

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Menurut Dryden dan Voss disadari atau tidak dunia telah berubah, dewasa ini kita telah hidup dalam era globalisasi. Teknologi informasi serta komunikasi adalah bagian penting dalam era globalisasi dan berkembang sangat cepat. Perkembangannya pun sudah masuk ke hampir semua lapisan masyarakat dengan berbagai kebutuhannya. Misalnya untuk mengirim surat. Pada jaman dahulu untuk memberi kabar melalui surat kepada keluarga atau teman yang berada di tempat yang jauh, kita harus menunggu berhari-hari untuk mendapat balasan. Namun sekarang dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, misalnya internet dan surat elektronik, surat dapat langsung terkirim dan langsung pula dibalas hanya dalam hitungan menit seolah kita berada di ruangan yang sama tanpa ada jarak yang memisahkan. Maka dari itu dalam era globalisasi kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat tanpa terhambat oleh batas ruang dan waktu (Pelatihan TIK untuk Pendidikan, 2007).

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan yang sebenarnya juga merupakan kegiatan yang berkaitan dengan informasi. Bahkan dengan pendidikan informasi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat disebarluaskan kepada generasi

penerus suatu bangsa. Pendidikan sendiri adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS NO. 20 Tahun 2003). Menurut Munif Chatib bahwa pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi.

Dalam proses pembelajaran itu sendiri tentunya terdapat target pencapaian yang disebut hasil belajar. Menurut Sudjana (2004) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan Taksonomi Bloom hasil belajar ini dibagi kedalam tiga domain yaitu Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. Kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan kecerdasan siswa. Afektif berkaitan dengan minat dan sifat siswa. Psikomotor merupakan aktifitas siswa yang meliputi keterampilan motorik atau gerak.

Meskipun ranah keterampilan kognitif lebih dominan dibandingkan dengan afektif dan psikomotor, namun hasil belajar secara keseluruhan harus menjadi bagian dari penilaian hasil belajar.

*Token time* diperkenalkan oleh Arends pada tahun 1998. Model pembelajaran ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mendapat kesempatan untuk melakukan Pendidikan Latihan Profesi di SMP Negeri 12 Bandung, peneliti melihat adanya kesenjangan di dalam kelas dimana siswa yang aktif terlalu mendominasi proses pembelajaran, sementara siswa yang pasif cenderung takut. Hal ini membuat peneliti berinisiatif untuk mencari salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan keaktifan siswa. *Token time* dipilih dengan harapan dapat menjadi model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan siswa di dalam kelas.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dengan model pembelajaran *token time* lebih baik daripada dengan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK dengan model pembelajaran *token time* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional?
3. Bagaimanakah kemampuan afektif siswa dalam mata pelajaran TIK dengan model pembelajaran *Token time*?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dengan model pembelajaran *token time* lebih baik daripada hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dengan model pembelajaran *token time* dibandingkan dengan siswa dengan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui bagaimanakah kemampuan afektif siswa pada mata pelajaran TIK dengan model pembelajaran *token time*.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Peneliti sangat berharap nantinya penelitian ini dapat memberi manfaat terutama bagi para guru yang mengalami kesulitan yang sama tentang tingkat keaktifan siswa dikelas. Meskipun mata pelajaran yang dibahas adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi, namun diharapkan hasil penelitian ini dapat pula bermanfaat untuk mata pelajaran lain.

Selain untuk guru, manfaat dari penelitian ini juga diharapkan dapat dirasakan oleh siswa. Dimana dengan adanya *token time* kreatifitas dan keaktifan siswa dapat lebih ditingkatkan agar siswa dapat secara mandiri lebih aktif sehingga penyerapan ilmu dan pemahaman tentang materi pembelajaran lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.5. Defenisi Operasional

1. *Token time* adalah sebuah model pembelajaran yang dikemukakan oleh Arends pada tahun 1998. Model pembelajaran ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Tujuannya adalah agar tidak ada siswa yang terlalu mendominasi kelas. Siswa yang kurang aktif diharapkan lebih aktif dengan diterapkannya model pembelajaran ini. (Wallin, 1998)

2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004). Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan minat, serta ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik dan gerak.

## 1.6. Sistematika Penelitian

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang penelitian ini dilakukan, indentifikasi masalah yang menjadi objek penelitian, tujuan dan manfaat penelitian yang dilakukan terhadap penerapan model pembelajaran *Token time* pada kelas VIII SMPN 12 Bandung.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang menjadi dasar dan pendukung dalam penelitian ini. Landasan teori ini mencakup metode-metode

yang digunakan dan menjadi dasar analisis permasalahan dan pemecahan masalah tersebut. Landasan didapat dari studi pustaka mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian skripsi ini.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas desain, alat, instrument, metode, dan bagaimana implementasi model pembelajaran *token time* pada penelitian ini.

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang data-data yang didapat serta metode-metode yang digunakan dalam menganalisis data yang didapat selama penelitian.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari hasil analisis data yang didapat selama penelitian serta pembahasan bab-bab sebelumnya.

#### 1.7. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Penerapan model pembelajaran *token time* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik daripada dengan model pembelajaran konvensional.”