



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Tipe *Time Token Arends* Terhadap Keterampilan Sosial (*Social Skill*) Biologi Siswa Sekolah Menengah Atas

Hidayatul Fitri

Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia

Diterima: 12 Maret 2018, Disetujui: 10 April 2018, Dipublikasikan: 30 Juli 2018

Korespondensi : hidayatulfitri349@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rata-rata skor keterampilan sosial (*social skill*) siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran interaktif tipe *time token arends* serta pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran interaktif tipe *time token arends*. Penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre Experimental Design* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas XI IPA Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Kota Jambi. Sampel penelitian ini sebanyak 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran interaktif tipe *time token arends* sebesar 45,1%, sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran interaktif tipe *time token arends* sebesar 68,68%. Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 6,26\%$ $t_{tabel} 5\% = 1,70$. Hasil uji pengaruh Phi-Korelasi (Φ) mendapatkan skor 1,890 dan r_{tabel} pada taraf $5\% = 0,632$ dan $1\% = 0,765$ karena skor phi lebih besar dari r_{tabel} maka terdapat pengaruh yang signifikan. Setelah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif tipe *time token arends* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial (*social skill*) siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Tipe *Time Token Arends*, Keterampilan Sosial (*social skill*)

ABSTRACT

This study aims to determine the average score of students' social skills before and after using the time token arends type interactive learning model and the significant effect of applying the time token arends type interactive learning model. This research is experimental research with a Pre Experimental Design research design, namely One-Group Pretest-Posttest Design. The population used in the study were students of class XI IPA, State Senior High School 7, Jambi City. The sample of this research is 27 students. Data collection techniques using observation sheets. The results in the study showed that the average score before being treated using an interactive learning model of the time token arends type was 45.1%, while after being treated using an interactive learning model of the time token arends type of 68.68%. The results of the t-test calculation obtained $t_{count} = 6.26\%$ $t_{table} 5\% = 1.70$. Phi-correlation test results (Φ) get a score of 1.890 and r_{table} at $5\% = 0.632$ and $1\% = 0.765$ because the phi score is greater than r_{table} , so there is a significant effect. After being analyzed, it can be concluded that the interactive learning model of the time token arends type has a significant influence on students' social skills.

Keywords: Time Token Arends Type Learning Model, Social Skills (social skills)

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai macam komponen mulai dari komponen tujuan, materi, atau metode dan evaluasi, yang mana setiap komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain. Suatu kegiatan pembelajaran dapat terjadi karena adanya interaksi antara guru dan peserta didik baik didalam ruangan maupun luar ruangan. Interaksi yang terjadi tentu saja interaksi dua arah. Sardiman (2004) mengemukakan bahwa komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah, yaitu bisa berperan sebagai pemberi aksi atau penerima aksi. Sebaliknya siswa, bisa menerima aksi bisa pula pemberi aksi sehingga dialog akan terjadi antara guru dengan siswa dan dalam pola komunikasi ini dapat terjadi hubungan interpersonal antara guru dan siswa. Hal itu menyebabkan kegiatan pembelajaran akan berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan pencapaian tujuan pembelajaran pun akan lebih mudah untuk dicapai. Adapun ranah-ranah yang harus dicapai pada setiap tujuan pembelajaran terdiri dari ranah sikap (*attitude*), ranah pengetahuan (*knowledge*), dan ranah keterampilan (*skill*) peserta didik.

Keterampilan sosial merupakan salah satu kompetensi dari ketercapaian otentik yang ditinjau dari aspek kemampuan keterampilan (*skill*). Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Keterampilan sosial harus dibiasakan kepada peserta didik khususnya saat kegiatan pembelajaran, karena pada saat kegiatan pembelajaran dikelas, peserta didik berinteraksi dengan temannya dan berinteraksi dengan guru. Interaksi ini jelas perlu dilakukan oleh peserta didik sebagai proses belajar, mencari pengalaman belajar. Pembelajaran yang baik akan tercapai jika interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik berjalan dengan baik pula. Keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, perilaku memberi dan menerima umpan balik, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku (Thalib, 2010).

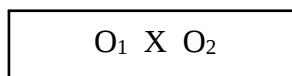
Pada kenyataannya, di lapangan ditemukan berbagai permasalahan model pembelajaran yang digunakan yang diterapkan oleh guru. Merujuk pada penelitian oleh Parji dan Andriani (2016) pada pembelajaran IPS pada saat pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan, kurang konsentrasi dan kurang bekerjasama. Peserta didik masih menunjukkan sikap egois, individualis. Begitupun peserta didik yang paham mengenai materi cenderung acuh pada peserta didik yang kurang paham sehingga kerjasama kurang terjalin. Permasalahan serupa terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Rusijono dan Subroto (2019) yang mana pada hasil observasinya peserta didik kurang terlihat dalam proses pembelajaran sehingga terlihat bosan dan tidak bersemangat, beberapa peserta didik yang pandai cenderung tidak percaya pada temannya untuk mengerjakan tugas sehingga tidak terjadi kegiatan berdiskusi.

Sikap tersebut bertentangan dengan karakteristik keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Kaili Chen dalam Lujianto (2009) yang mengemukakan bahwa karakteristik keterampilan sosial beberapa diantaranya adalah merespon orang lain dan adanya interaksi maupun komunikasi yang bersifat timbal balik. Artinya ketika peserta didik mengacuhkan guru ketika bertanya, takut dan malu untuk bertanya, menjawab pertanyaan ataupun berpendapat maka dapat disimpulkan bahwa interaksi, sikap saling menghargai dan komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran kurang optimal. Maka dari itu, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran interaktif tipe *time token arends*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiono, 2018, hlm.107).

Metode penelitian yang digunakan dalam peneliti ini adalah metode *Pre-Experimental Design*. Dengan desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *The One Group Postes-Pretest*. Desain ini dilakukan dengan dengan memilih random satu kelompok, dan terhadap kelompok itu diberikan tes awal sebelum diberikannya perlakuan atau pretes (O_1), kemudian kelompok itu diberi perlakuan (X), dan pasca pemberian perlakuan dilakukan postes (O_2) (Sugiyono, 2017, Hal: 74). Bagan desain ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain *The One Group pretest-posttest*

Keterangan:

O_1 = Hasil lembar observasi (sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *time token arends*)

O_2 = Hasil lembar observasi (setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *time token arends*)

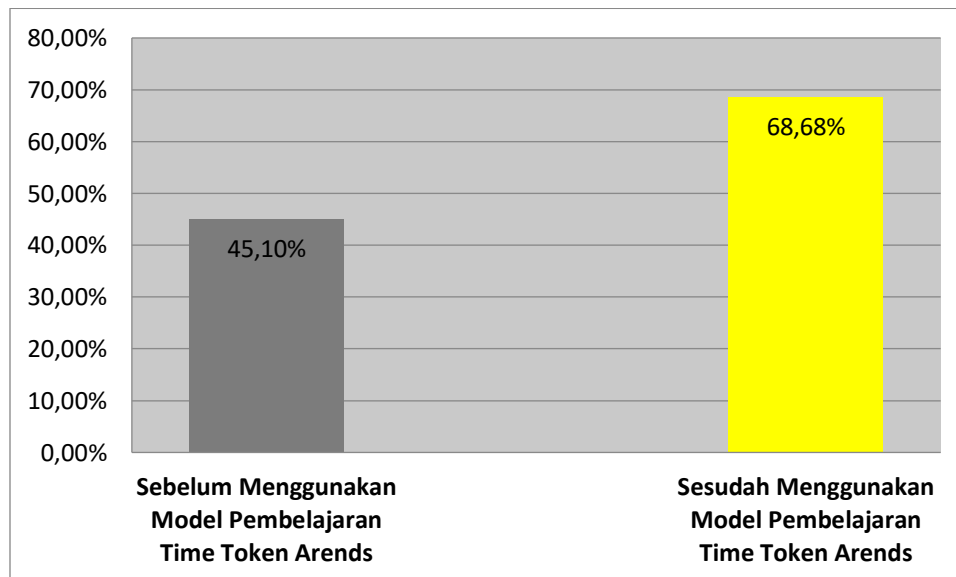
X = Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif tipe *time token arends*

Pengaruh model pembelajaran tipe *time token arends* = $(O_1 - O_2)$

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMAN 7 Kota Jambi tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 3 kelas dengan jumlah siswa 84 siswa. Teknik yang dipakai dalam pengambilan sampel yaitu teknik *simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu dengan syarat anggota populasi homogen (Sugiyono, 2018, hlm.118).

3. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan lembar observasi dan keterampilan sosial (*social skill*) siswa yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 7 Kota Jambi dengan jumlah sampel sebanyak 27 orang menggunakan model pembelajaran interaktif tipe *time token arends*. Hasil keterampilan sosial (*social skill*) siswa yang terdiri dari 3 indikator. Dari penelitian lapangan dan hasil perhitungan maka peneliti menemukan H_a diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran interaktif tipe *time token arends* terhadap keterampilan sosial (*social skill*) siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari penilaian observer diperoleh persentase dilihat hasil rata-rata persentase hasil pengamatan keterampilan sosial (*social skill*) siswa sebelum sebesar 45,1% dan sesudah menggunakan model pembelajaran *time token arends* sebesar 68,68% jika dikategorikan pada perolehan rata-rata persentase sesudah menggunakan model pembelajaran dikatakan bahwa keterampilan sosial (*social skill*) siswa yaitu terampil.



Berdasarkan hasil lembar observasi yang terdiri dari 3 indikator seperti indikator berkomunikasi, membangun kelompok dan keterampilan menyelesaikan masalah. Pada setiap indikatornya terdapat sub indikator, dengan jumlah total aspek yang diamati sebanyak 12 aspek.

Kondisi sebelum dan sesudah diberi perlakuan kondisi tersebut sangat berbeda dengan menerapkan model pembelajaran *time token arends* siswa yang tidak mau terlibat, akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif dikarenakan siswa dituntut untuk aktif walaupun ada beberapa siswa yang merasa terpaksa untuk aktif dan ada beberapa siswa yang senang hati dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu dengan menggunakan model ini guru dapat mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan dan mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya. Pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif tipe *time token arends* terhadap keterampilan sosial (*social skill*) biologi siswa SMA Negeri 7 Kota Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Parji dan Andriani. R. E (2016). *Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak*. Jurnal Studi Sosial. (1).14-23.
- Putri Admi Perdani. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*, Jakarta: PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, Vol.7/November 2013, h.338.
- Putri Admi Perdani. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*, Jakarta: PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, Vol.7/November 2013, h.338.
- Rusijono & Subroto, (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Review Pendidikan Dasar.5 (1).
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsul Bachri, Thalib. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Media Group.