

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI KOMBINASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIME TOKEN* DENGAN *PICTURE PUZZLE* PADA MATERI BIOTEKNOLOGI DI SMP NEGERI 2 MEUREUBO TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Ramdani

SMP Negeri 2 Meureubo
ramdaniS.Pd10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas kombinasi model pembelajaran *time token* dengan *picture puzzle* pada materi bioteknologi siswa kelas IX SMP Negeri 2 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPA, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui kombinasi pembelajaran kooperatif *time token* dengan *picture puzzle* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I aktivitas siswa diperoleh 15,15 (Kurang) meningkat siklus II yaitu 21,68 (Baik) sampai puncaknya siklus III diperoleh 29,45 (Baik Sekali). 2). Hasil belajar IPA melalui kombinasi pembelajaran kooperatif *time token* dengan *picture puzzle* ranah kognitif dan afektif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada Pra siklus diperoleh hasil persentase nilai siswa yang telah mencapai KBM sebesar 31,25%, sedangkan pada siklus I diperoleh persentase nilai siswa yang telah mencapai KBM sebesar 68,8% dan pada puncaknya pada siklus II adalah 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan *picture puzzle* efektif diterapkan pada materi bioteknologi.

Kata kunci: *Time Token, Picture Puzzle, Bioteknologi.*

PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas adalah dengan menyajikan suatu permainan. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang sederhana dan menarik serta mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran. Permainan *picture puzzle* adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta suatu gambar yang utuh.

Fakta di lapangan membuktikan banyak hasil penelitian diberbagai sekolah yang menyatakan siswa kesulitan dalam memahami materi bioteknologi dikarenakan materi tersebut berisi informasi mengenai perkembangan teknologi dalam dunia biologi dan tingkat keaktifan siswa yang kurang dalam proses pembelajaran (Ardianti 2011; Pujiatmi 2011). Sama halnya dengan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Meureubo ternyata banyak siswa 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 yaitu pada materi bioteknologi. Memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru harus merancang suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa sehingga pemahaman dalam proses pembelajaran siswa akan meningkat.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* yang dikombinasikan dengan *picture puzzle* pada materi bioteknologi. Hasil akhir yang diharapkan adalah dengan diterapkannya model pembelajaran kombinasi tersebut pembelajaran akan lebih efektif. Keaktifan 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*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran. Proses PTK ini terdiri dari tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi tiap siklus digunakan sebagai dasar untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Dengan PTK ini diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Meureubo sebanyak 32 orang, 16 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra siklus

Hasil pre tes siswa diperoleh beberapa keterangan atau gambaran bahwa dari sejumlah 32 siswa yang tuntas hanya 10 siswa dengan ketuntasan 31,25%. Beberapa akar permasalahan rendahnya pemahaman siswa dalam belajar IPA adalah sebagai berikut: a) kurangnya motivasi, karena dalam pembelajaran hanya berpusat pada guru, b) model pembelajaran yang kurang menarik. Salah satu solusi yang dikembangkan adalah penggunaan model pembelajaran.

Setelah melakukan pre test dan mengetahui hasil belajar yang diperoleh, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus I. Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu: merancang silabus, merancang RPP, menyusun instrument tes, mendesain bahan ajar sesuai dengan materi, mendesain model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *time token* yang dikombinasikan dengan metode permainan *picture puzzle*.

Siklus I

Keberhasilan hasil belajar siswa, yaitu 68,8% dari keseluruhan siswa dapat mencapai kriteria nilai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) dan yaitu 31,2% belum tercapai. Pada siklus I jumlah siswa yang nilainya dibawah KBM sebanyak 10 siswa. Penelitian siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan dengan melakukan tes pada hari senin tanggal 14 Februari 2022 yaitu pada pertemuan ketiga.

Siklus II

Keberhasilan hasil belajar IPA siswa, yaitu belum mencapai kriteria nilai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 75. Pada siklus II jumlah siswa yang nilainya di bawah KBM ditemukan sebanyak 0 siswa atau 0%, sedangkan yang sudah mencapai KBM sejumlah 32 siswa atau 100%. Pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* yang dikombinasikan dengan metode permainan *picture puzzle* pada siklus II secara keseluruhan telah mengalami peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Siswa melaksanakan kooperatif tipe *time token* yang dikombinasikan dengan metode permainan *picture puzzle* dengan disiplin. Siswa aktif mengikuti pembelajaran sampai selesai. Pada hasil belajar IPA, siswa yang sudah mencapai KBM seluruh siswa tuntas siswa atau 100%.

Hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai LDS, dan nilai evaluasi akhir. Analisis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran bioteknologi dengan

memanfaatkan kombinasi kooperatif *time token* dan permainan *picture puzzle* diperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal tersebut terlihat dari ketuntasan belajar secara klasikal yang diperoleh yaitu ketuntasan klasikalnya 100% dengan nilai rata-rata 88,98.

Persentase ketuntasan pada masing-masing kelas termasuk dalam kriteria ketuntasan siswa yang tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa kombinasi kooperatif *time token* dan permainan *picture puzzle* efektif diterapkan pada materi sistem peredaran darah dan mampu mencapai indikator keberhasilan yang ingindicapai yaitu hasil belajar peserta didik secara klasikal menunjukkan $\geq 80\%$ dari jumlah peserta didik mampu mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 .

Pembahasan

Pembelajaran dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif *time token* dengan *picture puzzle* efektif terhadap aktivitas siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari data yang diperoleh persentase rata-rata aktivitas siswa secara klasikal telah melampaui nilai aktivitas siswa yang telah ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Keberhasilan dalam penelitian ini diketahui dengan pemberian test evaluasi dan LDS. Ketuntasan klasikal kelas IX mencapai 100% dengan KKM ≥ 75 . Tingginya persentase ketuntasan klasikal ini menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif *time token* dengan *picture puzzle* yang telah diterapkan ini dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi bioteknologi. Ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas dibagi seluruh siswa. Penentuan ketuntasan tiap siswa berdasarkan nilai akhir yang diukur dari nilai LDS dan evaluasi akhir dengan nilai evaluasi akhir bobotnya paling tinggi.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Kriteria Hasil Belajar IPA	Nilai Tes			Perubahan Pra Siklus ke Siklus II
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	Mencapai KBM	31,25	68,8	100	68,75%
2	Belum Mencapai KBM	68,75	31,2	0	- 68,75%
Jumlah		100%	100%	100%	

Sumber: Pra Siklus sampai siklus II

Perubahan aktivitas siswa pada materi pembelajaran “Bioteknologi” siswa dari Pra siklus ke siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, karena dibuktikan bahwa aktivitas siswa telah mencapai kategori “Baik Sekali”. Proses pembelajaran melalui *kombinasi pembelajaran kooperatif time token dengan picture puzzle* pada pelajaran IPA ini telah berjalan baik dan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan aktivitas siswa pada materi dari pra siklus diperoleh 15,15 (Kurang) meningkat siklus I yaitu 21,68 (Baik) sampai puncaknya siklus II diperoleh 29,45 (Baik Sekali), sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPA melalui kombinasi pembelajaran kooperatif *time token* dengan *picture puzzle* pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Meureubo tahun pelajaran 2021/2022, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui kombinasi pembelajaran kooperatif *time token* dengan *picture puzzle* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I

aktivitas siswa diperoleh 15,15 (Kurang) meningkat siklus II yaitu 21,68 (Baik) sampai puncaknya siklus III diperoleh 29,45 (Baik Sekali).

2. Hasil belajar IPA melalui kombinasi pembelajaran kooperatif time token dengan picture puzzleranah kognitif dan afektif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada Pra siklus diperoleh hasil persentase nilai siswa yang telah mencapai KBM sebesar 31,25%, sedangkan pada siklus I diperoleh persentase nilai siswa yang telah mencapai KBM sebesar 68,8% dan pada puncaknya pada siklus II adalah 100%.

Saran

Kombinasi pembelajaran kooperatif time token dengan picture puzzle terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA yaitu pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Oleh karena itu, sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran inovatif *kombinasi pembelajaran kooperatif time token dengan picture puzzle*, dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Perlu persiapan yang matang dalam pembuatan *picture puzzle* mulai dari bahan, pemilihan gambar, pembuatan *picture puzzle* sampai pemotongan hingga menjadi *puzzle* yang siap digunakan.
2. Karena penggunaan metode pembelajaran kooperatif *time token* dengan permainan *picture puzzle* merupakan hal yang baru bagi siswa, hendaknya guru mampu memberi penjelasan yang cukup kepada siswa tentang aturan main yang harus dijalankan, sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar.
3. Pengelolaan kelas harus benar-benar dikuasai oleh guru, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif sesuai dengan yang dikehendaki.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni CT & Rifa'i A. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Arikunto S. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusataka.
- Ardianti, SD. 2011. Pengaruh Media Animasi dengan Metode Pembelajaran TimeToken terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Sistem organisasi Kehidupan di SMP N 1 Sluke Rembang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Cahyo, UD. 2012. Penerapan Media Puzzle Picture pada Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA2 SMA N 1 Tumpang. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Pujiyatmi, A. 2011. Efektifitas Metode Permainan Didukung dengan Media Slide Presentation pada Materi Sistem Peredaran Darah di SMPN 5 Ungaran. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syukron, M. 2011. Upaya Penggunaan Media Games Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *On line at <http://penggunaan-media-games-puzzle.html/>* [diakses tanggal 25 Januari 2022]