

**PENGGUNAAN MODEL *CIRCLE QUESTION GAME* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISTEM KOORDINASI
DAN ALAT INDERA MANUSIA**

Oleh:

Rumsikah¹⁾

¹⁾Guru SMP Negeri 15 Tasikmalaya

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *circle question game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada system koordinasi dan alat indera manusia. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melakukan 2 (dua) siklus tindakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas empat teknik yaitu: pengamatan, tes, dokumentasi, dan angket. Objek penelitian adalah siswa kelas IX-F SMP Negeri 15 Tasikmalaya dalam materi sistem koordinasi dan alat indera manusia (n=28). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *circle question game* terbukti dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan aktifitas siswa dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 33,34 atau meningkat sebesar 28,55% dan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 13,67 atau meningkat sebesar 11,39%. Terdapat peningkatan proses belajar menggunakan model pembelajaran *circle question game* dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 0,8 atau meningkat sebesar 20,5 % dan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 0,78 atau meningkat sebesar 19,5 %. Terjadi peningkatan pada rata-rata nilai tes dari prasiklus ke siklus 1 pertemuan ke 1 sebesar 14,67 atau meningkat sebesar 22,56 % dan meningkat pada persentase siswa yang tuntas sebesar 40 %. Dari siklus 1 pertemuan ke 1 ke siklus 1 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 3,6 atau meningkat sebesar 3,2 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 6,67 % dan dari siklus 1 pertemuan ke 2 ke siklus 2 pertemuan ke 1 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 2,83 atau naik sebesar 3,4 % dan terjadi peningkatan persentase siswa yang tuntas sebesar 6,7 % sedangkan dari siklus 2 pertemuan ke 1 ke siklus 2 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,4 atau meningkat sebesar 2,7 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 3,4 %.

Kata Kunci : Hasil belajar, sistem koordinasi dan alat indera manusia, model pembelajaran, *Circle Question Game*

PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas IX adalah Mendiskripsikan sistem koordinasi dan alat indera pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan sesuai dengan KD 1.3. Siswa dikatakan mempunyai kompetensi jika sudah mampu mendeskripsikan sistem koordinasi dan membedakan fungsi organ-organ indera pada manusia sehingga siswa dapat mencapai KKM 75, dengan ketuntasan klasikal 85 %.

Hasil belajar siswa dalam sistem koordinasi dan alat indera di kelas IX masih kurang terutama pada struktur sistem koordinasi, anatomi dan fungsi dari bagian alat indera tersebut. Hal ini ditunjukkan pada hasil Ulangan harian pada materi alat indera tahun ajaran 2015/2016 memberikan rerata ulangan harian sebesar 64 dengan ketuntasan klasikal 67%. Hal ini masih di bawah ketuntasan belajar minimal yakni 75 dan ketuntasan klasikal 85%. Rendahnya rerata ulangan harian ini menunjukkan kurangnya penguasaan materi pembelajaran oleh siswa. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran biologi di SMP Negeri 15 Kelas IX-F menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tampak kurang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil nilai ulangan harian pada Standar Kompetensi sebelumnya hasil rerata perolehan nilai siswa 64 dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75 dan hanya 10 siswa yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau hanya 27% siswa yang nilainya sama atau diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Kurangnya hasil belajar siswa dalam sistem koordinasi dan alat indera pada manusia terdapat beberapa asumsi diantaranya kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan metode dan pendekatan yang bervariasi, pribadi guru tidak bersahabat, keterbatasan sarana pembelajaran, kemampuan siswa rendah, siswa beranggapan biologi sebagai pelajaran hafalan dan siswa tidak dilibatkan secara aktif.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan siswa, melihat hasil nilai ulangan harian pada Standar Kompetensi tahun yang lalu yang dilaksanakan pada topik yang sama maka faktor utama yang dirasakan sebagai penyebab kurangnya perolehan nilai dalam kegiatan pembelajaran biologi adalah: guru kurang menerapkan model pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas maupun tanggung jawab siswa, kurangnya keterampilan guru menggunakan variasi-variasi pendekatan dan metode pembelajaran yang menimbulkan pembelajaran monoton yang mengakibatkan kejenuhan siswa dan menyebabkan gairah siswa untuk masuk terlibat dalam sebuah proses belajar mengajar akan berkurang. Dominasi guru di kelas dengan metode penyampaian materi drill yang selama ini banyak digunakan oleh guru-guru IPA Biologi menyebabkan waktu siswa untuk berinteraksi dengan temannya dalam sebuah diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan dalam penemuan sebuah konsep akan berkurang. Guru yang terlalu dominan di kelas juga akan menyebabkan sifat keterbukaan guru dalam menerima masukan dan pendapat siswa secara perlahan menurun.

