

# KONTAK JODOH DENGAN STADAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI DAN PERILAKU BERKARAKTER SISWA

Nur Aliyah

Guru IPA SMP Negeri 1 Sidayu Kabupaten Gresik  
E-mail: [aliyah.nur@gmail.com](mailto:aliyah.nur@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi penggunaan media kontak jodoh dengan model STADAT dapat meningkatkan: (1) perilaku berkarakter siswa, dan (2) hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart. Sampel penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Sidayu kelas IX-A berjumlah 30 orang yang terdiri atas 18 laki-laki dan 12 perempuan. Data diambil semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Instrumen pengumpul data berupa (a) lembar observasi perilaku berkarakter siswa, dan (2) tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kontak jodoh dengan model STADAT dapat meningkatkan (1) perilaku berkarakter siswa dengan rata-rata 75,32% (perilaku memuaskan) pada siklus I menjadi 90,7% (perilaku sangat baik) pada siklus II, dan (2) hasil belajar siswa dengan rata-rata 60 % pada siklus I meningkat menjadi 87% pada siklus II.

**Kata kunci:** *Kontak Jodoh, Model STADAT, Perilaku Berkarakter, Hasil Belajar.*

## I. PENDAHULUAN

Tayangan televisi menunjukkan bahwa terdapat indikasi ketidakjujuran dalam pelaksanaan UN. Padahal deklarasi UN jujur banyak dikumandangkan ratusan ribu siswa diberbagai kota, dan puluhan ribu guru juga telah mengucapkan sumpah. Sambutan pada Puncak Peringatan Hardiknas dan Harkitnas 2016, Presiden Joko Widodo menegaskan "Bangsa yang unggul dalam persaingan global adalah yang memiliki sumber daya manusia yang berkarakter, yang dibangun di atas fondasi nilai-nilai budaya dan berorientasi ke masa depan". Presiden juga mengutip kalimat tokoh besar Aristoteles. "Keunggulan manusia terletak pada kehebatan berpikir dan kehebatan karakter. Sasaran pendidikan bukan hanya kepintaran, kecerdasan, ilmu, dan pengetahuan, tetapi juga moral, budi pekerti, watak, nilai, perilaku, mental dan kepribadian yang tangguh, yang unggul, dan yang mulia,".

SMP Negeri 1 Sidayu yang terletak di Kabupaten Gresik mengemban gelar "Kota Santri" seharusnya siswa-siswinya mempunyai perilaku berkarakter, namun pada kenyataannya perilaku suka menyontek saat mengerjakan ulangan, siswa pandai mendominasi kerja kelompok sementara siswa yang belum memahami materi kurang berusaha untuk memahami materi. Dari laporan penjaga kantin sekolah bahwa ada beberapa oknum siswa yang tidak membayar saat jajan di kantin sekolah tentunya menjadi tamparan keras bagi seorang guru. Hasil observasi yang dilakukan guru, siswa-siswi SMPN 1 Sidayu mempunyai karakteristik yang unik. Tempat tinggal di daerah pesisir mencetak sifat yang keras ditambah lagi perbedaan fanatisme

agama yang cukup kuat menyebabkan sifat individualisme siswa-siswi SMPN 1 Sidayu cukup tinggi dan sangat menonjolkan keunggulan pribadi dan golongannya.

Hasil ulangan harian Kompetensi Dasar (KD) sebelumnya dari 30 siswa dalam satu kelas hanya 12 siswa yang tuntas, ini berarti hanya 42% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sedangkan 58% siswanya harus dilakukan remedial. Banyaknya siswa yang tidak tuntas disebabkan banyak faktor antara lain, kurang lebih 50% siswa saja yang memiliki buku pelajaran, disamping itu matapencaharian walimurid sebagian besar nelayan dan petani dengan pendidikan yang rendah, sehingga pemahaman akan pentingnya pendidikanpun sangat kurang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu evaluasi diri yang telah dilakukan, guru seringkali melakukan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga pembelajaran sering didominasi guru (*teacher centered*). Guru hanya mengedepankan terselesaikannya penyampaian materi tanpa mengevaluasi apakah pembelajaran yang sudah dilakukan mampu membuat siswa senang dan memahami pembelajaran. Guru juga belum pernah mengamati perilaku siswa saat berlangsungnya pembelajaran.

