

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 2003 pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Pendidikan mempunyai posisi strategis dalam rangka peningkatan dapat diketahui dari dua hal yaitu kualitas proses dan produk. Pemerintah sudah melakukan perbaikan pendidikan diberbagai jenjang dan hasil dilapangan belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Pendidikan tidak akan terlaksana tanpa adanya proses belajar berkesinambungan, dengan proses belajar seseorang berupaya, bersikap, bertindak lebih baik. Masalah yang dihadapi yaitu lemahnya proses pembelajaran yang ada disekolah sehingga memperlambat dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu dengan adanya proses pembelajaran dapat menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang memahami bahwa aktivitas belajar memegang peranan penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, dalam arti sempit, pembelajaran merupakan suatu proses belajar agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Sedangkan belajar adalah suatu

proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman.

Faktor lain yang mendukung rendahnya hasil belajar siswa yaitu banyaknya materi berupa hafalan, sehingga banyak siswa kurang menyukai pembelajarannya. Berdasarkan pernyataan diatas, maka guru perlu mengembangkan metode pembelajaran untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak monoton membuat siswa menyukai pembelajaran yaitu dengan berbagai media yang telah guru siapkan untuk melakukan diskusi dan tanya jawab antara guru dan peserta didik.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi yaitu dengan mengembangkan metode pembelajaran atau strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Komalasari (2010: 90) pencapaian hasil belajar yang optimal membutuhkan guru yang inovatif dan kreatif yang selalu mempunyai keinginan terus menerus memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar di kelas. Karena dengan peningkatan mutu proses belajar mengajar di kelas, mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Oleh karena itu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar harus ditingkatkan.

Salah satu metode pembelajaran yang inovatif membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang sulit yaitu dengan metode pembelajaran kooperatif *Time Token Arends*. Proses pembelajaran yang digunakan guru

lebih ke metode ceramah dan penghafalan materi, sehingga siswa tidak menyukai pembelajaran tersebut. Dalam meningkatkan proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif dapat mengembangkan serta meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang, dalam pelaksanaan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran setelah menjelaskan guru akan memberikan tugas yang akan siswa kerjakan. Proses belajar mengajar yang tidak bervariasi atau sangat monoton membuat peserta didik menjadi jenuh dan juga mengakibatkan kurangnya keaktifan diri siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain karna masa pandemi covid-19 guru tidak bisa menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan faktor kurangnya sarana dan prasarana membuat proses belajar mengajar belum maksimal.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang ada di Sekolah Dasar Negeri 01 Kenukut tersebut 65, dari jumlah siswa kelas IV B sebanyak 29 orang siswa, hanya 11 orang siswa atau 37% yang tuntas dan sebanyak 18 orang siswa atau sebesar 62% yang tidak tuntas. Siswa di sekolah tersebut belum ada keseriusan dalam proses pembelajaran, khususnya kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 01 Kenukut banyak siswa yang tidak aktif dalam belajar, hal tersebut yang menjadi rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya

keinginan untuk belajar sehingga ada beberapa siswa yang terlihat merasa bosan dengan pembelajaran tersebut mereka lebih memilih untuk duduk diam dan ada beberapa siswa yang sibuk sendiri.

Metode pembelajaran *Time Token Arends* merupakan metode pembelajaran yang tidak banyak diterapkan oleh pendidik di Sekolah Dasar pada masa pandemi covid-19. Dengan pembelajaran tatap muka terbatas yang diterapkan 2x40 menit/sesi menyebabkan metode pembelajaran sangat sedikit peluang untuk diterapkan oleh pendidik karena memerlukan banyak waktu yang digunakan. Metode *Time Token Arends* metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Dengan diterapkannya metode pembelajaran *Time Token Arends*, diharapkan dapat membantu guru dan khususnya siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal serta mengembangkan keaktifan siswa dalam berpartisipasi dan bersosialisasi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran ini adalah salah satu metode yang cocok untuk menumbuhkan semangat, meningkatkan keterampilan sosial dan menghindari siswa yang lebih mendominasi pembicaraan atau siswa yang diam sama sekali.

