

**PENGARUH TUGAS RUMAH BERUPA TEKA-TEKI SILANG
(TTS) MENGAWALI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TIME TOKEN TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI
SISWA KELAS VIII SEMESTER I SMPN 25 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:
META OCKTARIA
73033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Tugas Rumah Berupa Teka-Teki Silang
(TTS) Mengawali Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time
Token* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII
Semester I SMPN 25 Padang

Nama : Meta Ocktaria

TM/NIM : 2006/73033

Jurusan : Biologi

Program Studi : Pendidikan Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Prof. Dr. Lufri, M.S.
NIP. 19610510 198703 1 020

Pembimbing II



Dr. Ramadhan Sumarmin, S. Si, M.Si.
NIP. 19681216 199702 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Tugas Rumah Berupa Teka-Teki Silang
(TTS) Mengawali Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time
Token* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII
Semester I SMPN 25 Padang

Nama : Meta Ocktaria

NIM/ TM : 73033/ 2006

Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Januari 2011

Tim Penguji

	Nama
1. Ketua	: Prof. Dr. Lufri, M.S.
2. Sekretaris	: Dr. Ramadhan Sumarmin, S.Si, M.Si.
3. Anggota	: Drs. H. Rusdi Adnan.
4. Anggota	: Drs. Ristiono, M. Pd.
5. Anggota	: Dra. Helendra, M.S.

Tanda Tangan

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

ABSTRAK

Meta Ocktaria : Pengaruh Tugas Rumah Berupa Teka-Teki Silang (TTS) Mengawali Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII Semester I SMPN 25 Padang.

Proses pembelajaran di sekolah yang masih terpusat pada guru mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi. Rendahnya hasil belajar siswa dihadapi juga oleh guru Biologi di SMPN 25 Padang yaitu rendahnya aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Banyak upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, antara lain dengan cara menerapkan tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas VIII semester I SMPN 25 Padang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized control group posttest only design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 25 Padang yang terdaftar pada semester I tahun pelajaran 2010/2011 yang tersebar dalam 5 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga diperoleh kelas VIII₄ sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII₃ sebagai kelas kontrol. Data dianalisis dengan menggunakan uji t dengan kriteria bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis diterima dan sebaliknya.

Dari analisis data, didapatkan t_{hitung} adalah 4,06 dan t_{tabel} adalah 1,67 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ini berarti H_1 diterima pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar biologi siswa kelas VIII semester I SMPN 25 Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Tugas Rumah Berupa Teka-Teki Silang (TTS) Mengawali Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII Semester I SMPN 25 Padang”. Penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Biologi FMIPA UNP.

Dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Lufri, M.S., sebagai pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si., sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. H. Rusdi Adnan, Bapak Drs. Ristiono, M.Pd., dan Ibu Dra. Helendra, M.S., sebagai dosen penguji.
4. Ibu Dra. Hj. Vauzia, M.Si., sebagai Penasehat Akademis (PA), yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis.

5. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ketua Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Drs. H. Rusdi Adnan, sebagai validator dari soal yang diujicobakan.
8. Ibu dr. Elsa Yuniarti, sebagai validator dari soal yang diujicobakan.
9. Ibu Dra. Hj. Farina Archam, sebagai Kepala SMP Negeri 25 Padang.
10. Ibu Yusnimar, S.Pd., sebagai guru biologi SMP Negeri 25 Padang.
11. Majelis guru, karyawan/wati TU SMP Negeri 25 Padang.
12. Bapak dan Ibu staf pengajar serta karyawan Jurusan Biologi yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dan arahan serta dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dan balasan dari Allah SWT. Amin.