Permasalahan di atas perlu diatasi dengan melakukan penelitian tindakan kelas, dalam hal ini model pembelajaran yang dipilih yaitu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dipilih karena guru mengamati karakteristik siswa yang individualisme, kurang bisa bekerja sama, dan kurang bisa menghargai pendapat orang lain. Model

Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh suatu struktur tugas, tujuan kelompok dan penghargaan kooperatif (Karuru, 2002). Tipe model pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dan TGT (*Team Game Tournament*). Tipe model pembelajaran STAD dan TGT dipilih karena pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit serta menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, dan mengembangkan perilaku positif siswa (Ibrahim, 2000:37).

Tipe pembelajaran STAD di gabungkan dengan TGT disebabkan guru pernah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif STAD tetapi pada fase diskusi kelompok siswa belum mampu berdiskusi secara kooperatif, jalannya diskusi masih didominasi siswa yang pandai sedangkan siswa lain hanya menggantungkan tugasnya kepada siswa yang pandai. Hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa juga kurang memuaskan secara merata. Berdasarkan keadaan tersebut guru mencoba menggabungkan antara model pembelajaran kooperatif STAD dengan TGT dengan menambahkan satu fase yaitu turnamen akademik yang selanjutnya disebut tipe pembelajaran *Student Team Achievement Division And Tournament (STADAT)*. Dengan turnamen akademik diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena pembelajaran terbangun dalam suasana permainan yang menyenangkan.

Pengamatan guru dalam proses pembelajaran di kelas, siswa seringkali merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, salah satunya karena kurang adanya sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa, dan pada saat KBM berlangsung tidak semua panca indra siswa beraktivitas. Hal ini seringkali memicu siswa mengantuk atau beraktivitas yang lain. Untuk mengatasi hal tersebut perlu di gunakan suatu media pembelajaran. Briggs (1970) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar. Lebih lanjut dijelaskan, media yang baik adalah media yang interaktif atau media yang memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Untuk itu guru mencoba menggunakan media pembelajaran berupa kartu domino. Pemilihan kartu domino sebagai media pembelajaran disebabkan motivasi yang rendah pada siswa dan terinspirasi dari ulah sebagian siswa pada saat KBM berlangsung dengan harapan kegembiraan siswa bermain kartu domino dapat diarahkan pada hal yang positif. Permainan kartu domino dilakukan dengan memasang kartu yang cocok satu dengan yang lain, sama seperti saat mencari "jodoh", untuk itu guru memberi nama media pembelajaran ini Media kontak jodoh. Selain itu penggunaan media kontak jodoh ini dikombinasikan dengan permainan

"Puzzle". Apabila semua kartu telah selesai dimainkan maka akan terbentuk suatu gambar sistem eskresi manusia dengan harapan siswa lebih termotivasi untuk segera menyelesaikan turnamen sekaligus dapat mengamati organ-organ yang merupakan organ sistem eskresi.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) apakah penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan perilaku berkarakter pada siswa?, dan (2) Apakah penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak Jodoh dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan perilaku berkarakter siswa, dan (2) mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan hasil belajar biologi.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002:83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX-A SMPN 1 Sidayu semester ganjil (pelaksanaan penelitian selama 3 bulan, yaitu Juli sampai dengan September) tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 30 orang. Alasan dipilihnya kelas ini sebagai subjek penelitian, karena siswa memiliki kemampuan akademik yang heterogen, mempunyai karakteristik perilaku yang variatif, sebagian siswa sangat aktif dan sebagian yang lain pendiam, siswa kelas inilah yang pernah memainkan kartu domino saat pembelajaran biologi berlangsung dan yang lebih penting menurut laporan dari penjaga kantin oknum siswa yang sering tidak membayar jajan di kantin sekolah berada pada kelas ini.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa, (1) lembar observasi perilaku berkarakter siswa, dan (2) tes hasil belajar. Lembar observasi perilaku berkarakter siswa meliputi: (1) siswa menunjukkan karakter kejujuran, (2) siswa saling membantu teman yang membutuhkan, (3) siswa bekerja sama dalam diskusi kelompok dan turnamen, (4) siswa menjadi pendengar yang baik, dan (5) siswa mampu mewujudkan ketertiban dan manajemen waktu.

