

Penelitian Pendahuluan tentang Dampak Penerapan Model Pembelajaran *Couple Card Teams Tournament (CCTT)* terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA

Preliminary Study on The Impact of Application of Couple Card Teams Tournament (CCTT) Learning Model on Learning Activities and Biology X Grade Students' Learning Outcomes

RAHMAT HIDAYAT^{1*}

¹SMA Negeri 1 Merlung, Jl. MT Fachruddin, Kecamatan Merlung, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, Jambi

*Corresponding authors: rahmatfitriah85@gmail.com

Manuscript received: 2018-09-05 Revision accepted: 2018-12-25

ABSTRACT

The objective of this study is to describe the impact of the application of CCTT learning model on learning activities and biology learning outcomes of students Class X IPA 2 SMA Negeri 1 Merlung. This study was a preliminary study, the subjects were the 25 of class X IPA 2 school year 2017/2018. Research data were collected through observation, documentation and test. The Data were analyzed qualitatively through reduction and display of data, and make conclusions. The results showed that the application of CCTT learning model has a good impact on learning activities and biology learning outcomes. High learning activities have been seen from the achievement of indicators of 89,8%, with average of 22,4 students have been involved in every aspect of learning activities. Percentage of mastery of learning outcomes amounted 84% (21 students), the average learning outcomes was 73,3 with the highest score was 90 and the lowest score was 50. The results confirmed that CCTT learning model was appropriate applied to enhance students learning activities and biology learning outcomes of students.

Keywords: CCTT Learning Model, Learning Activities, Biology Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Merlung masih menemui beberapa masalah, meliputi aktivitas siswa yang tampak pasif dalam belajar dan hasil belajar mereka yang rendah. Berdasarkan pengamatan pada setiap kelas yang penulis ampu, masalah yang sangat tampak ialah aktivitas siswa yang tergolong pasif selama pembelajaran sehingga berpengaruh kepada hasil belajar mereka. Sementara keaktifan sangat diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran, karena keaktifan belajar menunjukkan usaha maksimal siswa dalam pembelajaran.

Aktivitas belajar merupakan bentuk usaha siswa terlibat dalam pembelajaran. Siswa dalam beraktivitas bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, mereka mencari pengalaman sendiri dengan langsung mengalami, mengembangkan seluruh aspek pribadi mereka secara integral (Hamalik, 2001). Aktivitas diperlukan sangat diperlukan dalam belajar (Sardiman AM, 2005) karena keterlibatan secara aktif selama pembelajaran akan memberikan kesan yang mendalam kepada mereka sehingga dapat lebih mudah untuk mengerti, mengingat, memahami, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diperoleh (Hamalik, 2001).

Penulis memandang penting untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta hasil belajar yang diraih, khususnya di kelas X IPA 2. Pembelajaran biologi di kelas X IPA 2 dilaksanakan selama tiga jam pelajaran

(10.00 – 12.15 WIB) setelah 15 menit waktu istirahat pertama. Posisi mata pelajaran biologi di kelas tersebut menuntut guru untuk bekerja ekstra dalam membangun kesiapan dan menjaga konsentrasi belajar siswa.

Penulis mengembangkan sebuah model pembelajaran baru yang dinamakan *couple card teams tournament (CCTT)* untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas X IPA 2. Model pembelajaran CCTT adalah model pembelajaran kooperatif dalam format turnamen antar kelompok kecil menggunakan kartu berpasangan. Model pembelajaran CCTT dirancang untuk meningkatkan antusias dan aktivitas siswa, serta memudahkan mereka untuk menemukan definisi atau konsep dengan cara yang lebih mudah melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan. Model ini sangat ideal untuk penguatan materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya guna menghadapi ulangan atau ujian.

