

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dalam rangka untuk mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsungnya proses pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswanya. Belajar adalah suatu aktivitas yang di dalamnya terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa dan semua itu bertujuan untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Kegiatan belajar dan mengajar diarahkan untuk pembentukan mental, penciptaan lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi pengembangan kognitif siswa dan membantunya agar lebih sadar terhadap proses berfikirnya, misalnya dalam hal kemampuan dasar siswa, pengetahuan, sikap dan motivasinya. Berhasil atau tidaknya pencapaian pembelajaran tidak lepas dari guru dalam menerapkan model dan metode yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Observasi dilakukan di Kelas X_E SMA Negeri 3 Muaro Jambi berupa aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 Muaro Jambi didapatkan bahwa aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru sudah baik. Guru telah mengusahakan agar semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan

media pembelajaran di sekolah telah dimanfaatkan, berbagai bentuk penugasan telah diberikan untuk dikerjakan oleh siswa. Dalam proses ini (tanya jawab dan diskusi kelas) terlihat banyak siswa yang tidak aktif dalam berkomunikasi, seperti: siswa yang malu bertanya kepada guru, siswa yang diam dalam berdiskusi dan menunggu hasil dari temannya, malu mengemukakan pendapatnya dengan teman waktu diskusi, yang menjawab pertanyaan hanya siswa tertentu saja dan tidak berganti dengan siswa yang lain. Sehingga lebih banyak siswa yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jika hal ini terus berlanjut, maka hanya beberapa siswa saja yang nantinya akan paham dengan materi yang telah diajarkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya peningkatan kemampuan berkomunikasi pada siswa. Dengan harapan, pada kegiatan pembelajaran siswa tidak malu lagi dalam bertanya maupun mengemukakan pendapatnya. Sehingga siswa akan memahami materi yang telah diajarkan.

Menyikapi masalah ini, perlu adanya upaya yang dilakukan oleh guru untuk memikirkan dan membuat suatu perencanaan pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Perencanaan tersebut dapat berbentuk model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan hasil belajar adalah dengan model pembelajaran kooperatif. Isjoni (2012) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Pada

pembelajaran ini siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dalam satu kelompok, karena keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab bersama. Pada pembelajaran kooperatif ditekankan siswa yang bekerja pada satu kelompok harus dapat bekerjasama dengan baik. Hal ini akan mengarahkan siswa untuk saling membantu, saling mendiskusikan, dan saling baragumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe pembelajaran. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Time Token*. Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong setiap siswa untuk dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga dapat menghindari salah satu siswa untuk mendominasi atau bahkan diam sama sekali. Tujuan utama pembelajaran *Time Token* adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Pada *Time Token* disisipi adanya unsur permainan, yakni kupon belajar yang menjadi tanggung jawabnya. Aktivitas siswa meningkat dengan menggunakan metode *Time Token* karena siswa dituntut untuk menggunakan kupon belajarnya sampai habis.

Berdasarkan uraian di atas, untuk itu peneliti melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa di Kelas X_E SMA Negeri 3 Muaro Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah :
Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X_E SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Fisika setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* di Kelas X_E SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* sekaligus menambah pengetahuan dan bekal sebagai calon guru.
2. Bagi siswa : Untuk melatih keterampilan berbicara siswa, sehingga siswa lebih nyaman dalam belajar materi Fisika.
3. Bagi guru : hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan, khususnya bagi guru Fisika tentang suatu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa.

1.5 Ruang Lingkup Dan Batasan Penelitian

Agar penelitian ini terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, maka ruang lingkup dan batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang Lingkup
 - a. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X_E SMA Negeri 3 Muaro Jambi tahun ajaran 2015/1016.
 - b. Materi dalam penelitian ini adalah suhu dan kalor dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*.
2. Batasan Masalah
 - a. Keterbatasan aktivitas yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini adalah aktivitas lisan (*oral activities*).
 - b. Peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas siswa.
 - c. Hasil belajar yang akan diteliti pada aspek kognitif melalui tes formatif (pilihan ganda) yang diberikan pada setiap siklus.
 - d. Materi yang disajikan hanya membahas suhu dan kalor untuk kelas X_E SMA Negeri 3 Muaro Jambi.

1.6 Definisi Istilah

Untuk memudahkan dan menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong setiap siswa untuk dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga dapat menghindarkan salah satu siswa untuk mendominasi atau bahkan diam sama sekali. Pada *Time Token* disisipi adanya unsur permainan, yakni kupon belajar yang menjadi tanggung jawabnya.
3. Aktivitas belajar merupakan segala bentuk perbuatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar mengajar.