

**PENGARUH MUSIK KLASIK DALAM MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA
KELAS XI IA SMA N 1 KECAMATAN
LAREH SAGO HALABAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan



**RATIH RUSMAN
NIM 86226**

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKAN DAN ILMU PENGETHAUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Musik Klasik dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IA SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban

Nama : Ratih Rusman

NIM : 86226

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 12 Juli 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Drs. Anizam Zein, M. Si.
NIP. 19520202 197903 1 004

Pembimbing II,



Drs. Mades Fifendy, M.Biomed.
NIP. 19681216 199702 1 002

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Ratih Rusman
NIM : 86226
Prog. Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : MIPA

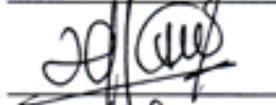
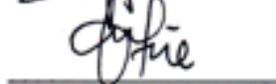
dengan judul

**PENGARUH MUSIK KLASIK DALAM MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)*
TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS
XI IA SMA N 1 KECAMATAN LAREH SAGO HALABAN**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 12 Juli 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Drs. Anizam Zein, M.Si.	
Sekretaris	: Drs. Mades Fifendy, M.Biomed.	
Anggota	: Dra. Heffi Alberida, M.Si.	
Anggota	: Muhyiatul Fadilah, S.Si, M.Pd.	

ABSTRAK

Guru sebagai penyelenggara pendidikan harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa. Masalah yang sering ditemui dalam pendidikan khususnya biologi adalah rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan musik klasik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diharapkan dapat merangsang aktivitas dan kemampuan berfikir serta membuat suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan sehingga pembelajaran lebih bermakna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan musik klasik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IA SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan *Randomized Control Group Posttest Only Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas XI IA SMAN 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban yang terdaftar pada semester II tahun pelajaran 2010/2011 yang tersebar pada 4 kelas, yaitu dari Kelas XI IA 1 sampai XI IA 4. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Didapatkan kelas XI IA 4 sebagai kelas eksperimen dan XI IA 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah Uji-t.

Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (80,59) lebih tinggi dari kelas control (67,43). Berdasarkan uji t ternyata t hitung = 7,56 sedangkan t tabel = 1,67 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk = 66, berarti t hitung > t tabel yang berarti hipotesis diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa musik klasik dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IA SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kejahiliahn kepada peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini tentang: Pengaruh Musik Klasik dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IA SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Negeri Padang.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Anizam Zein, M. Si., selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, masukan serta saran.
2. Bapak Drs. Mades Fifendy, M.Biomed, selaku Pembimbing II sekaligus Penasehat Akademis yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, masukan serta saran.
3. Bapak Drs. Armen, SU, Ibu Dra. Heffi Alberida, M.Si., dan Ibu Muhyiatul Fadilah, S.Si., M.Pd, selaku tim dosen penguji.

4. Ibu Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan, dan Ketua Program Studi Pendidikan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar, Karyawan dan Laboran Jurusan Biologi FMIPA UNP.
6. Kepala Sekolah, Majelis Guru, Karyawan/karyawati serta Siswa SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam melakukan proses penelitian ini.
7. Rekan-rekan Pendidikan Biologi angkatan 2007 serta semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta sumbangan ide dan pikiran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan dari Allah SWT.

Penulis menyadari skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan kontribusi yang positif bagi setiap pembaca dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, 18 Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Asumsi.....	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
B. Kerangka Konseptual	23
C. Hipotesis.....	23
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	24
B. Definisi Operasional.....	24
C. Populasi dan Sampel	26
D. Variabel dan Data	27