Model pembelajaran CCTT termasuk ke dalam jenis model pembelajaran kelompok kooperatif (*cooperative learning*) karena menekankan kerjasama kelompok dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran CCTT dirancang agar setiap anggota kelompok terlibat dan dituntut perannya secara maksimal. Setiap kontribusi yang diberikan dan sinergi yang dihasilkan demi keberhasilan di dalam kompetisi akan meningkatkan motivasi dan rasa penghargaan pada setiap anggota kelompok (Slavin, 2005; Joyce et al., 2009). Model pembelajaran CCTT memiliki karakter yang sama dengan model pembelajaran *student teams achievement divisions*

(STAD) dan *team game tournament* (TGT) yang menggunakan kompetisi antar kelompok sebagai sarana memotivasi siswa untuk bekerjasama (Slavin, 2005).

Tujuan rancangan CCTT untuk penguatan materi pelajaran yang telah dipelajari sesuai dengan prinsip elaborasi kognitif, bahwa jika informasi ingin dipertahankan dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada dalam memori, maka harus ada kegiatan elaborasi informasi-informasi tersebut (Wittcock, 1987; dalam Slavin, 2005). Informasi akan lebih lama diingat lewat penerimaan secara elaboratif, mengonstruksi gambar secara mental, dan menyusun informasi dalam unit-unit yang mudah diingat (Santrock, 2008).

Sintaks CCTT terdiri dari 4 (empat) fase, yaitu:

- fase pengorganisasian kelas,
- fase turnamen kelompok,
- fase evaluasi dan refleksi, dan
- fase pemberian penghargaan.

Pada fase turnamen kelompok, guru leluasa menentukan jumlah putaran permainan sesuai alokasi waktu yang tersedia. Berikut ini ialah sintaks CCTT dan rinciannya sesuai materi identifikasi aneka jamur berdasarkan gambar, ciri-ciri dan manfaat atau kerugian jamur tersebut untuk manusia di kelas X IPA 2.

a) Fase Pengorganisasian Kelas

- Siswa membentuk 4 kelompok kecil (6–7 orang).
- Setiap kelompok mendapatkan seperangkat alat pembelajaran, yaitu: kartu berpasangan (kartu induk jamur [KIJ] dan kartu nama jamur [KNJ]), papan sterofoam, paku tusuk, penanda waktu, buku paket dan referensi lainnya.
- Penyampaian tujuan pembelajaran dan aturan turnamen kelompok.

b) Fase Turnamen Kelompok

Putaran I

- Kegiatan mencari pasangan 6 buah KIJ yang tepat yang ditentukan oleh kelompok lain dalam batas waktu 10 menit.
- Presentasi hasil diskusi oleh setiap kelompok.

Putaran II

- Kegiatan mencari pasangan 7 buah KIJ yang tepat yang ditentukan oleh kelompok lain dalam batas waktu 14 menit.
- Presentasi hasil diskusi oleh setiap kelompok.

Putaran III

- Kegiatan mencari pasangan 7 buah KIJ yang tepat yang ditentukan oleh kelompok lain dalam batas waktu 10 menit.
- Presentasi hasil diskusi oleh setiap kelompok.

c) Fase Evaluasi dan Refleksi

- Evaluasi hasil diskusi secara konseptual dan kontekstual.
- Refleksi proses pembelajaran dan nilai-nilai yang dapat diperoleh sepanjang pembelajaran.

d) Fase Pemberian Penghargaan

Pemberian penghargaan untuk semua kelompok atas partisipasi selama pembelajaran.



Gambar 1. Contoh kartu berpasangan. Kiri: Kartu induk jamur (KIJ). Kanan: Kartu nama jamur (KNJ)

Melalui kompetisi dan kegiatan fisik yang menyenangkan dalam model pembelajaran CCTT, diharapkan akan berdampak baik pada aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X IPA 2, sehingga akan meningkatkan minat mereka dalam belajar biologi. Melalui penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran di SMA Negeri 1 Merlung, dari unsur minat siswa, aktivitas belajar, hingga tingkat penguasaan kompetensi yang diinginkan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian pendahuluan yang disajikan secara deskriptif, untuk menggambarkan penerapan model pembelajaran CCTT dan dampaknya terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar biologi. Pembelajaran hanya dilaksanakan satu kali, hari kamis, 25 Januari 2018 pada jam pelajaran ke empat sampai ke enam (10.00 – 12.15 WIB). Pertemuan tersebut merupakan pertemuan sebelum dilaksanakan ulangan kompetensi dasar (KD).