Memperhatikan kurangnya hasil belajar siswa dalam sistem koordinasi dan alat indera pada manusia maka dipandang perlu untuk memperbaiki kemampuan mendiskripsikan sistem koordinasi dan alat indera manusia tersebut, dengan menambah variasi model pembelajaran yang menarik atau menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa.

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar pada sistem koordinasi dan alat indera manusia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan tindakan pemecahan yang dilakukan karena dapat meningkatkan kemajuan belajar, sikap siswa yang lebih positif, menambah motivasi dan percaya diri serta menambah rasa senang.

Pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi, dan juga keterampilan-keterampilan tanya jawab (Ibrahim, dkk, 2000:9).

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep alat indera melalui penerapan model *Circle question game* di kelas IX-F SMP Negeri 15 Tasikmalaya; (2) mengetahui penggunaan model pembelajaran *circle question game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep alat indera; (3) Mengetahui langkah-langkah guru dalam menggunakan model pembelajaran *circle question game*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus tindakan. Objek penelitian adalah siswa kelas IX-F SMP Negeri 15 Tasikmalaya dalam materi sistem koordinasi dan alat indera manusia (n=28). Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2016 semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Proses Belajar.

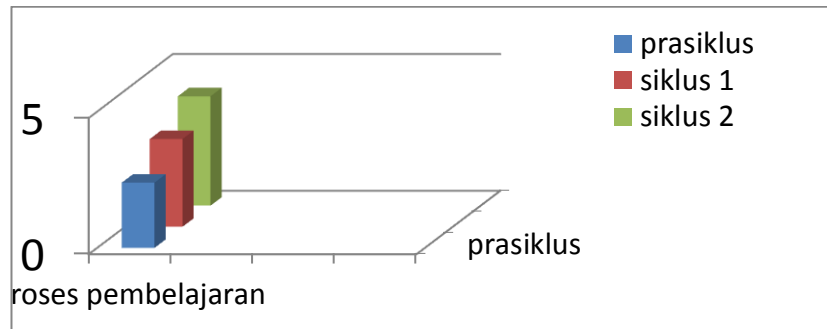
Peningkatan proses pembelajaran sistem koordinasi dan alat indera pada manusiadi kelas IX-F menggunakan model pembelajaran *circle question game* bisa dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Peningkatan Proses Pembelajaran

No	Aspek	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Apersepsi	3	3	4
2	Penjelasan materi alat andera pada manusia	2	3	4
3	Penerapan <i>Circle question game (CQG)</i> .	2	4	4
4	Tehnik pembagian kelompok	2	2	4
5	Pengelolaan kegiatan CQG	2	3	4
6	Kemampuan melakukan evaluasi	3	4	4
7	Memberikan penghargaan individu dan kelompok	2	3	4
8	Menyimpulkan materi pembelajaran	3	4	4
9	Mengatur waktu	2	3	4
	Rata-rata	2,4	3,22	4
	Persentase	60 %	80,5 %	100%

Berdasarkan Tabel 1 di atas terbukti terdapat peningkatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *circle question game* dari

prasiklus ke siklus 1 sebesar 0,8 atau meningkat sebesar 20,5 % dan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 0,78 atau meningkat sebesar 19,5 %. Peningkatan ini dijelaskan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Grafik Peningkatan Proses Pembelajaran

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran sistem koordinasi dan alat indera pada manusia menggunakan model pembelajaran *circle question game* dapat meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Peningkatan Aktifitas Siswa