Penulis telah menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya, namun jika masih terdapat kekurangan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 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	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Asumsi.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori	8
B. Kerangka Konseptual	19
C. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	20
B. Populasi dan Sampel	20
C. Variabel dan Data	22

D. Prosedur Penelitian	23
E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	33
B. Analisis Data.....	34
C. Pembahasan.....	35
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian 1 Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 25 Padang Tahun Pelajaran 2010/2011.....	2
2. Rancangan penelitian <i>Randomized Control-Group Posttest Only Design</i>	20
3. Rata-rata Nilai Ulangan Harian 1 Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 25 Padang tahun pelajaran 2010/2011	21
4. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	23
5. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku dan Variansi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	33
6. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	34
7. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	34
8. Hasil Uji Hipotesis.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	42
2. Bahan Ajar Sistem Pencernaan Pada Manusia.....	60
3. Soal Teka-Teki Silang.....	83
4. Lembar Diskusi Siswa (LDS).....	90
5. Kartu <i>Time Token</i>	94
6. Kisi-Kisi Soal.....	96
7. Lembar Validasi.....	98
8. Soal-soal Tes.....	100
9. Distribusi Soal Uji Coba.....	108
10. Tabulasi Jawaban Soal Uji Coba	109
11. Analisis Indeks Kesukaran dan Daya Beda Uji Coba Soal.....	110
12. Analisis Reliabilitas Uji Coba Tes Akhir.....	112
13. Tabel Data Tes Akhir.....	113
14. Tabel Analisis Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	114
15. Tabel Analisis Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	116
16. Uji Homogenitas Tes Akhir.....	118
17. Uji Hipotesis (Uji T) Tes Akhir.....	119
18. Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	121
19. Kurva Normal.....	122
20. Nilai Kritis Sebaran F.....	123
21. Nilai Persentil untuk Distribusi T.....	125

22. Surat Izin Penelitian dari FMIPA.....	126
23. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	127
24. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMPN 25 Padang.....	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang telah dilaksanakan oleh pemerintah, maupun masyarakat dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia. Pada kenyataannya bahwa kualitas sumber daya manusia Indonesia masih rendah. Sehubungan masalah pendidikan ini pemerintah telah mengambil kebijakan-kebijakan, diantaranya pelaksanaan pendidikan yang lebih berorientasi pada peningkatan mutu. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk memacu penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, perlu lebih disempurnakan cara-cara penyampaian materi pembelajaran yang berhubungan dengan pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran.

Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kehidupan sehari-hari. Salah satu pelajaran yang terdapat dalam ilmu pengetahuan alam yaitu biologi. Biologi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kehidupan makhluk hidup bentuk salah satu aspek pendukungnya. Oleh sebab itu, biologi merupakan suatu pelajaran yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan kehidupan. Biologi merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Begitu pentingnya biologi, maka biologi selalu diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini dilakukan agar siswa mengetahui makhluk hidup yang terdapat dalam

kehidupannya, sehingga siswa dapat memanfaatkan alam sekitar untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa siswa selama mengikuti Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) pada bulan Februari-Juni 2010 di SMPN 25 Padang tentang pembelajaran biologi terungkap bahwa masih banyak siswa yang tidak mendengarkan gurunya saat menjelaskan pelajaran. Hal itu disebabkan konsentrasi siswa terganggu oleh temannya yang melakukan aktivitas selain belajar, misalnya ada siswa yang berbicara dengan siswa lainnya. Banyak siswa yang tidak senang dengan cara guru menerangkan pelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung mereka tidak memperhatikan guru dan sibuk dengan kegiatan lain yang dapat merusak suasana belajar. Keadaan tersebut dapat menyebabkan semangat belajar siswa yang lain menjadi menurun dan akhirnya mereka juga tidak tertarik lagi untuk belajar biologi.

Ketidakterseriusan siswa dalam pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai rata-rata biologi siswa kelas VIII SMPN 25 Padang tahun ajaran 2010/2011 pada Tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian I Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 25 Padang Tahun Pelajaran 2010/2011.

No	Kelas	Siswa	Nilai rata-rata
1	VIII ₁	39	63,15
2	VIII ₂	39	61,24
3	VIII ₃	36	58,38
4	VIII ₄	38	58,35
5	VIII ₅	37	57,02
Jumlah	5 kelas	189	59,62

Sumber : *Tata Usaha SMPN 25 Padang (2010)*

Dari Tabel 1 dapat diketahui bahwa pada umumnya nilai rata-rata siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan

sekolah yaitu 65. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru biologi di SMPN 25 Padang selama mengikuti Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) pada bulan Februari-Juni 2010 tentang pembelajaran biologi didapatkan kesimpulan bahwa penyebab hal tersebut adalah kurangnya minat dan motivasi belajar siswa.

