

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum 2013 menjadi penyempurna Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sedangkan Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia (Shobirin, 2016: 35-36)

Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran di sekolah khususnya Sekolah Dasar (SD) menggunakan prinsip yang berpusat pada peserta didik dengan cara mendorong peserta didik memecahkan sendiri masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran menggunakan ide-ide mereka dalam membuat solusi permasalahan tersebut. Kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum 2013

ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan pembangunan karakter setiap peserta didik.

Pembelajaran di sekolah merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dan guru dimana peserta didik dan guru saling bertukar informasi. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Pembelajaran harus dirancang dengan sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai dengan maksimal. Menurut Helmiati (2016: 5) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (*make student learn*). Tujuannya ialah membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merencanakan kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami atau melakukannya. Dari proses melalui, mengalami dan melakukan itulah pada akhirnya siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap dan keterampilan.

Dalam proses pembelajaran memerlukan beberapa perencanaan pembelajaran. Perencanaan yang dimaksud adalah cara yang memuaskan agar selama proses kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus memodifikasi proses pembelajaran di kelas agar tidak membosankan sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dalam suasana yang kondusif. Peserta didik dituntut aktif pada saat belajar, dimana keterampilan belajar peserta didik harus terlatih. Peserta didik juga harus berpartisipasi selama proses pembelajaran. Karena hal itu akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.

Proses pembelajaran di kelas harus bisa terkondisi antara peserta didik dan guru maupun sebaliknya. Guru sebagai fasilitator harus mampu dalam mengembangkan pembelajarannya agar tidak membosankan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan bagi siswa. Pemilihan model yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif dalam berpartisipasi.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18-25 Januari 2019 yang dilakukan di SDN Pabian III, data yang diperoleh dari Bapak Eko Daniel Wahyudi, S.Pd.SD sebagai guru kelas IV mengenai hasil belajar siswa yang kurang maksimal melalui tes tulis yang diberikan, dari jumlah 17 orang siswa, sebanyak 9 orang siswa belum mencapai nilai yang ditetapkan guru yaitu 70. Menurut Kustawan (2013: 14) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.

Dengan melihat hasil belajar siswa yang kurang optimal, perlu pemecahan masalah yang sesuai. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mendesain proses pembelajaran. Hal yang harus dilakukan untuk mendesain proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa. Menurut Mukrimah (2014: 72) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti memberikan sebuah alternatif model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, peneliti menerapkan model pembelajaran *Time Token Arends*. Model pembelajaran *Time Token Arends* dapat membuat siswa aktif berpartisipasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam model pembelajaran tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran, tidak hanya yang pintar saja yang dapat mengemukakan pendapatnya, akan tetapi semua siswa diharapkan dapat mengeluarkan pendapatnya. Menurut Fanani (dalam Budiyanto, 2016: 149) model *Time Token Arends* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Model *Time Token Arends* merupakan model yang menuntut semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Alur pelaksanaan model *time token arends* ini, yaitu guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas, peneliti ingin menindak lanjuti permasalahan di atas dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Time Token***

***Arends Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Sub Tema 1 Siswa Kelas IV di SDN Pabian III Kecamatan Kota Sumenep”***

**B. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token Arends*
2. Hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) pada tema 1 subtema 1 siswa kelas IV SDN Pabian III

**C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah ditinjau dari latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Time Token Arends* pada Tema 1 Sub Tema 1 siswa kelas IV di SDN Pabian III Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pada Tema 1 Sub Tema 1 siswa kelas IV di SDN Pabian III Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep ?

**D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ditinjau dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Time Token Arends* pada Tema 1 Sub Tema 1 siswa kelas IV di SDN Pabian III Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep ?
2. Untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema 1 Sub Tema 1 siswa kelas IV di SDN Pabian III Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep ?

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

“Penerapan Model *Time Token Arends* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pabian III Kecamatan Kota Sumenep”

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah kelebihan dan keuntungan pembuatan karya tulis. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model *Time Token Arends* yang diterapkan dalam proses pembelajaran yang efektif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Siswa

- 1) Melalui penerapan Model *Time Token Arends* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pabian III
- 2) Melatih keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat
- 3) Memberikan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik dan proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Melatih keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat

### b. Guru

- 1) Dapat memberikan wawasan baru dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa
- 2) Pemecahan alternatif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa bervariasi.
- 3) Dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi

### c. Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru di SDN Pabian III tentang model *Time Token Arends* serta memberi kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat

### d. Pembaca / Peneliti Lain

- 1) Dapat memberikan pengetahuan dan penguasaan dalam menggunakan model pembelajaran
- 2) Diharapkan bisa menjadi rujukan referensi bagi pembaca

### G. Definisi Operasional

1. Menurut Fanani (dalam Budiyanto, 2016: 149) model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Time Token Arends* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain.
2. Hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik (Afandi, 2013: 6).