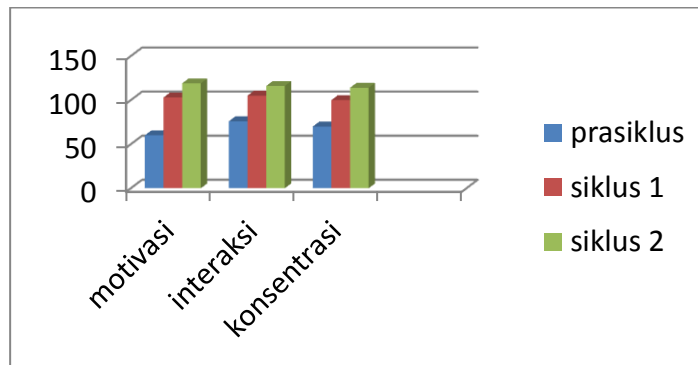
Peningkatan aktifitas siswa pada proses pembelajaran menggunakan model *circle question game* bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Peningkatan Peningkatan Aktifitas Siswa

No	Aktifitas	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Motivasi	60	50 %	103	85,83 %	119	99.16 %
2	Interaksi	76	63.33 %	105	87,5 %	116	96.66 %
3	Konsentrasi	70	58.33 %	100	83,33 %	114	95 %
	Rata-rata	68.66	57 %	102,66	85,55 %	116.33	96.94 %

Berdasarkan Tabel 1 di atas terdapat rata-rata peningkatan aktifitas siswa dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 33,34 atau meningkat sebesar 28,55% dan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 13,67 atau meningkat sebesar 11,39 % hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *circle question game* dapat meningkatkan aktifitas siswa.

Peningkatan aktifitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *circle question game* ini dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar 2 Grafik Peningkatan Aktifitas Siswa

Hasil ini sesuai dengan perspektif motivasional pembelajaran kooperatif berdasarkan pada konsep *vicarious reinforcement*, dimana individu-individu yang saling memperkuat diri mereka satu sama lainnya cenderung berpengaruh terhadap perilaku masing-masing individu tersebut. Fenomena ini akan mendorong siswa untuk tidak hanya peduli pada diri sendiri, tetapi juga peduli pada orang lain dan motivasi ekstrinsik lebih baik dari pada motivasi instrinsik (Huda. 2011).

Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *circle question game* pada materi sistem koordinasi dan alat indera pada manusia di kelas IX-F dapat dilihat pada tabel berikut.

T

Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

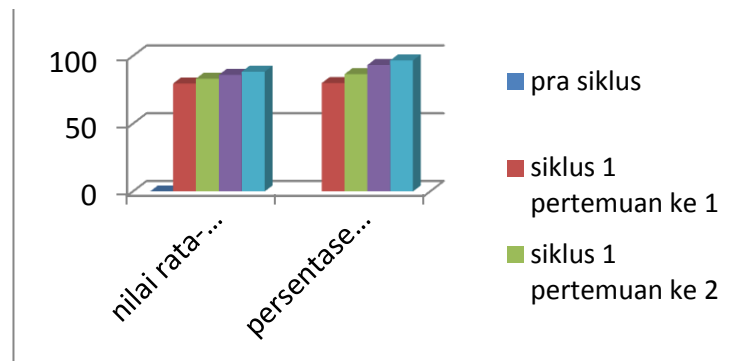
Nilai	Pra Siklus	Siklus 1		Siklus 2	
		Pert.1	Pert. 2	Pert.1	Pert. 2
Rata=rata	65	79,6	83,2	86,03	88,4
Tuntas(%)	40%	80%	86,67%	93,3%	96,7%

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada rata-rata nilai tes dari prasiklus ke siklus 1 pertemuan ke 1 sebesar 14,67 atau meningkat sebesar 22.56 % dan meningkat pada persentase siswa yang tuntas sebesar 40 %. Dari siklus 1 pertemuan ke 1 ke siklus 1 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 3,6 atau meningkat sebesar 3,2 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 6,67 % dan dari siklus 1 pertemuan ke 2 ke siklus 2 pertemuan ke 1 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 2.83 atau naik sebesar 3,4 % dan terjadi peningkatan persentase siswa yang tuntas sebesar 6,7 % sedangkan dari siklus 2 pertemuan ke 1 ke siklus 2 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,4 atau meningkat sebesar 2.7 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 3.4 %

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model *Circle question game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX-F pada materi alat indera pada manusia.

Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Circle question game* sesuai dengan perspektif piaget yang menegaskan bahwa ketika siswa bekerja sama, konflik *sosio-kognitif* akan muncul dan akan melahirkan ketidakseimbangan kognitif. Ketidakseimbangan kognitif inilah yang nanti akan meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir (Miftahul Huda, 2005)

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi alat indera menggunakan model belajar *circle question game* dapat dijelaskan pada Gambar 3.



Gambar 3 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pengamatan Terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Circle Question Game*

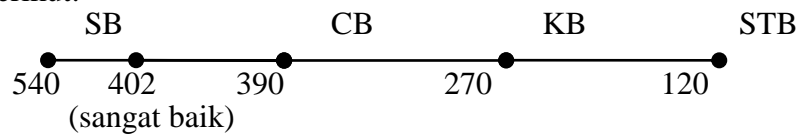
Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa yang terdiri dari 5 item mengenai sikap siswa terhadap model pembelajaran *circle question game* sebagai berikut:

Tabel 4 Jawaban 28 Responden Siswa Terhadap Model Pembelajaran

No.	Item Soal Angket	Jumlah Skor Maks	Jumlah Skor	%
1.	Model pembelajaran <i>Circle question game (CQG)</i> dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar	112	102	90.83%
2.	Model pembelajaran <i>Circle question game (CQG)</i> dapat memberikan kesempatan menemukan konsep pembelajaran pada siswa dalam belajar.	112	98	87,5 %
3.	Model pembelajaran <i>Circle question game (CQG)</i> dapat memberikan penguatan konsep dalam pembelajaran kepada siswa dalam belajar.	112	95	85 %
4.	Model pembelajaran <i>Circle question game (CQG)</i> dapat	112	104	86.66%

	meningkatkan minat baca untuk mempersiapkan belajar IPA.			
5.	Model pembelajaran <i>Circle question game (CQG)</i> dapat merubah gaya belajar siswa kearah yang lebih baik.	112	105	87.5 %

Jumlah skor kriterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi 4)= 560 (untuk skor tertinggi =4, Jumlah item=5 dan jumlah responden 28). Skor terendah 140 (untuk skor terendah =1, Jumlah item=5 dan jumlah responden 28). Jumlah skor pengumpulan data 304, dengan demikian model pembelajaran *Circle question game (CQG)* menurut 30 responden/siswa adalah: Sangat baik dari criteria yang ditetapkan. Dan hal ini secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut:



Gambar 4 Rating Scale Sikap Siswa Terhadap Implementasi Model pembelajaran. (Sugiyono: 2001)

Nilai 402 termasuk dalam interval cukup baik dan sangat baik, tetapi lebih mendekati sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan model pembelajaran *circle question game* pada materi alat indera manusia disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan model pembelajaran *circle question game* dapat meningkatkan proses belajar dan aktifitas belajar siswa.
2. Penggunaan model pembelajaran *circle question game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Supriyono (1990) Ahmadi dan Supriyono. *Psikologi belajar*. Solo: PT Rineka Cipta.
- Basri, H. (2000). *Remaja berkualitas: problematika remaja dan solusinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Drost, S.J. (1993). *Menjadi pribadi dewasa dan mandiri*. Yogyakarta: Kanisius
- Elok Sudibyo, dkk,(2008), *Buku Paket Kelas 9* . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Jakarta
- Ibrahim, M.,Racmadiarti, F.,Nur,M.,dan Ismono. (2000).*Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya:University Press.
- Suparno, AS. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas, Makalah disajikan dalam Lokakarya Nasional Instruktur PKG*. Bogor: Depdikbud
- Widyaningsih,T.S. (2008). *Implementasi Teknik Two Stay Two Straydan Media Kartu Gambar Dalam Pembelajaran IPS Geografi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX F SMP Negeri Bangun Tapan*. Laporan PTK.Tidak Diterbitkan.