

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keprihatinan penulis terhadap minimnya respon siswa dalam pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran IPS yang membahas banyak materi yang dekat dengan siswa, maka diperlukannya respon dari siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna. Respon siswa dalam pembelajaran IPS salah satunya adalah dengan melihat keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat melalui kegiatan diskusi atau pada saat pembelajaran berlangsung ketika siswa bertanya, menjawab, menambahkan dan menyanggah pendapat orang lain. Dalam menciptakan aktivitas belajar yang baik, maka peran guru harus baik pula, salah satunya dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan materi IPS sehingga dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan, penulis melihat adanya masalah dalam pembelajaran IPS di SMPN 3 Lembang khususnya kelas VII-I, pertama ; pada saat guru menyampaikan materi siswa tidak memperhatikan guru dengan berbicara sesama teman sebangku dan main hp ; kedua, kemampuan berpendapat dan bertanya siswa masih rendah; ketiga, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi IPS sehingga siswa terlihat merasa bosan dalam pembelajaran tersebut; dan keempat , cenderung tidak ada respon pada saat guru bertanya seputar materi IPS yang sedang dibahas. Melihat keempat permasalahan yang terjadi di kelas VII-I SMPN 3 Lembang tersebut, penulis berasumsi bahwa harus ada yang diperbaiki dalam aktivitas belajar siswa di kelas VII-I. Maka dari itu, penulis merasa penting melakukan penelitian tindakan kelas guna memperbaiki permasalahan mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa pada kelas tersebut.

Hakikatnya belajar merupakan suatu kegiatan atau usaha tertentu untuk memperoleh suatu keterampilan, kegiatan tersebut bisa dikatakan sebagai proses

belajar. Melalui proses belajar seseorang bisa memiliki kemampuan dan keterampilan yang sebelumnya tidak dimiliki. Slameto (2003, hlm. 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Semua orang membutuhkan proses tersebut agar memperoleh suatu kemampuan dan keterampilan untuk menunjang kehidupannya. Proses belajar pada dasarnya merupakan suatu upaya dalam membentuk dan menyempurkan kepribadian manusia dengan berbagai tuntutan dan kebutuhan dalam kehidupannya, belajar sendiri tidak lepas dari proses mengamati, merasakan, mengkaji, memahami, meyakini dan melakukan segala hal sesuatu kebenaran yang memberikan jalan untuk mencapai apa yang di cita-citakannya.

Temuan-temuan pengamatan di atas menunjukkan masalah bahwa rendahnya aktifitas belajar siswa yang sebagaimana dikemukakan oleh Usman, dkk (1993, hlm. 90) terdapat beberapa kegiatan belajar yang merupakan klasifikasi dari keaktifan sebagai berikut.

- a. Aktivitas visual
- b. Aktivitas lisan
- c. Aktivitas mendengarkan
- d. Aktivitas gerak
- e. Aktivitas menulis
- f. Aktivitas menggambar
- g. Aktivitas mental
- h. Aktivitas emosi

Setiap tahap dalam proses belajar yang sebagaimana di sebutkan di atas, harus diikuti oleh siswa dengan sungguh-sungguh sehingga dapat meningkatkan aktivitas dalam diri siswa. Aktivitas yang sempurna dalam proses belajar tidak hanya dengan banyaknya siswa yang menyampaikan pendapat, tetapi ada pula dengan kegiatan-kegiatan yang lain yang dapat menandakan adanya aktifitas dalam proses belajar. yang harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah

dengan cepat, tepat, mudah dan benar. menyampaikan pendapat, bertanya tetapi ada pula dengan kegiatan-kegiatan yang lain yang dapat menandakan adanya aktivitas dalam proses belajar.

Guru paling banyak berperan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas, faktor yang utama ialah mengemas materi pembelajaran dengan baik. Jika siswa sudah tidak tertarik lagi dengan materi atau sudah merasa bosan selama proses pembelajaran maka akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, sehingga banyak siswa yang pasif dan akan cenderung tidak memperhatikan guru, bahkan siswa tidak berani mengungkapkan pendapat, bertanya maupun menjawab pertanyaan. Pembelajaran IPS sangatlah penting bagi siswa, maka dari itu saat melaksanakan proses pembelajaran guru harus benar-benar menyiapkan segala sesuatunya dalam menyampaikan materi kepada siswa termasuk model pembelajaran yang tepat atau strategi agar pembelajaran berjalan dengan menarik. Jika aktivitas siswa rendah maka selama pembelajaran berlangsung akan monoton dan gagal mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna. Oleh karena itu, melihat dari permasalahan tersebut maka perlu adanya solusi yang tepat agar meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa di kelas VII-I. Karena aktivitas belajar adalah salah satu unsur yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh guru. Guru harus meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran di kelas, dengan demikian untuk meningkatkan aktivitas siswa pada proses pembelajaran guru harus lebih paham dan kreatif dalam memilih dan melaksanakan model serta strategi pembelajaran tertentu.