Penulis mengembangkan model pembelajaran CCTT yang dirancang sebagai penguat materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Materi pembelajaran ialah identifikasi aneka jamur berdasarkan gambar, ciri-ciri dan manfaat atau kerugian jamur tersebut untuk manusia.

Subyek penelitian sebanyak 25 orang siswa kelas X IPA 2 tahun pelajaran 2017/2018, yang dibagi ke dalam empat kelompok kecil yang terdiri dari 6–7 orang. Setiap anggota kelompok dipilih secara acak berbasis pada distribusi prestasi.

Alat yang digunakan ialah media kartu, papan sterofoam, *push pin* (paku tusuk), penanda waktu, buku paket dan referensi lainnya. Setiap siswa dibolehkan mengakses internet jika dibutuhkan untuk menemukan sumber bacaan yang mendukung aktivitas mereka.

Metode pengumpulan data ialah observasi, dokumentasi, dan tes. Penulis melakukan pengamatan dengan dibantu oleh satu orang pengamat yang bertugas untuk melakukan pengamatan dan dokumentasi. Penulis menggunakan lima jenis aktivitas belajar berdasarkan jenis-jenis aktivitas belajar yang dikemukakan Dierich

(dalam Sardiman AM, 2005), yaitu: *visual activities* (aktivitas visual), *emotional activities* (aktivitas emosional), *listening activities* (aktivitas mendengar), *oral activities* (aktivitas lisan), dan *motor activities* (aktivitas gerak). Kriteria dan rentang aktivitas belajar sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Aktivitas Belajar

Rentang Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Aktif
61% - 80%	Aktif
41% - 60%	Cukup Aktif
21% - 40%	Kurang Aktif
0% - 20%	Tidak Aktif

Sumber: Masyhud (2013) dalam Nuraini dkk. (2018).

Metode tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar. Instrumen tes ialah instrumen ulangan kompetensi dasar (KD) berupa 40 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator soal untuk materi Jamur pada kelas X semester dua (genap). Data penelitian dianalisis secara kualitatif, melalui tiga tahapan, yaitu: reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran CCTT di Kelas X IPA 2

Penerapan CCTT berjalan sebanyak 3 putaran. Setiap putaran dilaksanakan sesuai waktu yang ditentukan dan setiap kelompok menjalankannya dengan baik dan benar. Setiap anggota kelompok berperan aktif untuk saling menolong satu sama lain, meskipun dengan cara dan kecepatan yang berbeda.

Setiap siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, hingga mampu mengembangkan pemahaman berfikir (Hamalik, 2001). Kemampuan yang berbeda dari setiap anggota kelompok memengaruhi hasil diskusi mereka, sebagaimana terlihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penerapan CCTT di Kelas X IPA 2

No.	Kelompok	Jumlah Jawaban Benar Per-putaran	Total
-----	----------	----------------------------------	-------



		I	II	III	
1	Kelompok I	5	7	6	18
2	Kelompok II	5	6	6	17
3	Kelompok III	6	6	7	19
4	Kelompok IV	5	6	6	17
	Rata-rata	5.25	6.25	6.25	17.75

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kelompok III lebih unggul dari kelompok lain. Namun demikian, tidak ada perbedaan mencolok di antara empat kelompok. Selisih nilai antara kelompok pemenang dengan kelompok nilai terendah hanya 2 poin, sementara rata-rata nilai dari total 3 putaran adalah 5,91 yang berarti bahwa rata-rata setiap kelompok menjawab 6 jawaban benar dalam setiap putaran.



Gambar 2. Pembelajaran CCTT di Kelas X IPA 2 saat berdiskusi (A, B, C) dan presentasi (D)

Perolehan rata-rata nilai setiap kelompok naik pada putaran II dengan nilai 6,25. Perolehan rata-rata nilai putaran II dan putaran III sama yaitu 6,25, padahal waktu yang diberikan di putaran III lebih sedikit daripada putaran II. Hal tersebut karena pada putaran II dan putaran III, siswa telah terbiasa memainkan permainan, disamping siswa telah lebih akrab dengan isi di dalam kartu. Keakraban siswa dengan kartu disebabkan pemakaian kartu yang sama hingga tiga kali putaran.