E. Prosedur Penelitian	28
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	40
B. Analisis Data	41
C. Pembahasan	42
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-Rata Ujian Semester 1 Biologi Siswa Kelas XI IA SMAN 1 Kec. Lareh Sago Halaban Tahun Pelajaran 2010/2011.....	2
2. Perbedaan Melakukan Pekerjaan Mental yang Melelahkan Pikiran, tanpa Musik dan dengan Musik yang Tepat.....	20
3. Bagan Rancangan Penelitian.....	24
4. Jumlah Kelas, Siswa dan Nilai Rata-Rata Ujian Semester 1 Biologi Kelas XI IA SMAN 1 Kec. Lareh Sago halaban Tahun Pelajaran 2010/2011.....	26
5. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	29
6. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....	34
7. Klasifikasi tingkat kesukaran soal.....	36
8. Skor Rata-rata, Standar deviasi, dan Varians Kelas sampel	40
9. Hasil Uji Normalitas Kelas sampel	41
10. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Analisis Reliabilitas Tes Uji Coba	51
2. Analisis Reliabilitas Tes Uji Coba	52
3 Analisis Indeks Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba	54
4. Tabulasi Data Skor dan Nilai Tes Akhir Kelas Sampel	56
5. Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen	57
6. Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol	58
7. Uji Homogenitas	59
8. Uji Hipotesis	60
9. Dokumentsi Penelitian.....	62
10. Tabel Nilai Kritis L untuk Uji <i>Liliefors</i>	65
11. Tabel Distribusi Nilai Z	66
12 Tabel Nilai Persentil untuk Distribusi F	67
13 Tabel Nilai Persentil untuk Distribusi t	68
14. Surat Penelitian.....	69
15. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kab. 50 Kota	70
16 Surat Keterangan Telah Melakukan Penlitian	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan alam merupakan pengetahuan teoritis yang tumbuh dan berkembang melalui observasi dan serangkaian eksperimen. Ilmu pengetahuan alam ini sudah dipelajari mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Salah satu cabang ilmu pengetahuan alam adalah biologi. Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya terdapat konsep-konsep yang memerlukan pemahaman yang baik.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran akan tercermin dari hasil belajar siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal meliputi sikap, motivasi, konsentrasi, intelegensi, kemampuan mengolah dan menyimpan perolehan hasil belajar, serta kebiasaan belajar siswa. Faktor eksternal meliputi guru, sarana dan prasarana, kurikulum, serta kondisi lingkungan di sekitar siswa (Dimiyati, 2002:260).

Berdasarkan data dari guru biologi di SMA N 1 Kec. Lareh Sago Halaban, belum semua hasil belajar siswa kelas XI IA tahun pelajaran 2010/2011 memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hasil belajar siswa tersebut terlihat pada nilai ujian semester 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai rata-rata ujian semester 1 biologi siswa kelas XI IA SMA Negeri 1 Kec. Lareh Sago Halaban tahun pelajaran 2010/2011

Kelas	Nilai Rata-rata Ujian Semester
XI IA 1	69,71
XI IA 2	61,36
XI IA 3	73,33
XI IA 4	66,59

Sumber : Guru Biologi SMA Negeri 1 Kec. Lareh Sago Halaban

Rendahnya nilai biologi siswa disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dan cenderung monoton serta tidak ditunjang oleh suasana belajar yang kondusif. Hali ini mengakibatkan siswa merasa cepat jenuh dalam belajar dan materi yang telah telah diajarkan kurang dipahami, sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik ini, guru sebagai penyelenggara pendidikan harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru harus memiliki pemahaman, kecakapan, inisiatif, dan kreativitas yang tinggi untuk mencapai semua itu.

Guru dapat memakai model pembelajaran tertentu yang cocok dengan materi yang disajikan dan karakteristik siswa. Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah belajar kelompok. Dimana dengan belajar kelompok dituntut keaktifan siswa. Siswa diharapkan aktif dalam kelompoknya dan semua anggota

kelompok bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Salah satu bentuk pembelajaran yang kelompok adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini, siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan pertandingan akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. *TGT* menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2005;13).

