. Sedangkan pada kelas kontrol materi dalam penjelasan mengalir, sehingga siswa kurang tertarik untuk membaca serta sulit mengingatkannya.

Nilai *Effect size* yang diperoleh sebesar 0,69 dengan kategori sedang. Jika dikonversikan ke dalam tabel kurva normal dari tabel O-Z maka diperoleh luas daerah sebesar 0,2549. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan *Leaflet* memberikan pengaruh sebesar 25,49% terhadap hasil belajar siswa pada materi Monera di kelas X SMAN 1 Sungai Pinyuh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) rata-rata skor hasil belajar siswa pada materi Monera yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *Leaflet* adalah sebesar 20,39; (2) rata-rata skor hasil belajar siswa pada materi Monera yang diajarkan dengan metode konvensional berbantuan power point adalah sebesar 17,78; (3) terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Sungai Pinyuh antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *Leaflet* dan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional berbantuan power point dengan perhitungan statistik uji *U-Mann Whitney* pada taraf nyata 5% diperoleh hasil $Z_{hitung} (-2,75) < -Z_{tabel} (-1,96)$ (4) pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *Leaflet* memberikan pengaruh sebesar 25,49% terhadap hasil belajar siswa pada materi Monera kelas X SMAN 1 Sungai Pinyuh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka disarankan antara lain: (1) pada peneliti lain untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *leaflet* pada materi yang berbeda; (2) kepada peneliti-peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan selain melihat hasil belajar juga melihat aktivitas siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran; (3) bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa, diharapkan lebih memperhatikan penggunaan waktu dalam setiap tahapan kegiatan dalam menggunakan model pembelajaran model *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan *leaflet* serta lebih memberikan penekanan pada konsep materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ameliawati, D, dkk. 2013. Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Leaflet* Terhadap Aktivitas Dan Belajar Siswa. *Jurnal Bio Edu*. Vol : 3 No 1 Hal : 1-10.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. (online). (<http://www.gurupembaharu.com>, diakses tanggal 20 Agustus 2017).
- Djamarah, S.B dan Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Jihad, A dan Haris, A. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Majid, A. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Santiningtyas, K. 2012. Pengaruh Outdoor Learning Berbasis Inquiry Terhadap Hasil Belajar Materi Ekosistem. *Unnes Journal Biology education*. Vol 3, No 5, Hal 1-15.
- Sarinah, dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Dengan Media Tts Terhadap Hasil Belajar Biologi Di Mts Darul Ulum Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan*. Vol : 2 No 3 Hal : 15-22.
- Septiani,E.T. 2014. Penggunaan Bahan Ajar *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioterdidik*. Vol 2, No 4, Hal 13-21.
- Slavin, R. E. 2005. *Educational Psychology Theory*. Massachusetts: Ally and Bacon Publishers.