Metode pembelajaran *Time Token Arends* yang pernah dilakukan Ningzaswati, dkk (2015) menunjukkan bahwa: Pertama, aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik time token secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 6,804$; $p<0,05$). Kedua, hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *time token*

secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 15,034$; $p<0,05$). Ketiga, secara simultan aktivitas belajar dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *time token* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional

Berdasarkan latar belakang maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui penerapan proses pembelajaran metode *Time Token Arends* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Rumusan masalah merupakan bagian yang dijelaskan permasalahan yang dikaji atau diteliti. Adapun masalah umum dalam penulisan ini adalah bagaimana temuan dari “Penerapan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran Tahun 2021/2022” dari rumusan masalah umum ditemukan menjadi masalah-masalah khusus.

2. Pertanyaan Masalah Khusus

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode *time token arends* siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode *time token arends* siswa pada pengukuran akhir (*post-test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode *time token arends* siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode *time token arends* siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok eksperimen di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022?
5. Bagaimanakah respon siswa terhadap metode pembelajaran *time token arends* di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dengan jelas “Penerapan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022”

2. Tujuan Penelitian Khusus

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, “Mengetahui penerapan metode *Time Token Arends* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022? ”. Tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *time token arends* siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *time token arends* siswa pada pengukuran akhir (*post-test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.

3. Mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *time token arends* siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.
4. Mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *time token arends* siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok eksperimen di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.
5. Mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran *time token arends* di kelas IV SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah keilmuan pada bidang PGSD secara khusus penerapan dan hasil pembelajaran siswa kelas IV B SD Negeri 01 Kenukut Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang

2. Manfaat Praktis

Kegiatan penelitian yang digunakan hendaknya dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun kalangan umum. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yakni:

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan memberikan pengalaman yang berharga untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Terhadap Proses Belajar Siswa.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam mengajar, selain itu guru dapat menciptakan inovasi-inovasi terbaru dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan sangat baik. Kemudian guru mendapatkan informasi dalam membuat lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengajar dan dapat diterapkan di dalam kelas.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan metode pembelajaran *time token arends* yang lebih bervariasi dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran di kelas. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan siswa pengetahuan dan menambah motivasi belajar.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam rangka mengembangkan proses belajar mengajar di dalam kelas

E. Definisi Operasional

Perlu batasan dalam penelitian, sehingga peneliti akan memberikan penjelasan variabel. Adapun yang dipergunakan dalam penjelasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran adalah perencanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan metode yang bervariasi akan mempermudah proses belajar dan interaksi pendidik dan peserta didik didalam kelas. Guru yang memahami metode pembelajaran akan meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. *Time Token Arends* adalah metode pembelajaran digunakan untuk mengembangkan keterampilan partisipasi peserta didik. Selain itu tipe *Time Token Arends* juga merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah.

Adapun sintak atau langkah-langkah dari metode pembelajaran *Time Token Arends* adalah:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
3. Guru memberi tugas pada siswa
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu kurang lebih ($\pm$)

30 detik per kupon pada tiap siswa.

5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.
6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

Jadi dapat dinyatakan, bahwa metode pembelajaran *Time Token Arends* pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok dimana setiap siswa mendapatkan kupon untuk menyatakan pendapat atau kritiknya terhadap bahan pelajaran yang sedang dipelajari. Apabila siswa telah menghabiskan kuponnya, siswa itu tidak dapat berbicara lagi. Hal ini menghendaki agar siswa lain yang masih memegang kupon untuk ikut berbicara atau menghendaki bagi siswa yang pasif untuk menyatakan pendapatnya dalam diskusi tersebut.

3. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar berupa perubahan perilaku dan tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik berupa pengetahuan, keterampilan motorik atau penguasaan nilai-nilai (sikap).

Beberapa macam hasil belajar, diantaranya:

a. Pemahaman konsep

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Evaluasi produk dapat dilakukan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis.

b. Keterampilan proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

c. Sikap

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.