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan temannya, meningkatkan kebaikan budi dan rasa toleransi, karena dalam pembelajaran *TGT* ini menekankan siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompok, sehingga masing-masing anggota kelompok mengetahui hasil kerja kelompoknya dan bertanggung jawab terhadap hasil diskusinya. Kedua, motivasi belajar siswa lebih tinggi karena faktor menyenangkan dalam kegiatannya (Slavin, 2005;14).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, suasana belajar juga sangat mempengaruhi siswa. Suasana pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dapat menyebabkan keoptimalan daya serap siswa meningkat. Agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas diluar pembelajaran, maka proses pembelajaran dapat di padukan dengan hal-hal lainnya, misalnya dengan menggunakan musik. Pada kenyataannya banyak diantara siswa yang menyukai musik.

Musik yang sangat baik digunakan dalam membantu proses pembelajaran adalah musik klasik karya Mozart, karena irama, melodi, dan frekuensi-frekuensi tinggi pada musik Mozart merangsang dan memberi daya kepada daerah-daerah kreatif dan motivatif dalam otak. Selain itu keunggulan musik Mozart adalah kemurnian dan kesederhanaan yang dimilikinya (Campbell, 2002:17)

Memasang musik adalah cara efektif untuk menyibukkan otak kanan ketika seseorang sedang berkonsentrasi pada aktivitas-aktivitas otak kiri. Pada praktiknya, proses belajar menggunakan otak kiri, sedangkan musik menempati otak kanan. Karena kedua sisi otak sama-sama digunakan pada saat bersamaan, terciptalah sinergi atau kerja sama yang sangat baik. Berbagai keuntungan yang diperoleh misalnya, daya ingat jadi lebih baik, pemahaman lebih tinggi, serta sikap mau menerima sesuatu secara lebih baik (De porter :2003:74).

Guru juga dapat menggunakan musik sebagai pembatas waktu. Sesuai dengan pendapat Gunawan (2007:261) “guru dapat memanfaatkan musik untuk menetapkan waktu bagi siswanya. Siswa punya waktu sepanjang musik, begitu musik selesai siswa harus menyelesaikan tugas yang diberikan”. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik guru perlu persiapan dan perencanaan alokasi waktu (Lira,2010:44). Pada saat diskusi dan turnamen, proses pembelajaran diiringi dengan musik yang telah ditentukan durasinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi kelas XI IA SMA N 1 kecamatan Lareh Sago Halaban tanggal 22 November 2010, guru belum pernah menggunakan musik klasik dalam pembelajaran, padahal penerapan musik klasik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Gusnetti (2007), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan musik sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Husni (2008) juga telah meneliti tentang pembelajaran dengan metode diskusi yang diiringi musik klasik, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas penulis telah melakukan penelitian yang berjudul ”Pengaruh Musik Klasik dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap Hasil belajar Biologi Siswa Kelas XI IA SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Rata- rata hasil belajar biologi siswa masih rendah.
2. Strategi yang diterapkan dalam belajar kurang efektif dan belum ditunjang dengan suasana belajar yang kondusif.
3. Dalam pembelajaran siswa merasa cepat jenuh.
4. Musik belum pernah digunakan di SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan agar penelitian ini lebih terfokus dan mencapai hasil yang diinginkan, maka masalah dibatasi pada :

1. Rata- rata hasil belajar biologi siswa masih rendah.
2. Strategi yang diterapkan dalam belajar kurang efektif dan belum ditunjang dengan suasana belajar yang kondusif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penggunaan musik klasik dalam pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IA SMA N 1 Kec. Lareh Sago Halaban?''.

E. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah :

1. Setiap siswa memperoleh kesempatan belajar yang sama dalam proses pembelajaran biologi.
2. Alat pendengaran siswa berfungsi dengan baik.
3. Hasil belajar biologi yang diperoleh siswa menggambarkan kemampuan kognitif yang dimilikinya.
4. Siswa menyukai musik klasik.
5. Guru dapat menggunakan musik klasik dalam pembelajaran.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan musik klasik dalam pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IA SMA N 1 Kec. Lareh Sago Halaban.

G. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

1. Bahan pertimbangan bagi guru mata pelajaran biologi dalam memilih dan melaksanakan model pembelajaran biologi.
2. Masukan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan serta mengembangkan penelitian ini di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Proses pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan dari hasil interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental dan spiritual. Perubahan tersebut mencakup aspek tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Menurut Corey (1986) dalam Sagala (2009:61) “Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus dari pendidikan”. Sejalan dengan itu, Sagala (2009:61) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”.

Interaksi antara guru dan siswa harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk terjadinya interaksi edukatif yang baik dalam pembelajaran perlu diketahui berbagai persyaratan yang diperlukan seperti; pendekatan, metode, kondisi, sarana dan prasarana dan mengenali perkembangan intelektual, psikologis dan biologis anak didik (Lufri,2007:1)

Menurut Jalius (2009: 8), komponen-komponen pembelajaran itu yaitu :

- a. Siswa, yaitu seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- b. Guru, yaitu seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, katalisator kegiatan belajar mengajar dan peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar yang efektif.
- c. Tujuan, yaitu pernyataan tentang perubahan perilaku yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Perubahan perilaku tersebut mencakup perubahan kognitif, psikomotorik dan afektif.
- d. Isi pelajaran, yaitu segala informasi berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- e. Metoda, yaitu cara yang teratur untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapat informasi dari orang lain, dimana informasi tersebut mereka butuhkan untuk mencapai tujuan.
- f. Media, yaitu bahan pembelajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa agar mereka dapat mencapai tujuan.
- g. Evaluasi, yaitu cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya

Jadi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengoptimalkan peran komponen-komponen pembelajaran seperti siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metoda pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Pengoptimalan komponen-komponen ini menjadikan pembelajaran lebih teratur dan terarah.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika setelah proses belajar, siswa dapat memperoleh

hasil yang baik sesuai dengan tujuan yang ditetapkan sebelum pembelajaran berlangsung. Menurut Sudjana (2006 : 22)

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum”
sedangkan menurut Benyamin S. Bloom dalam Djaafar (2001 : 83)

menyatakan bahwa :

“Hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu: (a) ranah kognitif (coqnitve domain), (b) ranah afektif (affective domain) dan (c) ranah psikomotor (psychomotor domain). Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar yang berhubungan dengan aspek intelektual yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintetis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas”

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga

dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar yang diperoleh setelah mengalami proses pembelajaran yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap konsep yang telah dipelajarinya baik itu pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi serta pemecahan masalah. Hasil belajar itu dilihat melalui tes formatif. Menurut Sudijono (2001 : 71)

“Tes formatif adalah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah peserta didik telah terbentuk (sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan) setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Biasanya tes ini di sebut ulangan harian.”

3. Model pembelajaran

Seorang guru perlu merencanakan suatu model pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada siswanya. Menurut lufri (2007:50)

“Model pembelajaran artinya pola atau contoh pembelajaran yang sudah didesain dengan menggunakan pendekatan atau metode atau strstegei pembelajaran yang lain, serta dilengkapi dengan langkah-langkah (sintaks) dan perangkat pembelajarannya”.

Dari defenisi diatas terlihat bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran

berkaitan dengan cara penyajian materi melalui tahap-tahap kegiatan yang direncanakan guru. Model pembelajaran mengarahkan pada metode dan media belajar yang akan digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Guru sebaiknya memahami tentang beberapa model pembelajaran yang berguna sebagai variasi dalam mengajar. Lufri (2007:51) menyatakan bahwa :

“Semua model pembelajaran ditandai dengan adanya: (1) Struktur tugas, mengacu kepada dua hal yaitu cara pembelajaran diorganisasikan dan jenis kegiatan yang dilakukan oleh anak didik didalam kelas. (2) Struktur tujuan, merupakan kadar saling ketergantungan anak didik pada saat mereka mengerjakan tugas. Ada tiga macam struktur tujuan yaitu individualistic, kompetitif dan kooperatif. (3) Struktur penghargaan (reward), merupakan penghargaan yang diperoleh anak didik atas prestasinya”.

4. Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pelajaran yang ditugaskan. Seperti yang diungkapkan oleh Slavin (2005 : 4) yang dapat diartikan “*cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu bentuk metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran”. Dengan kata lain dalam pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat saling bekerjasama, berdiskusi dan saling berpendapat dalam memecahkan masalah.

Anita (2002 : 12) merumuskan “Pembelajaran gotong-royong atau *cooperative learning* sebagai suatu sistim pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesamanya dalam tugas-tugas terstruktur”. Sejalan dengan itu, Sharan (2009:471) juga mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang berpusat kelompok dan berpusat siswa untuk pengajaran dan pembelajaran didalam kelas”.

Menurut Lufri (2007:51) ada beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif, yaitu :

“Struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu bekerjasama, saling berbagi pengetahuan dan pengalaman untuk mencapai suatu tujuan. Ciri-ciri lainnya adalah : (1) anak didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan bahan pelajaran, (2) kelompok dibentuk dari anak didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, (3) bila mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, jenis kelamin berbeda, (4) penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.”

Pengelompokan pembelajaran kooperatif merupakan pengelompokan heterogen. Kelompok ini dapat dibentuk dengan memperhatikan latar belakang sosial ekonomi, jenis kelamin dan kemampuan akademik. Pendapat Sharan (2009:320) yaitu:

“Pembantuan kelompok paling efektif terjadi ketika ada empat siswa bekerja bersama dalam campuran akademis spesifik. Menggabungkan satu siswa pintar, dua siswa sedang dan satu siswa kurang pintar bisa memaksimalkan pengajaran teman sejawat dan memperkuat pembelajaran dari masing-masing anggota kelompok. Kelompok seharusnya diseimbangkan menurut jender dan ras untuk menambah keseimbangan itu. Kelompok seperti itu disebut kelompok inti atau dasar”.

Dari pendapat-pendapat dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara kelompok. Siswa akan bekerja sama dalam kelompoknya untuk mempelajari suatu materi dan akan mendapatkan pengalaman individu atau pun pengalaman kelompok. Setiap kelompok biasanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan kemampuan yang berbeda dan jenis kelamin yang berbeda.

5. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* diberikan kepada siswa untuk bekerjasama dalam kelompok yang saling membantu satu sama lain sebagai persiapan berkompetisi dengan anggota kelompok yang lain. Dalam pembelajaran kooperatif bentuk *TGT* ini, kelas disusun atas kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat atau lima orang siswa. Pengelompokan ini dibentuk secara heterogen yang ditentukan dari kemampuan akademisnya. Dari kemampuan akademis kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Pembelajaran *TGT* diawali dengan penjelasan materi pembelajaran dari guru secara klasikal. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembar kerja atau panduan belajar yang diberikan guru. Anggota kelompok saling memberi arahan dan memberi pertanyaan serta jawaban secara berdiskusi untuk memahami

materi tersebut. Setelah selesai diskusi siswa ditugaskan pada meja-meja turnamen/pertandingan.

Siswa yang menempati meja pertandingan bertanding dengan permainan akademis. Kelompok yang mendapat pertanyaan harus dapat menjawabnya dengan benar. Kelompok yang dapat menjawab semua soal dengan benar akan memperoleh nilai tertinggi. Nilai yang diperoleh kelompok tersebut dicatat dalam sebuah papan pengumuman. Diakhir turnamen kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diberi penghargaan dan pujian.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memiliki beberapa keunggulan seperti yang dikemukakan oleh Jacobsen dalam Safitri (2008 : 15) yang dapat diartikan :

1. Adanya turnamen dalam pembelajaran kooperatif *TGT* akan meningkatkan motivasi dan kreatifitas belajar siswa.
2. Pemberian penghargaan atau pujian dalam pembelajaran *TGT* bagi kelompok yang menang dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih giat mempelajari materi pelajaran tersebut.