Bila hal tersebut tidak segera diatasi maka hasil belajar tidak akan tercapai sesuai dengan tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran biologi agar siswa dapat memahami dan menguasai sepenuhnya konsep-konsep yang diajarkan guru. Tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Metode ini juga dapat menciptakan suatu pemberian tugas rumah yang menarik bagi siswa serta mampu memicu motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Fitria (2010) ditemukan bahwa penerapan TTS dalam pembelajaran kooperatif *Time Token* berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi. TTS dalam pembelajaran tipe *Time Token* masih memiliki kelemahan, yaitu waktu akan sering terbuang jika siswa tidak dapat menggunakan kartu bicaranya dengan baik. Untuk itu perlu diberikan alternatif agar dapat menutupi kelemahan dari TTS dalam pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* ini. Adapun salah satu alternatif yang dapat diberikan kepada siswa adalah dengan pemberian tugas rumah dalam bentuk permainan TTS sebelum proses pembelajaran, sehingga siswa bisa siap mengikuti proses pembelajaran di sekolah

dan ketika pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dilaksanakan siswa bisa menggunakan waktu dengan efektif dalam menggunakan kartunya.

Apabila seorang guru telah mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pemberian tugas yang menarik dan menyenangkan seperti sebuah permainan, akan lebih meningkatkan hasil pembelajaran. Menurut Silberman (2006: 256) "Permainan adalah latihan yang menyenangkan untuk memancing pendapat, pengetahuan atau keterampilan siswa".

Pemberian tugas rumah yang menyenangkan seperti permainan TTS diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tentang "Pengaruh Tugas Rumah Berupa Teka-Teki Silang (TTS) Mengawali Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII Semester I SMPN 25 Padang".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurang variatifnya model pembelajaran yang diterapkan guru.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.
3. Interaksi antar siswa dalam belajar masih kurang.
4. Hasil belajar biologi siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan penulis, maka dilakukan pembatasan masalah yaitu hanya mengenai model pembelajaran dan hasil belajar, secara tegas dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dan TTS, pada materi sistem pencernaan pada manusia.
2. Hasil belajar dibatasi pada aspek kognitif berupa skor yang diperoleh siswa setelah diberi tes pada akhir penelitian.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran biologi siswa kelas VIII SMPN 25 Padang tahun pelajaran 2010/2011?

E. Asumsi

Sebagai dasar pemikiran dalam melaksanakan penelitian ini, penulis mengemukakan asumsi sebagai berikut:

1. Semua siswa kelas VIII belajar di kelas dengan kesempatan yang sama.
2. Tugas rumah membuat siswa lebih siap untuk belajar.
3. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan kemampuan dari siswa tersebut.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas VIII Semester I SMPN 25 Padang tahun pelajaran 2010/2011.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai:

1. Bahan masukan bagi guru mata pelajaran IPA biologi dalam menggunakan model pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep pelajaran tersebut dengan mudah.
2. Sebagai informasi bagi peneliti lain atau calon guru untuk mengembangkan model yang relevan dengan penelitian ini.

H. Definisi Operasional

1. Pemberian Tugas

Pemberian tugas rumah adalah suatu cara belajar yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Tugas rumah pada penelitian ini berupa Teka-teki Silang (TTS) dalam pembelajaran biologi yang diisi atau dijawab di rumah.

2. Teka-teki Silang

Teka-teki Silang maksudnya pertanyaan-pertanyaan dan dapat dijawab siswa sesuai dengan kotak-kotak yang tersedia, mendatar dan menurun.

3. Pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*

Pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang. Setiap siswa diberikan kartu untuk berbicara 3 buah kartu dengan waktu ± 30 detik, kemudian ditunjuk seorang siswa pemonitor interaksi. Setiap siswa yang mengeluarkan ide, pertanyaan ataupun jawaban ia harus meletakkan kartunya ketengah kelompok. Apabila seorang siswa telah menghabiskan kartunya, siswa itu tidak dapat berbicara lagi. Jika semua kartu sudah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesepakatan untuk membagi kartu lagi dan mengulangi prosedurnya lagi.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan atau prestasi yang dicapai oleh siswa dalam aspek kognitif yang berupa angka, yang diperoleh melalui tes hasil belajar.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Menurut Slameto (2003: 2) tentang pengertian belajar yaitu :

”Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku”.