Tes hasil belajar biologi dengan menggunakan 20 soal uraian singkat sebagai ulangan subsumatif. Selain itu pada penelitian ini dilengkapi dengan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran STADAT

dengan sintak-sintak meliputi: (1) penyajian kelas, (2) guru memberikan pre test, (3) diskusi kelompok, (4) tunamen, (5) guru memberikan post test, dan (6) guru mengumumkan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.

Berdasarkan data yang diperoleh penelitian ini dinyatakan berhasil apabila: (1) prosentase aktivitas perilaku berkarakter siswa antara 66%-79% dengan taraf keberhasilan memuaskan (Nur, M. 2011:182), (2) hasil tes subsumatif siswa yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus mencapai daya serap  $\geq 75$ ,

**Tabel 1.** Rata-Rata Perilaku Berkarakter Siswa

No.	Aspek	Siklus I			Siklus II		
		$\Sigma$	%	keberhasilan tindakan	$\Sigma$	%	keberhasilan tindakan
1.	Siswa menunjukkan karakter kejujuran	18	60,0	kemajuan	23	76,7	memuaskan
2.	Siswa saling membantu teman yang membutuhkan	22	73,3	memuaskan	27	90,0	sangat baik
3.	Siswa mampu bekerja sama	29	96,7	sangat baik	30	100	sangat baik
4.	Siswa menjadi pendengar yang baik	28	93,8	sangat baik	28	93,3	sangat baik
5.	Siswa mampu mewujudkan ketertiban dan manajemen waktu	16	53,3	perlu perbaikan	28	93,3	sangat baik
<b>Jumlah</b>		<b>121</b>	<b>75,3</b>	<b>memuaskan</b>		<b>90,7</b>	<b>sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 1 bahwa rata-rata perilaku berkarakter siswa pada siklus I (75, 32%) dan siklus II (90,7%). Dari data tersebut menunjukkan adanya kenaikan dalam pembelajaran kooperatif STADAT dengan menggunakan media kontak jodoh.

**Tabel 2.** Rata-Rata Perilaku Berkarakter Siswa

No.	Rentangan Nilai	Siklus I			Siklus II		
		Jumlah Siswa			Jumlah Siswa		
		U. Awal	U. Subsumatif	Keterangan	U. Awal	U. Subsumatif	Keterangan
1.	80-100	2	18	Meningkat	12	25	Meningkat
2.	66-79	11	11	Tetap	15	5	Menurun
3.	56-65	11	1	Menurun	3	0	Menurun
4.	40-55	6	0	Menurun	0	0	Tetap
5.	0 -39	0	0	Tetap	0	0	Tetap

*A. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STADAT dengan Media Kontak Jodoh terhadap Perilaku Berkarakter Siswa*

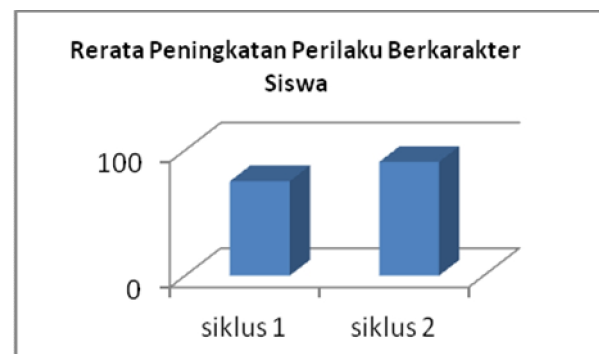
Dari data hasil penelitian diperoleh data bahwa pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh pada siklus I adalah 75,32% dan pada siklus II adalah 90,7%. Artinya terdapat peningkatan 15,38%. Peningkatan tersebut dapat divisualkan seperti pada grafik 1 berikut.