Ada banyak sekali jenis model dalam pembelajaran, salah satunya adalah *Cooperative Learning*. *Cooperative Learning* adalah suatu strategi pembelajaran secara berkelompok, siswa belajar bersama dan saling membantu dalam membuat tugas dengan penekanan pada saling support di antara anggota. Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (dalam Wiyarsi 2010:2), yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Kemudian Berdasarkan jurnal internasional yang ditulis Jacobs & Hannah (2009) menyatakan bahwa *cooperative learning*, also known as

Siti Nur Khodijah, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING TIPE TIME TOKEN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VII - I SMP N 3 LEMBANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

collaborative learning , is a body of concepts and techniques for helping to maximize the benefits of cooperation among students. Artinya, pembelajaran kooperatif yang juga dikenal sebagai pembelajaran kolaboratif adalah suatu bentuk dari konsep dan tehnik untuk membantu memaksimalkan keuntungan-keuntungan kerjasama diantara siswa.

Dalam pembelajaran *Cooperative Learning* terdapat ragam tipe atau teknik pembelajarannya antara lain *jigsaw* , *NHT*, *STAD* , , *Mind mapping*, *picture and picture*, *problem solving*, *TGT*, *Snowball throwing* , *PBL* , *PBI* , *Time Token*, dsb . Dari masing-masing tipe atau tehnik model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik tersendiri antara lain, Metode *Mind mapping* memiliki karakteristik (peta pikiran) merupakan cara mencatat yang menyenangkan, cara mudah untuk menyerap dan mengeluarkan informasi dan ide baru dalam otak *Mind mapping* menggunakan warna, simbol, kata, garis lengkung dan gambar yang sesuai dengan cara kerja otak, kemudian *STAD* , *jigsaw* dan *TGT* tipe ini lebih menitik beratkan siswa pada kerja sama dalam kelompok dan dituntut untuk lebih aktif mengungkapkan pendapat, selanjutnya *PBL*, *PBI* dan *group Investigation* tipe ini memiliki karakter meningkatkan keterampilan intelektual , melatih siswa belajar mandiri dan bisa memecahkan suatu masalah, lalu *rolle playing* dan *change of pairs* tipe ini memiliki unsur tingkat mobilitas yang tinggi , kerja sama dan bermain peran, kemudian *Snowball Throwing*, *Number Head Together* dan *Time token* merupakan metode atau teknik yang memiliki unsur games serta salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik .

Dari banyaknya tipe dan teknik dengan berbagai karakteristik model pembelajaran *Cooperative Learning* tersebut, peneliti memilih salah satu teknik yang dianggap dan diyakini paling tepat untuk diterapkan guna meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 3 Lembang khususnya kelas VII– I, yaitu Tipe *Time Ttoken* yang diperkenalkan oleh Arends (Miller dan Peterson dalam Wiyarsi 2010 :2). *Time token* Arends merupakan metode yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola

interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif serta menuntut siswa untuk ikut adil dalam proses pembelajaran dengan mengungkapkan pendapat, bertanya serta menjawab pertanyaan. Pendapat tersebut didukung oleh Nurhasanah dalam Antari (2015) yang mengungkapkan bahwa tujuan dari tipe ini agar masing-masing anggota kelompok diskusi ikut serta aktif dan mendapatkan kesempatan untuk memberikan konstribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Pendapat tersebut kemudian didukung oleh Arends.(2008, hlm. 9) mengungkapkan bahwa tujuan dari tipe ini adalah untuk mengurangi pendominasian siswa dalam berbicara di suatu kelompok, karena ada beberapa orang yang pemalu dan tidak pernah mengatakan apa-apa.Melalui tipe inilah pendistribusian partisipasi menjadi lebih rata.