Kelemahan pembelajaran kooperatif *TGT* adalah waktu yang dihabiskan untuk diskusi dan turnamen oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Pembelajaran kooperatif *TGT* membutuhkan persiapan dan alokasi waktu yang baik (Lira,2010:44)

Langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan *TGT* adalah sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas (*class presentation*)

Sebelum pengarahannya dimulai, guru menjelaskan model pembelajaran TGT selanjutnya guru menjelaskan secara ringkas tentang konsep-konsep pembelajaran.

2. Pembentukan Kelompok (*teams*)

Dalam pembelajaran kooperatif TGT ini, kelas disusun atas kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat atau lima orang siswa. Pengelompokan ini dibentuk secara heterogen yang ditentukan dari kemampuan akademisnya. Dari kemampuan akademis kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Guru memberikan bahan diskusi dan soal tentang materi pelajaran untuk tiap kelompok. Siswa bekerjasama dan saling membantu dalam kelompok untuk mengerjakan soal tersebut.

3. Permainan (*games*)

Gamennya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4. Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung.

5. Rekognisi tim (*teams recognition*)

Kelompok yang mendapat nilai tertinggi akan diberi penghargaan seperti diumumkan di depan kelas dan diberi pujian atau hadiah (Slavin,2005 : 166).

Jadi dalam pembelajaran TGT siswa betul-betul bekerjasama untuk menjadi kelompok yang terbaik. Karena kegagalan satu orang merupakan kegagalan kelompok dan keberhasilan satu orang merupakan keberhasilan kelompok.

6. Macam-macam musik

Secara umum, musik dikelompokkan menurut kegunaannya, yang dapat dikelompokkan dalam tiga ranah besar, yaitu musik seni, musik populer, dan musik tradisional.

a. Musik Seni (*Art Music*)

Musik seni merupakan pengelompokan musik ke arah musik klasik dan musik-musik sejenis yang dinilai secara tingkat nilai sejarahnya selain dari nilai seninya. Musik jenis ini lebih digunakan untuk merujuk jenis-jenis musik yang sangat patuh kepada teori-teori musik dan biasanya sukar untuk dipahami orang awam. Musik klasik biasanya merujuk pada musik klasik Eropa, tapi kadang juga pada musik klasik Persia, India, dan lain-lain. Musik klasik Eropa sendiri terdiri dari beberapa periode, misalnya barok, klasik, dan romantik.

b. Musik Populer (*Popular Music*)

Musik populer merupakan jenis-jenis musik yang saat ini digemari oleh masyarakat awam. Musik jenis ini merupakan musik yang sesuai dengan keadaan jaman saat ini, sehingga sesuai di telinga kebanyakan orang. Beberapa genre musik yang termasuk musik populer adalah pop, funk, jazz, blues, rock, gospel, underground, dan lain-lain. Genre

musik ini dapat ditemui di hampir seluruh belahan dunia oleh karena sifat musiknya yang hampir bisa diterima semua orang.

c. Musik Tradisional (*Traditional Music*)

Musik tradisional adalah musik yang hidup di masyarakat secara turun temurun, dipertahankan bukan sebagai sarana hiburan saja, melainkan ada juga dipakai untuk pengobatan dan ada yang menjadi suatu sarana komunikasi antara manusia dengan penciptanya, hal ini adalah menurut kepercayaan masing-masing orang saja.

(http://wapedia.mobi/id/Aliran_musik)

7. Penggunaan musik klasik dalam pembelajaran

Selama tahun 1980-an dan 1990-an, jurnal-jurnal ilmiah di seluruh dunia mulai menerbitkan studi-studi yang membuktikan bahwa musik secara arfiah mengubah struktur otak yang sedang berkembang pada janin; bahwa skor IQ meningkat dikalangan anak-anak yang menerima pelatihan musik secara teratur; musik dapat meredakan ketegangan, mendorong interaksi sosial, merangsang perkembangan bahasa, dan memperbaiki keterampilan motorik(Campbell, 2002:4)