Para ahli pendidikan telah banyak merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “belajar”. Lufri (2006: 11) menguraikan beberapa rumusan tentang belajar yang umum digunakan, diantaranya belajar didefinisikan sebagai modifikasi atau peneguhan perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Berdasarkan pengertian ini, belajar bukanlah suatu hasil dan bukan pula suatu tujuan, tetapi merupakan suatu proses atau suatu aktivitas. Belajar tidak hanya proses mengingat dan menghafal, tetapi juga proses mengalami sesuatu. Ada lagi yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Pengertian ini menekankan pada interaksi individu dengan lingkungannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses

atau aktivitas individu dalam bentuk interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi pengalaman belajar.

Belajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang, karena hampir semua pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk dan berkembang setelah belajar. Menurut Hamalik (2001: 4) yaitu :

”Belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antar individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini merupakan kegiatan yang berlangsung terarah melalui tahapan-tahapan tertentu, berkesinambungan serta merupakan kegiatan yang terpadu secara keseluruhan mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar”.

Berdasarkan pengertian di atas terlihat bahwa belajar merupakan suatu proses dalam mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang baru. Dengan pendidikan ini diharapkan akan menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai pengetahuan saja, melainkan tingkah laku, sikap, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan.

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari proses belajar dan proses mengajar. Keduanya mempunyai hubungan yang saling terkait, saling interaksi, saling mempengaruhi dan saling menunjang. Pada proses belajar mengajar terjadi proses komunikasi dua arah yaitu belajar dan mengajar. Dalam hal ini Hasibuan dan Moedjiono (1995: 1) menyatakan :

”Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang harus memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang akan dilakukan serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia”.

Dalam proses pembelajaran terjalin komunikasi timbal balik antara guru sebagai pengajar dengan siswa sebagai pelajar. Belajar mengajar merupakan dua kegiatan yang sangat berbeda, tetapi tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa, sedangkan mengajar adalah kegiatan yang dilakukan guru, kedua kegiatan ini disatukan melalui interaksi antara guru dengan siswa atau dikenal dengan proses pembelajaran. Sebaiknya dalam proses pembelajaran siswa adalah unsur yang lebih aktif, karena siswa itu sendiri yang sedang belajar.

Jika sudah terjadi proses atau saling interaksi antara proses belajar dan mengajar, maka dari proses pembelajaran tersebut akan diperoleh suatu hasil. Dalam interaksi ini diharapkan guru dapat menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi yang kondusif. Umumnya hasil pengajaran atau tujuan pembelajaran disebut dengan hasil belajar. Suatu hasil belajar akan optimal apabila dilakukan dengan sadar dan terorganisasi dengan baik. Dengan demikian diharapkan hasil belajar yang diperoleh dapat bersifat meningkat.

2. Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas merupakan salah satu metode mengajar yang dapat diberikan guru dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran biologi dan menumbuhkan semangat belajar. Pemberian tugas bisa diberikan guru sebelum, sedang atau sesudah pembelajaran atau sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Menurut Rustiyah (1982 : 44-49) “Kegiatan interaksi mengajar harus selalu ditingkatkan efektifitas dan efesiensinya.

Pemberian tugas yang diberikan oleh guru yang dikemukakan di atas mempunyai kebaikan bagi siswa. Menurut Alipandi (1984 : 92) yaitu :

- a. Anak menjadi terbiasa mengisi waktu sesungguhnya dengan hal-hal yang konstruktif.
- b. Memupuk rasa tanggung jawab dan harga diri segala tugas yang dikerjakan, sebab metode ini sekaligus juga mengharuskan siswa untuk bertanggung jawabkan hasil pekerjaannya kepada guru.
- c. Melatih diri berfikir kritis, tekun, giat dan rajin belajar.
- d. Pengetahuan yang diperoleh siswa dari hasil belajar akan lebih mendalam dan lama tersimpan alam ingatan.