Aktivitas Belajar Siswa di Kelas X IPA 2

Interaksi partisipatif siswa tampak intensif sepanjang pelaksanaan pembelajaran, yang menunjukkan aktivitas siswa sangat aktif dan berjalan dengan optimal, terutama kerja samadalam kelompok untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Capaian aktivitas belajar diukur melalui capaian indikator-indikatornya, sebagaimana tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 3. Capaian Indikator untuk Setiap Aktivitas Belajar

No	Aktivitas Belajar	Indikator	Jumlah Siswa Beraktivitas Per-Kelompok				Jumlah Total Siswa	Capaian Indikator (%)
			I	II	III	IV		
1	Visual activities	Siswa membaca referensi (buku/internet)	6	6	7	6	25	100
		Siswa memperhatikan presentasi kelompok lain.	5	4	6	5	20	80
	Emotional activities	Siswa antusias dalam pembelajaran	6	6	7	6	25	100
		Siswa gembira dalam pembelajaran.	6	6	7	6	25	100
2	Listening activities	Siswa mendengarkan pendapat teman kelompok.	6	6	7	6	25	100
		Siswa mendengarkan presentasi kelompok lain.	5	4	6	5	20	80
		Oral activities	Siswa berdiskusi di dalam kelompok.	6	5	6	5	22
Siswa berdiskusi saat presentasi.	4		4	4	3	15	60	
3	Motor activities	Siswa membolak-balik buku bacaan atau menggulir layar telepon pintar, atau mengambil/menempel kartu.	6	6	7	6	25	100
Rata-rata							89,8	

Berdasarkan tabel tersebut, tingginya aktivitas siswa terlihat dari capaian indikator sebesar 89,8%, dengan rata-rata 22,4 orang siswa terlibat dalam setiap aspek aktivitas pembelajaran. Lima indikator meraih capaian 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa CCTT unggul dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam ranah visual, emosional, mendengar, dan gerak.

Aktivitas lisan tampak baik selama diskusi di dalam kelompok dengan capaian indikator 88%. Capaian indikator terendah sebesar 60% (cukup aktif) diraih indikator “siswa berdiskusi saat presentasi”. Selama tiga kali proses diskusi antar kelompok, hanya 15 orang siswa yang terlibat aktif, selebihnya hanya memperhatikan dan mendengarkan paparan dan tanya jawab antar siswa. Intensitas tanya jawab pun semakin menurun seiring bertambah putaran permainan. Sama halnya dengan peningkatan perolehan nilai kelompok pada setiap putaran,

penurunan intensitas tanya jawab ini juga disebabkan oleh keakraban siswa dengan isi di dalam kartu karena pemakaian kartu yang sama diulang hingga tiga kali putaran.

Capaian indikator-indikator dari aktivitas belajar tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran CCTT sangat baik diterapkan kepada kelas yang letih dan sulit fokus dalam belajar, sebagaimana kepada siswa kelas X IPA 2 ketika pembelajaran dimulai pukul 10.00 – 12.15 WIB. Model pembelajaran CCTV berhasil memicu gerak siswa agar aktif dalam pembelajaran. Gerak fisik yang ada di dalam pembelajaran aktif dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa penat (Silberman, 2016).

Faktor-faktor yang mendukung aktivitas belajar siswa dengan pembelajaran CCTT di kelas X IPA 2 ialah jumlah siswa, luas ruang kelas yang proporsional dengan jumlah siswa, dan alokasi waktu. Faktor pendukung pertama ialah

jumlah siswa kelas X IPA 2 yang hanya 25 orang. Apabila mengacu pada pasal 24 Permendikbud Nomor 17 Tahun 2017, maka jumlah siswa dalam satu kelas berada pada rentang 20 – 36 orang. Jumlah siswa kelas X IPA 2 dianggap ideal untuk pembelajaran CCTT yang menuntut partisipasi seluruh siswa dalam kelompok.