Pengaruh musik dapat kita rasakan pada detak jantung kita. Kebanyakan dari musik klasik memiliki tempo 60 ketukan permenit, ini menunjukkan tempo irama musik klasik sama dengan detak jantung rata-rata manusia dalam keadaan normal. Saat kita mendengarkan musik, saat otak memproses apa yang kita dengar, detak jantung kita cenderung

mengikuti atau sinkron dengan kecepatan musik itu (bit per menit). Hal ini menjelaskan mengapa saat kita mendengarkan musik dengan tempo yang tinggi, detak jantung kita meningkat, kita menjadi semangat. Saat kita mendengarkan musik dengan tempo (bit per menit) yang rendah, misalnya sekitar 55-70 bpm, detak jantung akan melambat dan kita akan menjadi rileks. (Gunawan, 2007: 254)

Tabel 2. Perbedaan melakukan pekerjaan mental yang melelahkan pikiran, tanpa musik dan dengan musik yang tepat.

Tanpa musik	Dengan musik yang tepat
1. Denyut nadi dan tekanan darah meningkat	1. Denyut nadi dan tekanan darah menurun
2. Gelombang otak semakin cepat	2. Gelombang otak melambat
3. Otot-otot menegang	3. Otot-otot relaks

De Porter (2003: 73).

Musik banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, karena musik dapat membantu untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Musik yang sering digunakan yaitu musik klasik. Musik klasik yang sangat baik digunakan dalam membantu proses pembelajaran adalah musik karya Mozart. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa musik dapat, berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi, kesehatan, daya ingat, kreativitas dan daya pikir, bahkan mahasiswa yang diperdengarkan sonata Mozart cenderung mendapatkan skor lebih tinggi dalam uji IQ untuk bagian spasial-temporal segera setelah mendengarkan karya itu (Campbell, 2002: 20).

Musik mempunyai pengaruh yang besar pada guru maupun pelajar, guru dapat menggunakan musik untuk menata suasana hati, mengubah

keadaan mental siswa dan mendukung lingkungan belajar, musik membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak, musik merangsang dan memperkuat belajar disamping itu kebanyakan siswa memang mencintai musik (De Porter, 2003: 73).

Proses belajar memerlukan kondisi fisik, mental, dan emosional yang mendukung *information-intake* (memasukkan informasi kedalam otak). Kondisi optimal untuk *information-intake* adalah saat seseorang dalam keadaan Alfa. Kondisi Alfa adalah suatu kondisi dimana getaran gelombang otak manusia berada pada kisaran 8 sampai 12 Hz. Kondisi Alfa optimal adalah frekuensi 10,5 Hz. Ada beberapa cara unik bisa masuk kedalam kondisi Alfa ini. Di antaranya adalah dengan teknik relaksasi, meditasi, pernafasan, visualisasi, dan mendengarkan musik. Cara yang paling mudah adalah dengan menggunakan bantuan musik, karena tubuh kita akan mengikuti ritme musik tersebut (Gunawan, 2007:179)

Keuntungan penggunaan musik dalam proses pembelajaran menurut Gunawan (2007: 259), adalah sebagai berikut:

1. Membuat murid rileks dan mengurangi stress (stress sangat menghambat proses pembelajaran).
2. Mengurangi masalah disiplin
3. Merangsang kreativitas dan kemampuan berfikir.
4. Membantu kreativitas dengan membawa otak pada gelombang tertentu.
5. Merangsang minat baca, keterampilan motorik dan pembendaharaan kata.
6. Sangat efektif untuk proses pembelajaran yang melibatkan pikiran sadar maupun pikiran bawah sadar.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa musik klasik dapat membantu proses pembelajaran karena membuat siswa menjadi rileks, membangkitkan motivasi, merangsang kreativitas, dan daya ingat menjadi lebih baik.

