

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan dimana siswa dapat berinteraksi dengan sesama manusia, manusia dengan alam, dan manusia dengan lingkungannya, yang sangat penting bagi siswa untuk mengetahui, mempelajari dan memahaminya. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Pujiati 2011). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA dapat membangkitkan minat dan kemampuan peserta didik. Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran lain. Pembelajaran IPA yang salah satu objek berupa makhluk hidup seharusnya menjadi daya tarik tersendiri yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk memahaminya. Kesalahan klasik yang selalu muncul dalam memahami mata pelajaran IPA adalah dianggap bahwa pembelajaran IPA ini sangatlah membosankan. Untuk mengubah anggapan peserta didik dalam pembelajaran IPA dibutuhkan adanya peran aktif guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peran aktif peserta didik dalam pembelajaran akan membangkitkan hasil belajar yang positif sehingga tercipta suatu pembelajaran yang efektif.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA perlu dilakukan oleh guru salah satunya yaitu memilih suatu model pembelajaran yang dapat terciptanya suatu pembelajaran yang efektif sehingga pemahaman dalam proses pembelajaran peserta didik akan meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas

IV pada tanggal 08 April 2019 menyatakan peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajarn IPA dikarenakan pembelajaran tersebut berisi proses dalam tubuh yang tidak dapat dilihat dengan mudah dan tingkat keaktifan peserta didik yang kurang dalam proses pembelajaran (Ardianti 2011). Sama halnya dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN 4 Kabila banyak peserta didik yang tidak berani bertanya karena takut pertanyaan yang akan ditanyakan adalah pertanyaan yang tidak perlu ditanyakan dan dianggap sebagai siswa yang bodoh, dengan alasan itu mereka kesulitan dalam menyampaikan pendapat ketika ada materi yang belum mereka mengerti. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelahan guru harus merancang suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga pemahaman dalam proses pembelajaran siswa meningkat.

Dalam permasalahan ini, diperlukan model yang cocok dalam pembelajaran. Dari berbagai studi literatur, model yang cocok agar peserta didik aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan kreatif. Model pembelajaran *kooperatif tipe time token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan diskusi sehingga tidak ada peserta didik yang bisa mendominasi pembicaraan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai(Lestari, at.all., 2015)

Selain pemilihan model pembelajaran yang cocok, agar tercapai tujuan pembelajaran seorang guru juga harus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA. Hasil belajar peserta didik 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 yang menyenangkan, membangkitkan keterlibatan peserta didik dan juga membantu memunculkan suasana yang kelak akan terus diingat peserta didik. Menurut Nuruah (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 berpikirpeserta didik.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture puzzle* pada mata pelajaran IPA. Hasil akhir yang diharapkan adalah dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut pembelajaran akan lebih efektif. Hasil belajar peserta didik dan keaktifan peserta didik akan meningkat dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* yang disajikannya permainan sederhana namun menarik yaitu *Picture Puzzle*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi antara lain,sebagai berikut :

- a) Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lebih efektif agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik
- b) Mereka kesulitan dalam menyampaikan pendapat ketika ada materi yang belum mereka mengerti
- c) Dengan menerapkan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan kreatif sehingga tercipta hasil belajar yang baik

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture Puzzle* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik Kelas IV SDN 4 Kabila Kabupaten Bone Bolango?”.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar IPA peserta didik Kelas IV SDN 4 Kabila Kabupaten Bone Bolango".

## **1.5 Manfaat Peneliti**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture Puzzle*.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Dapat digunakan sebagai acuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture Puzzle*. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

#### **b. Bagi Guru**

Menambah wawasan pengalaman yang baru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture Puzzle*. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

#### **c. Bagi siswa**

Diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture Puzzle* diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dengan adanya permainan yang mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi energi air dan listrik.

#### **d. Bagi Peneliti**

Sebagai mahasiswa calon guru sekolah dasar, penelitian ini sangat bermanfaat untuk mendapatkan pengalaman berharga terkait dengan pembelajaran IPA, khususnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Picture Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi air dan listrik.