

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Siswa harus menguasai empat kemampuan dalam proses pembelajaran yaitu kemampuan berbicara, menulis, membaca dan mendengar. Dari keempat kemampuan ini, kemampuan berbicara merupakan kemampuan yang lemah dimiliki sebagian siswa, terutama kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi. Hal ini terlihat pada saat siswa berdiskusi, banyak siswa yang kurang aktif saat berdiskusi.

Hasil observasi di lapangan dengan mewawancarai siswa di SMA Negeri 1 Dungaliyo, bahwa siswa tidak berani bertanya dalam kegiatan diskusi karena takut pertanyaan yang akan dikemukakan salah dan siswa dianggap bodoh. Saat kegiatan diskusi berlangsung hanya siswa-siswa tertentu yang mendominasi dan aktif belajar. Ada kecenderungan siswa yang kemampuan interaksinya dalam diskusi di bawah lebih memilih untuk diam. Dengan alasan itu mereka kesulitan dalam menyampaikan pendapat ketika ada materi yang belum mereka mengerti.

Upaya untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan diskusi perlu dilakukan oleh guru salah satunya yaitu memilih suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi siswa sehingga pemahaman dalam proses pembelajaran siswa akan meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi kelas XI bahwa materi sistem koordinasi merupakan salah satu materi yang abstrak bagi siswa karena dalam penjabaran materinya mengaitkan mekanisme yang tidak dapat

dilihat langsung oleh mata. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi tahun pelajaran 2016/2017 yang ketuntasannya hanya 42 % dari 3 kelas dengan jumlah siswa 75 orang. Sistem Koordinasi terdiri atas 3 subpokok yaitu Sistem Saraf, Sistem Endokrin dan Sistem Indra.

Berdasarkan permasalahan ini, diperlukan model yang cocok dalam pembelajaran. Dari berbagai studi literatur, model yang cocok digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *Time Token*. Model pembelajaran kooperatif *Time Token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan diskusi sehingga tidak ada siswa yang bisa mendominasi pembicaraan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Lestari, dkk., 2015).

Selain pemilihan model pembelajaran yang cocok, agar tercapai tujuan pembelajaran seorang guru juga harus dapat memotivasi siswa. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat menumbuhkan motivasi siswa. Motivasi siswa akan timbul dengan adanya suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas adalah dengan menyajikan suatu permainan. Menurut Silberman (2006), permainan dapat menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan semangat keterlibatan siswa dan juga membantu memunculkan suasana yang kelak akan terus diingat oleh siswa. Menurut Nuriah (2013), permainan *Puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi, minat serta mengembangkan kecerdasan. Salah satu jenis *Puzzle* adalah *Puzzle* gambar

(*Picture Puzzle*). *Media Puzzle* merupakan media visual berupa gambar utuh yang dipotong-potong menjadi beberapa bagian. *Media Puzzle* merupakan permainan edukatif yang berupa gabungan potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreatifitas berpikir siswa.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* yang dengan *Picture Puzzle* pada materi sistem koordinasi. Hasil akhir yang diharapkan adalah dengan diimplementasinya model pembelajaran tersebut pembelajaran akan lebih efektif. Kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi dan hasil belajar siswa akan meningkat dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan disajikannya permainan sederhana namun menarik yaitu *Picture Puzzle*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi siswa pada materi sistem koordinasi ?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* pada materi sistem koordinasi.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* pada materi sistem koordinasi.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bahwa kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media *Picture Puzzle*.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **1) Bagi sekolah**

Dapat digunakan sebagai acuan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi dan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

##### **2) Bagi guru**

Menambah wawasan dan pengalaman yang baru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* untuk

meningkatkan kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi dan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

### **3) Bagi Siswa**

Diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dengan adanya permainan yang mendorong peningkatan kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi serta hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi.

### **4) Bagi Peneliti**

Sebagai mahasiswa calon guru Biologi, penelitian ini sangat bermanfaat untuk mendapatkan pengalaman berharga terkait dengan pembelajaran Biologi, khususnya mengenai model pembelajaran *Time Token* dengan media *Picture Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dalam kegiatan diskusi dan hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi.