

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah dirumuskan sebelumnya. Melalui pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menguasai kompetensi dasar secara tuntas. Kompetensi dasar yang hendak dikuasai siswa dipengaruhi oleh beberapa elemen pembelajaran diantaranya siswa, guru, sarana dan prasarana, sumber belajar dan lingkungan. “Pembelajaran yang dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan formal saat ini masih banyak yang menggunakan model pembelajaran yang konvensional” (Agustina, 2011:81).

Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar yang dicapai. “Evaluasi hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu selama satu periode tertentu” (Sudjana, 2013:3). Rendahnya hasil belajar bisa terjadi karena kurang pahaman dan cara pandang guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23-25 Februari 2019 terhadap proses pembelajaran di kelas III SDN Karangduak II. Pada umumnya pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, metode tanya jawab dan metode penugasan.

Selain itu pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber pembelajaran yang utama tanpa adanya media atau alat peraga yang dapat membantu guru dalam mempermudah menyampaikan informasi kepada siswa. Sumber belajar maupun media pembelajaran yang digunakan juga masih kurang bervariasi.

Menurut guru pengajar sekaligus guru kelas III SDN Karangduak II. Menjelaskan bahwasanya ketika pembelajaran berlangsung siswa/siswinya masih ada yang malu-malu untuk bertanya dan tidak percaya diri sehingga terkesan pasif di kelas. Tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif, karena tidak efisien waktu. Tetapi menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan untuk penggunaan media pembelajaran guru kelas masih merasa kesulitan karena keterbatasan waktu dan tenaga. Untuk ketercapaian tujuan belajar kemampuan siswa dalam menyerap dan mengikuti pembelajaran yang diberikan bisa dikategorikan rendah, karena masih lebih banyak siswa yang tidak tuntas KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa/siswi kelas III SDN Karangduak II selama ini tidak sedikit yang mendapat nilai kurang dari 70, ada yang lebih dari 70, bahkan ada juga siswa yang memperoleh nilai sempurna.

Hal ini menunjukkan bahwa guru masih belum menggunakan atau menerapkan model-model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tema yang dipelajari, serta yang mengutamakan pengalaman langsung pada peserta didik, sehingga pemahaman pada materi menjadi kurang dan hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal.

Dari data hasil belajar siswa kelas III SDN Karangduak II yang berjumlah 20 siswa tersediri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan. Hasil belajar harian yang di diperoleh mencakup tiga ranah hasil belajar sebagai berikut: kognitif (pengetahuan), pada ranah ini siswa/siswi yang tuntas dan mencapai KKM terdiri dari 8 siswa dan 12 siswa lainnya masih belum mencapai KKM. Pada ranah psikomotorik terdapat 15 siswa yang tuntas KKM dan 5 siswa lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Sedangkan pada aspek afektifnya masih terdapat beberapa siswa yang masih dikategorikan kurang baik. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa/siswi kelas III SDN Karangduak II bisa dikatakan kurang maksimal, karena pada hasil belajar kognitif masih terdapat 12 siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70.

Untuk mengatasi masalah tersebut seorang guru harus mampu mengelola kelas untuk menciptakan suasana belajar yang membuat siswanya aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Seorang guru juga harus dapat menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif serta menyenangkan. Agar pembelajaran jadi menyenangkan, maka perlu adanya perubahan cara mengajar dari model pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang inovatif. Caranya ialah dengan melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa dapat menggali potensi dirinya dan tidak lagi terpusat pada penjelasan guru. Sehingga proses pembelajaran di kelas tidak monoton melainkan bersifat fleksibel, dinamis dan dapat memenuhi kebutuhan siswa secara keseluruhan.

Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini unggul dalam membantu teman juga melibatkan peran aktif siswa. Supaya tujuan pembelajaran tercapai secara optimal maka guru harus cermat dalam memilih suatu model pembelajaran khususnya untuk pembelajaran tema. Menurut Utami, dkk (2015:675) Model pembelajaran adalah “suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Time Token*. Arends (1998:382) *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari pembelajaran demokratis di sekolah. Model Pembelajaran *time token* yaitu model pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. langkahnya adalah dengan mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi. Tiap siswa diberi kupon bicara dalam waktu (± 30 detik), siswa berbicara berdasarkan bahan pada kupon, setelah selesai kupon dikebalikan. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran ini adalah mengajak siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain pemilihan model yang tepat seorang guru juga harus memilih media pembelajaran yang sesuai supaya dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien, guru hendaknya menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran. Dalam proses belajar, media

berperan dalam menjembatani proses penyampaian pesan dan pengiriman pesan dan informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Banyak media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media kartu soal. Kartu soal merupakan kartu yang berisi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa. Media kartu soal merupakan media visual yang dapat digunakan untuk melancarkan penyampaian pembelajaran. Kartu soal dipilih karena mudah diaplikasikan dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengerjakannya.

Maka dari pemaparan di atas, diangkatlah judul penelitian ini yaitu “Pengaruh model *time token* melalui media kartu soal terhadap hasil belajar kognitif sub tema menyayangi hewan siswa kelas III SDN Karangduak II Kecamatan Kota Sumenep”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi berbagai masalah yang ada. Antara lain:

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi
2. Kurang optimalnya hasil belajar kognitif siswa
3. Belum terlaksananya model pembelajaran *time token* melalui media kartu soal dalam pembelajaran khususnya sub tema menyayangi hewan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada model pembelajaran *time token* melalui media kartu soal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III sub tema menyayangi hewan pembelajaran 2 dan 4.
2. Hasil belajar yang diteliti pada ranah kognitif (CI-C3).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Time token* melalui media kartu soal terhadap hasil belajar kognitif sub tema menyayangi hewan siswa kelas III SDN Karangduak II?
2. Seberapa besar pengaruh model *Time token* melalui media kartu soal terhadap hasil belajar kognitif sub tema menyayangi hewan siswa kelas III SDN Karangduak II?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *time token* melalui media kartu soal terhadap hasil belajar kognitif sub tema menyayangi hewan siswa kelas III SDN Karangduak II.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Time token* melalui media kartu soal terhadap hasil belajar kognitif sub tema menyayangi hewan siswa kelas III SDN Karangduak II

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat memberikan tambahan informasi mengenai model yang tepat dalam pembelajaran.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *time token* melalui media kartu soal terhadap hasil belajar kognitif sub tema menyayangi hewan sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk pihak yang berkepentingan.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti
 - 1) Dapat dijadikan suatu pedoman bagi peneliti untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar serta mampu memberikan suatu inspirasi dalam memilih model pembelajaran yang baik yang mampu memotivasi siswa untuk belajar.
 - 2) Dapat dijadikan referensi untuk tambahan informasi dan ilmu pengetahuan ketika terjun langsung ke dunia pendidikan.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi para siswa untuk dapat meningkatkan percaya diri, menyadari akan kebutuhan tentang ilmu pengetahuan, memotivasi dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang disampaikan.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

c. Bagi Guru

- 1) Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran.
- 2) Dijadikan pedoman oleh para guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan penyajian materi serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan sebagai referensi atau pedoman dalam penata kelolaan sekolah.
- 2) Dapat dijadikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran yang dapat berdampak terhadap keberhasilan belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu untuk memberikan definisi-definisi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran supaya siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali... (Hanafiah, 2009:51).
2. Media kartu soal merupakan yang terdapat informasi yang akan diterjemahkan oleh siswa, baik berupa gambar, kerangka gambar, pertanyaan dan jawaban pertanyaan, tergantung kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran.
3. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2016:5).