3. Permainan Teka-Teki Silang (TTS)

Untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengerjakan tugas rumah maka perlu dicarikan solusi yang bagus dan menarik berupa permainan TTS. Hal ini dapat memancing keinginan siswa untuk berbuat dan bekerja. Permainan TTS yang menggembirakan dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman dan kemampuan menemukan pemecahan masalah.

Permainan merupakan sesuatu hal yang menyenangkan dan menggembirakan bagi setiap orang. Permainan salah satu dari pembelajaran aktif apabila permainan dilakukan pada saat belajar, sehingga permainan tersebut memancing pengetahuan seseorang dan membuat suasana menjadi akrab dan tidak semua permainan membuat keributan. Salah satu permainan yang tidak membuat keributan yaitu TTS. Silberman (2006: 256) menyatakan bahwa:

Permainan adalah latihan yang menyenangkan untuk memancing pendapat, pengetahuan atau keterampilan siswa. Permainan bisa digunakan sebagai landasan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dan membangkitkan semangat serta keterlibatan.

Permainan juga sangat membantu memunculkan suasana dramatis yang kelak akan terus diingat oleh siswa.

TTS merupakan latihan yang menggunakan ingatan dimana mengisi kolom yang sudah disediakan. Biasanya permainan TTS ini mengundang minat dan partisipasi siswa. Selain itu TTS merupakan salah satu metode alternatif yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, sehingga siswa akan lebih bergairah dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dan hasil belajar akan dapat ditingkatkan. Atmopawiro (2007: 1) menyatakan bahwa:

Teka-teki silang (TTS) adalah teka-teki kata yang membentuk suatu kotak atau matriks. Tujuan dari permainan ini adalah mengisi kotak putih dengan huruf sehingga membentuk suatu kata baik yang mendatar atau menurun. Disetiap awal kotak kata akan diberi nomor yang menunjukkan urutan soal pada permainan TTS. Angka ini merujuk pada bantuan yang diberikan untuk diselesaikan.

Permainan berupa TTS di dalam *active learning* yang dikemukakan oleh Silberman (2006 : 256) yaitu menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk TTS akan mengundang minat dan partisipasi siswa.

TTS mempunyai prosedur :

- a. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
- b. Susunlah sebuah Teka-teki Silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (catatan : jika terlalu sulit dalam membuat TTS tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak meski berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan).

c. Susunlah kata-kata pemandu pengisian TTS.

Gunakan jenis berikut :

i) Definisi singkat (sebuah tes untuk menentukan reliabilitas).

ii) Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya.

iii) Sebuah contoh.

iv) Komunikasi.

d. Bagikan TTS itu kepada siswa, baik secara perorangan maupun kelompok.

e. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban yang benar.

Melalui permainan TTS diharapkan siswa dengan senang hati dapat menyelesaikan pekerjaannya dirumah tepat waktu.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain (Wena, 2010: 189).

Pembelajaran kooperatif merupakan model yang mana siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggota 4-5 siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Lufri (2007: 48) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif bercirikan 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 pembelajaran kooperatif yang lain 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.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, hal ini dibuktikan dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk mempelajari materi dan menyelesaikan tugas-tugas, serta memberikan penjelasan pada kelompok, agar pembelajaran itu dapat tercapai secara maksimal. Menurut Ibrahim (2000: 6) ada beberapa unsur dalam pembelajaran kooperatif yakni:

- 1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenangungan bersama”.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti miliknya sendiri.
- 3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah berbagi peran tugas dan tanggung jawab yang sama di antara semua anggota kelompok.
- 5) Siswa akan dikenakan hadiah/ penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani oleh kelompok kooperatif.

Dari unsur-unsur di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang setiap anggota kelompok saling membantu antara satu dengan yang lainnya. Setiap anggota dituntut untuk bisa memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* merupakan salah satu pembelajaran pengembangan dalam pendekatan struktural yaitu meningkatkan perolehan akademik dan untuk mengajarkan keterampilan sosial/kelompok

(Ibrahim, 2000: 25). Siswa diharapkan saling membantu dalam kelompok kecil dan penghargaan yang diberikan secara kooperatif.

Menurut Ibrahim (2000: 51) *Time Token* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menuntut seluruh siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pada umumnya siswa dalam suatu kelas belajar memiliki sekelompok kecil siswa yang mendominasi percakapan dan ada sejumlah siswa yang malu dan tidak pernah berbicara sama sekali. *Time Token* membantu pembagian peran secara lebih merata.

Pada kegiatan ini guru memantau kerja kelompok-kelompok kecil untuk memastikan kegiatan berlangsung secara lancar, selanjutnya guru melakukan evaluasi belajar siswa dengan tes tertulis. Menurut Ibrahim (2000: 51) tata pelaksanaan *Time Token* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat atau lima orang.
- 2) Siswa diberikan kartu berbicara dengan nilai 10 atau 30 detik waktu berbicara (dapat disesuaikan).
- 3) Sebelum kelompok memulai tugasnya, setiap siswa dalam masing-masing kelompok mendapatkan dua atau tiga buah kartu (jumlah kartu disesuaikan dengan sukar tidaknya tugas yang diberikan).
- 4) Seorang siswa memonitor interaksi, dan meminta pembicara untuk menyerahkan suatu kartu apabila ia telah menghabiskan waktu yang ditetapkan di kartu itu.
- 5) Apabila seorang siswa telah menghabiskan kartunya, siswa itu tidak dapat berbicara lagi.
- 6) Jika semua kartu sudah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesepakatan untuk membagi kartu lagi dan mengulangi prosedurnya lagi.

5. Hasil Belajar

Seseorang dikatakan dapat berhasil dalam belajar jika telah terjadi perubahan dalam diri individu tersebut baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan maupun dalam bentuk sikap dan nilai positif. Hamalik (2001: 155) menyatakan bahwa “perubahan disini dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, dari tidak tahu menjadi tahu”. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Lufri (2006: 11) yang menyatakan bahwa “Setiap proses pembelajaran, keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai di samping diukur dari segi prosesnya”.

Hasil dari belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran. Hasil belajar siswa itu dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi. Dimana evaluasi itu merupakan kegiatan dari belajar mengajar.

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (Arikunto. 2008: 117). Hasil belajar siswa yang berupa kognitif dapat dilihat dari nilai yang diperoleh dari instrumen yang digunakan berupa tes. Hasil belajar dalam bentuk afektif dapat dilihat dari sikap yang muncul setelah belajar. Sedangkan hasil belajar psikomotor dapat dilihat dari keterampilan siswa setelah mengalami kegiatan belajar.

Hasil belajar siswa yang diperoleh itu dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan program pengajaran. Tingkat keberhasilan itu dapat dinyatakan dengan nilai atau angka.

6. Hubungan Antara Tugas Rumah berupa TTS Mengawali Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* dengan Hasil Belajar

