

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, nilai positif dari setiap pengalaman atau materi yang telah dipelajari. Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, baik yang diperoleh melalui latihan ataupun pengalaman.

Menurut Burton (Dirman & Juarsih 2014: 4), belajar adalah proses perubahan tingkhalaku pada diri individu dengan individu, individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungan. Kemudian Witherington (Dirman & Juarsih 2014: 5) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan sikap, dan kebiasaan kepribadian atau perilaku. Kedua pengertian belajar di atas mengutarakan tentang proses belajar yang lebih mengarah pada adaptasi diri dari seseorang yang sedang belajar. Dengan kata lain, setiap proses yang terjadi oleh masing-masing individu dalam melakukan kegiatan belajar mereka, pastilah berawal dari suatu proses kebiasaan yang hakikatnya akan memberikan dampak signifikan bagi mereka dalam melakukan interaksi dengan masyarakat ataupun lingkungan di mana mereka tinggal.

Selain itu, secara etimologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Bahrudin & Wahyuni, 2015: 15), belajar memiliki arti ‘Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu’. Maksud dari defenisi tersebut ialah belajar sebagai sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Di sini, usaha untuk mencapai kepandaian suatu ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, mendapatkan ilmu atau pendidikan yang belum

dipunyai sebelumnya, sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dan dapat melaksanakan serta memiliki sesuatu.

Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experincing*) menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan (Hamalik, 2016:10). Maksudnya ialah belajar lebih mengutamakan proses untuk memperkuat karakter dan kepribadian seseorang dengan berdasarkan pada pengalaman yang telah ia dapatkan. Sehingga bentuk praktis dari pengalaman tersebut bisa dipakai untuk perkembangan dunia pendidikan baik di sekolah maupun di masyarakat.

Perkembangan dunia pendidikan yang semakin meningkat dewasa ini menunjukkan semakin tinggi tingkat kepedulian pemerintah maupun praktis pendidikan untuk memajukan dunia pendidikan. Berbagai macam komponen pendidikan khususnya belajar dan pembelajaran berkembang, telah terjadi perubahan paradikma pada aspek filosofi, pendekatan maupun strategi pembelajaran.

Paradigkma *theacing* (pengajaran) bergeser pada paradigma *learning* (pembelajaran) dan paham behavioristik menuju paham konstruktivistik, dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centred*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centerd*) menuju pembelajaran dapat mengaktifkan dan memberdayakan siswa belajar secara aktif, kreatif, dan inovatif. (Harsono, 2008: 4).

Sejalan dengan pernyataan di atas maka upaya perbaikan pendidikan di lakukan dengan menggunakan model pembelajaran *time token* di mana model pembelajaran ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Perlunya model pembelajaran *time token* ini diterapkan sebab peserta didik sebagai subjek belajar dan sepanjang proses belajar, aktivitas peserta didik menjadi titik perhatian utama sehingga peserta didik benar-benar merasakan aktivitas belajar

yang menyenangkan dengan kata lain mereka dilibatkan secara aktif dalam interaksi belajar yang sengaja diciptakan oleh guru. Di samping itu, pihak guru tetap harus mengarahkan agar peserta didik benar-benar terlibat dan membangunkan peserta didik yang masih pasif dalam interaksi.

Berdasarkan hasil observasi antara peneliti dan guru, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Konsep Pentingnya Semangat Kerja Di kelas III SD Negeri 51 Kota Ternate rata-rata belum mencapai KKM (70). Kondisi ini tentunya harus ditindak lanjuti sehingga kelemahan peserta didik tidak mengalami peningkatan. Oleh karena itulah, sangat tepat model pembelajaran *Time Token* diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan model pembelajaran tersebut akan mempengaruhi kompetensi peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti termotivasi untuk mengetahui sebab munculnya masalah tersebut dan berupaya mencari penyelesaiannya dengan memilih dan menggunakan strategi serta model pembelajaran yang tepat. Dengan harapan bahwa model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itulah guru perlu mempelajari dan mempertimbangkan masalah pendekatan mengajar yang tepat yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dengan mempertimbangkan hal tersebut di atas maka peneliti mengangkat judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Time Token* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Konsep Pentingnya Semangat Kerja di SD Negeri 51 Kota Ternate”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar.

2. Guru dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian siswa
3. Penyampaian materi masih terpaku pada pada buku pelajaran yang di gunakan sehingga proses pembelajaran hanya terfokus pada prosedur yang tertulis dalam buku pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan *model* pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada konsep Pentingnya semangat kerja ?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* pada siswa kelas III SD Negeri 51 Kota Ternate?

D. Tujuan

Dengan memperhatikan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* khususnya pada konsep Pentingnya Semangat Kerja Di SD Negeri 51 Kota Ternate.
2. Untuk mengetahui berapa besar hasil peningkatan belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* Di SD Negeri 51 Kota Ternate.

E. Manfaat Penelitian

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token*.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, membangkitkan rasa semangat siswa dan memotivasi dalam pembelajaran IPS. Selain itu kemampuan siswa dalam mengembangkan kemandirian, melatih berbicara serta mengeluarkan pendapat.
- b. Bagi guru, merupakan salah satu referensi model pembelajaran diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang di hadapi serta membawa wawasan dan keterampilan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. khususnya mata pelajaran IPS konsep Pentingnya Semangat Kerja Di Kelas III SD 51 Kota Ternate.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam peningkatan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
 - a. Bagi peneliti dapat memperoleh pengetahuan serta pengalaman langsung terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Time Token*.

F. Asumsi Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis berasumsi bahwa Guru SD Negeri 51 Kota Ternate mampu menggunakan model pembelajaran *Time Token* untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini adalah merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan di kelas III SD NEGERI 51 Ternate dengan pokok bahasan Pentingnya semangat kerja.
2. Siswa berjumlah 13 orang, Konsep yang diajarkan Pentingnya Semangat Kerja
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018-2019.

H. Definisi Operasional

Untuk pendapat yang berbeda dalam pengertian yang berhubungan dengan judul penelitian diperlukan penjelasan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.
- b. Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari Penerapan pembelajaran demokratis di sekolah,

Menurut Arends (Huda, 2013:239), proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