Hasil penelitian yang memperkuat untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Time token Arends* antara lain, yaitu: penelitian yang telah dilakukan oleh Siragema (2013) yang berjudul “Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time token* pada Siswa Kelas 4 SDN Salatiga 09 Semester II Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time token* berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA.Penelitian lainnya dilakukan oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Iman, Arrijani, dan Nangoi (2012) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Time token* dengan Menggunakan Media Kartu Indeks terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kawangkoan”. Hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Time token* dengan menggunakan media kartu indeks lebih tinggi, dari pada hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran konvensional, Penelitian yang sama dilakukan oleh Diyah Umamah (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Time Token Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Pakem Sleman”.Hasil hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model cooperative learning tipe time token dapat meningkatkan hasil belajar siswa.Hal ini terlihat dari ketuntasan hasil

Siti Nur Khodijah, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING TIPE TIME TOKEN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VII - I SMP N 3 LEMBANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar siswa pada siklus I sebanyak 5 siswa (13,89%), meningkat pada siklus II sebanyak 18 siswa (51,42%), dan meningkat lagi pada siklus III sebanyak 26 siswa (72,22%).

Beberapa penelitian sejenis menunjukkan keberhasilan dengan penerapan model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa di SMP. Dengan demikian penulis yakin model pembelajaran tersebut akan pula berhasil dalam memperbaiki permasalahan mengenai aktivitas belajar siswa di SMPN 3 Lembang khususnya di kelas VII- I. Adapun judul dari penelitian ini adalah **Penerapan model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas VII– I SMPN 3 Lembang.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu kiranya merumuskan pokok permasalahan. Dengan demikian, agar pokok permasalahan lebih spesifik maka peneliti menjabarkan masalah pokok tersebut dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS ?
2. Bagaimana melaksanakan Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS ?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* dalam pembelajaran IPS ?
4. Bagaimana merefleksi Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan hal utama yang melatarbelakangi seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Dengan adanya tujuan, maka tindakan akan terarah dengan jelas, begitu pula dengan penelitian ini yang memiliki tujuan.

1. Untuk mengetahui perancangan Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS

Siti Nur Khodijah, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING TIPE TIME TOKEN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VII - I SMP N 3 LEMBANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2 Untuk mengetahui pelaksanaan Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS
- 3 Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* pada pembelajaran IPS
- 4 Untuk mengetahui refleksi Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti dapat memberi manfaat bagi diri sendiri maupun bagi khalayak umum, sebagai berikut :

1.4.1 Praktis

Suatu teori tidak akan banyak bermakna apabila tidak diaplikasikan dalam kehidupan, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Dari penelitian ini peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran pemecahan masalah dengan penerapan metode *Time Token Arends* sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Pendidik

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi para pendidik dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan metode *Time Token Arends*, khususnya dalam mata pelajaran IPS dan mata pelajaran lain pada umumnya. Selain itu juga, pendidik dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik padamata pelajaran IPS .

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

1.5 Sistematika Penulisan

Siti Nur Khodijah, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING TIPE TIME TOKEN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VII - 1 SMP N 3 LEMBANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sistematika penulisan pada bagian awal berisikan judul yaitu, “ Penerapan Model *Cooperatif Learning* tipe *Time Token Arends* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII I SMP Negeri 3 Lembang”, pernyataan mengenai maksud karya ilmiah yaitu diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, nama dan kedudukan tim pembimbing, pernyataan tentang keaslian karya ilmiah, kata pengantar, abstrak yang menjelaskan secara singkat isi skripsi, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, dan daftar lampiran.

Sistematika penulisan penelitian ini meliputi lima bab, BAB I yaitu pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Pada BAB II yaitu kajian pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang mendukung penelitian penulis.

Pada BAB III membahas mengenai metodologi penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan pendekatan yang digunakan, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian yang penulis teliti. Pada bab ini pula penulis menentukan subjek penelitian yang diperlukan dalam proses pengumpulan data.

Pada bagian BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini penulis menganalisis hasil data mengenai Penerapan model *Time Token Arends* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa VII I di SMP Negeri 3 Lembang.

Selanjutnya, pada BAB V yaitu kesimpulan dan saran. Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.

Di bagian akhir penulisan, penulis melampirkan daftar pustaka dan lampiran-lampiran lain yang mendukung selama penelitian berlangsung, disertai pula riwayat hidup penulis sebagai identitas diri.