sedangkan ketuntasan belajar klasikal jika  $\geq 85\%$  siswa di dalam kelas mencapai daya serap  $\geq 75$  (Depdiknas, 2004:58). Pembelajaran dinyatakan berhasil apabila kegiatan guru yang direncanakan dalam langkah-langkah pembelajaran kooperatif STADAT dengan kartu kontak jodoh terlaksana 100% sesuai dengan kriteria keberhasilan.

**III. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI**

Hasil observasi perilaku berkarakter siswa dalam PBM dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil belajar siswa diketahui dengan mengadakan ulangan awal dan ulangan subsumatif pada setiap siklus. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.



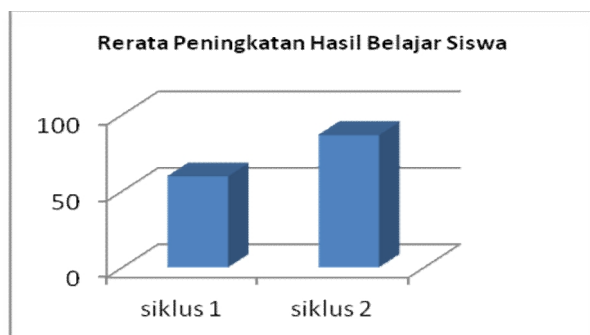
**Gambar 1.** Presentase Peningkatan Prilaku Siswa

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh mampu meningkatkan perilaku berkarakter siswa SMPN 1 Sidayu dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh menumbuhkan karakter kejujuran, sikap saling membantu teman yang membutuhkan, bekerja sama dalam diskusi kelompok dan turnamen, menjadi pendengar yang baik, dan mewujudkan ketertiban dan manajemen waktu yang sangat baik. Hal ini sejalan dengan keunggulan pembelajaran kooperatif dikarenakan pembelajaran tersebut dibangun atas 5 unsur dasar yaitu; (1) keadaan saling tergantung secara positif (*positive interdependence*), (2) interaksi langsung (*face to face interaction*), (3) adanya tanggung jawab individu (*individual accountability*), (4) Keterampilan sosial secara efektif dalam kelompok (*interpersonal and small group skill*), (5) Proses kelompok (*group-processing*) Ibrahim (2000:27).

#### B. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STADAT dengan Media Kontak Jodoh terhadap Hasil Belajar Belajar Siswa.

Dari data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SMPN 1 Sidayu. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya kompetensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Secara kuantitatif dapat dilihat peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I dan II yaitu 60% dan 87%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Pengaruh pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh terhadap hasil belajar siswa SMPN 1 Sidayu dapat divisualkan dalam grafik 2 berikut.



**Gambar 1.** Presentase Peningkatan Prilaku Siswa

Pada grafik di atas dapat diketahui peningkatan rerata hasil belajar siswa SMPN 1 Sidayu. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 1 Sidayu.

Dari hasil angket menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh membuat siswa merasa senang dan menginginkan agar proses pembelajaran yang dilakukan guru selalu membuat siswa senang dan siswa tidak tertekan. Dari hasil pengamatan juga diperoleh data bahwa pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh mampu menciptakan belajar menjadi kondusif, menyenangkan, mampu mendorong siswa untuk mengeluarkan gagasannya dan juga termotivasi untuk belajar di rumah terlebih dahulu sebelum berangkat ke sekolah. Demikian juga saat jam-jam kosong di kelas mampu tercipta komunitas belajar dan saling membantu antar teman, kesenjangan antara siswa pandai dan kurang pandai semakin berkurang, karakteristik siswa SMPN 1 Sidayu yang keras, egois, dan fanatik terhadap golongan agama sudah mulai tidak nampak, dan siswa mampu bekerja sama dan saling mendukung.

Pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh, siswa menjadi lebih memahami materi pelajaran sehingga menumbuhkan rasa percaya diri siswa sehingga mampu memunculkan karakter kejujuran dalam melaksanakan turnamen dan ulangan yang lama-kelamaan akan berdampak dalam kehidupan ber dan bermasyarakat. Informasi yang diperoleh baik dari siswa maupun dari penjual di kantin sekolah menyebutkan bahwa ketidakjujuran siswa saat jajan di kantin berkurang. Siswa seringkali mengulangi kata-kata atau pantun nasehat yang terdapat pada papan pertandingan yang siswa baca saat melakukan turnamen, dengan tidak terasa siswa saling memberi nasehat dan saling mengingatkan sesama teman agar selalu berbuat jujur tanpa menyinggung perasaan teman.

Guru sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa mempunyai permainan baru yang lebih bermanfaat yaitu permainan kartu kontak jodoh yang dapat dikreasikan dengan berbagai materi bahkan materi pelajaran selain IPA. Siswa terlihat asyik bermain kartu kontak jodoh. Siswa tidak bosan dan tidak terasa semua pertanyaan habis di selesaikan tanpa terpaksa dan pembelajaran menjadi lebih santai dan tidak terbatas hanya di dalam ruangan kelas.

## IV. KESIMPULAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dengan memperhatikan rumusan masalah dan tujuan penelitian disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan perilaku berkarakter siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidayu Gresik. Rata-rata persentase taraf keberhasilan tindakan meningkat dari 75,32%

(perilaku memuaskan) pada siklus I menjadi 90,7% (perilaku sangat baik) pada siklus II.

2. Penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sidayu Gresik. Rata-rata ketuntasan belajar siswa sebesar 60 % pada siklus I meningkat 87% pada siklus II

#### B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa saran perlu disampaikan sebagai berikut.

1. Mengingat penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan perilaku berkarakter siswa, sekolah dengan karakteristik yang relatif sama dapat menerapkan strategi pembelajaran serupa untuk meningkatkan perilaku berbudaya dan berkarakter siswa secara lebih efektif.
2. Mengingat penerapan pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kontak jodoh dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa, sekolah dengan karakteristik yang relatif sama dapat menerapkan strategi pembelajaran serupa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih baik.

#### REFERENSI

- Anonymous. (2005). *Belajar*, (Online), (<http://wikipedia.org/wiki/Belajar.html>, diakses 27 Juni 2005).
- Arikunto, S. (2001). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bintoro., & Abdurrahman. (2000). *Memahami dan Menangani Siswa dengan Problema dalam Belajar (Pedoman Guru)*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Corebima, A.D. (1999). *Pengembangan Penalaran pada Pembelajaran IPA-Biologi*. Makalah disajikan pada Pelatihan dan Lokarya PBMP bagi Guru IPA-Biologi dalam Rangka RUT VII. Malang 31 Agustus-1 Septemebr 2001.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.
- Ike, N. (2011). Penanaman Nilai (Karakter) dalam Kegiatan Pembelajaran,(Online), ([http://nurani\\_raya@yahoo.co.id.html](http://nurani_raya@yahoo.co.id.html), diakses 14 Mei 2011)
- Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., Nur, M., & Ismono. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA
- Karuru, P. (2002). *Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses dalam Seting Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Siswa SLTP*, (Online), (<http://digilib.ums.ac.id/go.php?id=jtptums-gdl-s1-2002-8344&q=STAD.html>, diakses 11 Mei 2011)
- Nurhadi., Burhan, Y., & Agus G.S. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nur, M. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif Keterampilan Berfikir dan Pendidikan Karakter*. Surabaya: Kementrian Pendidikan Nasional Unesa Pusat Sains dan Matematika Sekolah.
- Salim, P. (2002). *Kamus Bahasa Indonesia Komtemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Slavin, R.E. (2003), *Educational Psychology: Theory and Practice*, 7<sup>th</sup>Edition, Boston: John Hopkins University.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Ramaja Rosda Karya..