8. Hubungan *TGT* dan musik klasik

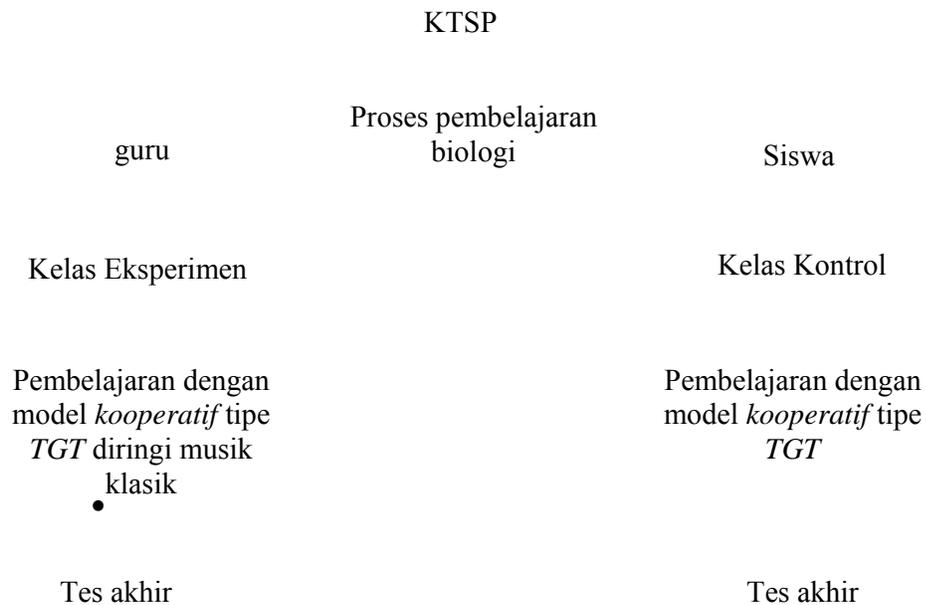
Dalam pembelajaran guru dapat memadukan model pembelajaran tertentu dengan hal-hal lainnya yang dapat mendukung lingkungan belajar, misalnya dengan menggunakan musik. Pada praktiknya, proses belajar menggunakan otak kiri, sedangkan musik menempati otak kanan. Menurut De Porter (2003: 73):

“Ada teori yang mengatakan bahwa dalam situasi otak kiri sedang bekerja, seperti mempelajari materi baru, musik akan membangkitkan reaksi otak akan yang instuitif dan kreatif sehingga masuknya dapat dipadukan dengan keseluruhan proses. Memasang musik adalah cara epektif untuk menyibukkan otak kanan ketika sedang berkonsentrasi pada aktivitas-aktivitas otak kiri”.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik guru perlu persiapan dan perencanaan alokasi waktu (Lira,2010:44). Musik dapat dimanfaatkan sebagai pembatas waktu, sesuai dengan pendapat Gunawan (2007:261) “Guru dapat memanfaatkan musik untuk menetapkan waktu bagi siswanya. Siswa punya waktu sepanjang musik, begitu musik selesai siswa harus menyelesaikan tugas yang diberikan

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori, maka kerangka konseptual dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Ket : ■■■■■ = Perbedaan hasil belajar

Gambar 1: Skema kerangka konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka penulis mengemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut “Terdapat pengaruh positif penggunaan musik klasik dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IA SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban”.

klasik terhadap semangat dan konsentrasi siswa yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan musik klasik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IA SMA N 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar biologi siswa, peneliti mengharapkan kepada guru umumnya dan guru kelas XI khususnya agar dapat menerapkan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* diiringi musik klasik khususnya pada materi sistem ekskresi.
2. Penelitian ini dilakukan menggunakan musik klasik Mozart. Peneliti berharap ada mahasiswa yang tertarik untuk melakukan penelitian untuk jenis musik klasik yang lainnya.
3. Guru sebaiknya memilih musik yang sesuai dengan kondisi siswa dan sintak-sintak dalam pembelajaran, pada saat diskusi sebaiknya menggunakan musik dengan tempo yang lambat sedangkan pada saat *games* dan *tournament* dapat digunakan musik yang lebih aktif dengan tempo yang cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2010. *Genre musik*. (http://wlopedia.mobi/id/Aliran_musik) diakses 27 Desember 2010.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.