Faktor pendukung kedua ialah luas ruang kelas yang proporsional dengan jumlah siswa. Jika jumlah siswa lebih dari 30 orang, maka ruang kelas ukuran 9 m x 8 m tidak ideal untuk aktivitas kelompok-kelompok kecil dan presentasinya. Jika demikian, maka aula atau lapangan terbuka adalah pilihan terbaik untuk melaksanakan pembelajaran CCTT.

Faktor pendukung ketiga ialah alokasi waktu 3 jam pelajaran (135 menit) yang cukup untuk pembelajaran CCTT. Alokasi waktu yang semakin banyak akan memberi keleluasaan bagi guru untuk merencanakan waktu permainan maupun jumlah putaran, sehingga pembelajaran akan semakin optimal.

Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 2

Hasil belajar siswa secara keseluruhan menunjukkan tren yang baik. Rata-rata nilai hasil belajar siswa ialah 73.3 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Sebanyak 21 orang siswa (84%) memperoleh nilai di atas ketuntasan belajar minimal (KBM) 70, hanya 4 orang siswa (16%) yang tidak memperoleh nilai di atas KBM.

Siswa yang nilainya di bawah KBM tersebar di setiap kelompok, 1 siswa masing-masing di kelompok I, II dan IV, serta 2 siswa di kelompok III. Distribusi siswa dalam pembagian kelompok berdasarkan prestasi belum cukup menolong ketika mengikuti ulangan, meskipun mereka aktif di dalam pembelajaran.

Penulis belum bisa melakukan klaim bahwa tren hasil belajar yang baik disebabkan oleh penerapan CCTT, karena hal-hal berikut:

- a) bisa saja hasil belajar dipengaruhi oleh pembelajaran sebelumnya, karena pembelajaran CCTT merupakan kegiatan penguatan materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya untuk menghadapi ulangan atau ujian; atau
- b) materi pelajaran yang mungkin lebih menarik minat siswa daripada materi pelajaran sebelumnya, karena sebagian jenis jamur dapat diidentifikasi dengan panca indera tanpa bantuan alat pengamatan.

Untuk menjawab dua hal tersebut, diperlukan penelitian lanjutan dengan membandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran CCTT dengan yang tidak menggunakannya di berbagai tingkat kelas (kelas X, XI, dan XII), dan dengan berbagai materi dari aneka mata pelajaran. Namun demikian, karena pembelajaran CCTT memberi dampak baik pada peningkatan aktivitas pembelajaran, maka dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran CCTT juga berdampak baik pada peningkatan hasil belajar. Hal tersebut didasarkan kepada hasil penelitian korelasional Harahap (2014), Rosyida (2018) dan Nuraini dkk. (2018) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara aktivitas belajar dengan hasil belajar. Dengan demikian, CCTT laik diterapkan dalam sebuah pembelajaran biologi.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran CCTT berdampak baik pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Tingginya aktivitas siswa terlihat dari capaian indikator sebesar 89,8%, dengan rata-rata 22,4 orang siswa terlibat dalam setiap aspek aktivitas pembelajaran. Persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 84% (21 orang siswa), rata-rata nilai 73,3 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran CCTT laik diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi siswa. Model pembelajaran CCTT laik diterapkan untuk menguatkan materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

Penelitian lanjutan untuk pembelajaran CCTT perlu dilakukan, untuk selanjutnya dipublikasikan dalam jurnal atau seminar pendidikan, sehingga model pembelajaran ini memiliki landasan ilmiah yang kuat, terutama pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, N. (2014). Hubungan antara Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* pada Konsep Ekosistem. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 35-46.
- Nuraini, Fitriana, & Fadhilah, R. (2018). Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1): 30-39.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E., (2009). *Models of Teaching. Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosyida, F. (2018). Pengaruh Kemampuan Membaca dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(1), 23-30.
- Santrock, J.W. (2008). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silberman, M. (2016). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Insan Cendekia.
- Slavin. R.E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. London: Allynand Bacon.