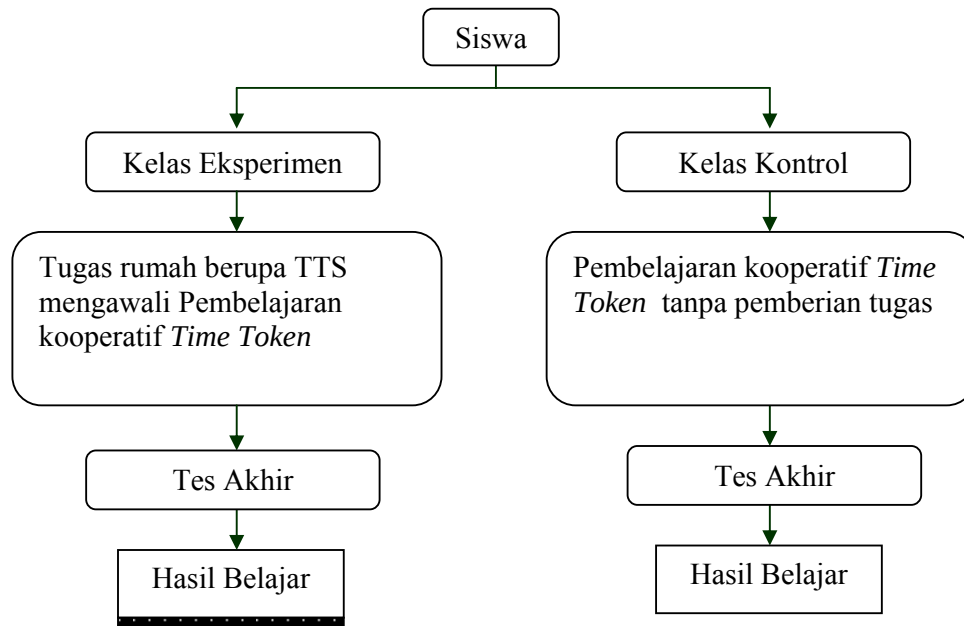
TTS merupakan salah satu dari sekian banyak pemberian tugas rumah yang menarik dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Atmopawiro (2007: 1) TTS adalah teka-teki kata yang membentuk suatu kotak atau matriks. Tujuan dari permainan ini adalah mencari jawaban dan menyusun huruf demi huruf pada kolom-kolom TTS. Rasa penasaran akan sebuah jawaban menjadi motivasi untuk terus mencari dan mencoba hingga kolom demi kolom terisi.

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* diawali tugas rumah berupa TTS dapat memberikan keuntungan yang positif karena siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk memahami materi namun dalam pembelajaran kooperatif tetap mempunyai unsur tanggung jawab perorangan. Ibrahim (2000: 51) *Time Token* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menuntut seluruh siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pada umumnya siswa dalam suatu kelas belajar memiliki sekelompok kecil siswa yang mendominasi percakapan dan ada sejumlah siswa yang malu dan tidak pernah berbicara sama sekali. Tujuan utamanya adalah *Time Token* membantu pembagian peran secara lebih merata.

Setelah strategi ini dilaksanakan, maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan melalui hasil tes. Sudjana (2005: 35) mengatakan tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif. Sedangkan guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan selama proses pembelajaran.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dibuat suatu kerangka konseptual penelitian sebagaimana terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka konseptual kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengaruh tugas rumah berupa TTS mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*.
 -.- = Perbedaan hasil belajar

C. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah dan asumsi diatas, maka penulis mengemukakan hipotesis: "Terdapat pengaruh positif secara signifikan tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi siswa kelas VIII semester I SMPN 25 Padang".

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif secara signifikan tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di kelas VIII semester I SMPN 25 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, penulis mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Guru mata pelajaran biologi diharapkan menggunakan tugas rumah berupa Teka-teki Silang (TTS) mengawali pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* sebagai variasi dalam pembelajaran tentang materi Sistem Pencernaan pada Manusia.
2. Penelitian ini masih terbatas pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia diharapkan ada penelitian lanjutan untuk materi lain dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alipandi. 1984. *Didaktik Metode Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atmopawiro, Alsasian. 2007. Analisis Teknik Pengisian Kata Dalam Permainan Teka-Teki Silang. (Online), [http:// www. Informatika. Org/ stmik/ makalah STMik 2007. 020.pdf](http://www.Informatika.Org/stmik/makalahSTMik2007.020.pdf) , diakses 06-05-2009.
- Fitria, Kartika. 2010. Penerapan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kooperatif *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 8 Padang Tahun Pelajaran 2009/2010. *Skripsi*. Padang: UNP.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hasibuan dan Moedjiono. 1995. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hidayati, Nia. 2009. Teka-Teki Silang Cegah Otak dari Kepikunan. <http://niahidayati.net/teka-teki-silang-cegah-otak-dari-kepikunan.html>, diakses 13-11-2009
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA University Press.
- Lufri. 2006. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: Jurusan Biologi FMIPA UNP.
- _____. 2007. *Kiat Memahami Metodologi dan Melakukan Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Rustiyah, NK. 1982. *Masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusadiya dan Nuansa.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Subari. 1994. *Supervisi Pendidikan*. Surabaya: Bumi Aksara.