

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan 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, masyarakat, bangsa dan negara (UU tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun, 2003 Pasal 1 ayat 1). Sedangkan Carter V. Good (Hamid Darmadi, 2010: 39), mengatakan bahwa “Pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya. Proses sosial seseorang tersebut dipengaruhi oleh sesuatu lingkungan yang dipimpin (khususnya di sekolah) sehingga ia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan kepribadiannya.”

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses perbaikan, penguatan dan penyempurnaan terhadap semua kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh manusia baik dari dalam dirinya maupun dari lingkungan sosialnya. Pendidikan merupakan sarana yang bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk sumber daya manusia. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pengembangan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Untuk mencapai tujuan dan fungsi tersebut, pendidikan

perlu melakukan usaha yang dilakukan secara sengaja dan terencana untuk memilih materi, model, kegiatan, dan teknik pendidikan yang sesuai dalam proses pembelajaran.

Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran harus terjalin sebaik mungkin, agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Upaya dalam meningkatkan atau memperoleh hasil belajar tersebut sangat tergantung dari kemampuan guru untuk meningkatkan kreativitasnya. Karena, kreativitas guru merupakan hal penting dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Jihad dan Haris (2012: 14), bahwa :

Hasil belajar siswa adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan pada bulan Mei di SMP Negeri I Anjongan Kabupaten Mempawah, khususnya di kelas VII A pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, peneliti mendapat informasi bahwa hasil belajar siswa masih dikatakan rendah, karena masih ada sebagian siswa yang nilainya tidak mencapai KKM, hal tersebut dikarenakan adanya beberapa masalah yang menghambat proses belajar dan mengajar, salah satunya ialah penggunaan model pembelajaran yang masih

kurang tepat dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Masalah ini di alami oleh siswa maupun guru, sehingga menyebabkan terjadinya proses belajar mengajar yang kurang aktif. Pembelajaran yang kurang aktif sangat mempengaruhi prestasi siswa, dan kurang aktifnya siswa dapat dilihat dalam kegiatan belajar mengajar seperti tidak interaktif dalam sesi tanya jawab dan lebih memilih untuk mendengar penjelasan dari guru dan kurang ingin mencari tahu tentang materi yang disampaikan oleh guru, bahkan ada sebagian siswa hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat atau kurang respon terhadap pertanyaan dan penjelasan dari guru. Dengan demikian, secara otomatis akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Melalui pertimbangan tersebut, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja. Selain itu, melalui pemilihan model pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima siswa tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu yang ada terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dewasa ini, terdapat berbagai macam model pembelajaran yang sudah sangat berkembang untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara atau gaya belajar mereka masing-masing, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai

secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta siswa yang akan dibahas ini, dikembangkan dari model pembelajaran kooperatif. Panitz (Suprijono, 2012: 54), mengemukakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.” Sedangkan menurut Suprijono (2012: 61), “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu, model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya.”

Peneliti mencoba mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada beberapa materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam penelitian ini. Karena peneliti berpikir bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *time token* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Model pembelajaran kooperatif tipe *time token* ini merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik. Model pembelajaran ini bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta

pemikiran anggota lain. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Penggunaan model pembelajaran *time token* ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta ikut berperan aktif selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang efektif, dan yang paling penting adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dilihat dari permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan pembelajaran dengan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Upaya penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar dikalangan para guru.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* Pada Mata Pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan Di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah ”Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah?” Sedangkan sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan yang dilakukan oleh guru dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan yang dilakukan oleh guru dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah ?
3. Bagaimanakah peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah ?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah”. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.
2. Pelaksanaan yang dilakukan oleh guru dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.
3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan wawasan ilmu pendidikan, khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan dapat menemukan pengetahuan baru tentang meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penggunaan model *time token* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini berguna bagi :

#### **a. Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa serta memberikan kesempatan pada siswa agar aktif, kreatif, kritis serta dapat mengembangkan interaksi siswa satu dengan siswa yang lainnya sehingga dapat memahami materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

#### **b. Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan keprofesionalisme guru dalam menyusun pelaksanaan pembelajaran serta memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, yaitu sesuai dengan materi serta apa yang ingin dicapai.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai salah satu informasi dan masukan bagi para guru terutama guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa untuk kearah yang lebih baik.

d. Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan sekaligus untuk menerapkan ilmu-ilmu pengetahuan yang diterima dalam perkuliahan secara langsung dilapangan.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Suatu penelitian diperlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian sehubungan dengan ini, maka dalam penelitian ini akan diuraikan tentang variabel tindakan dan definisi operasional.

### **1. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2011: 38) berpendapat bahwa: “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.” Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 118) “Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa variabel merupakan gejala yang menjadi obyek penelitian atau sasaran suatu penelitian. Variabel

dalam penelitian ini adalah “upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *time token*” pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah, dengan aspek-aspek sebagai berikut :

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *time token*. Dengan aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Perencanaan Model Pembelajaran *Time Token*
  - a) Menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
  - b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - c) Mempersiapkan sumber belajar
  - d) Membuat media
  - e) Membuat alat tes
- 2) Pelaksanaan Model Pembelajaran *Time Token*

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *time token*, ialah sebagai berikut :

- a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- b) Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal.
- c) Guru memberi tugas pada siswa.
- d) Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm 30$  detik per kupon pada tiap siswa.
- e) 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 tidak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara.

- f) Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.  
(Miftahul Huda 2014: 240).

b. Variabel Masalah

Variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Benjamin S. Bloom (Nana Sudjana, 2014: 22), membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang menjadi fokus penilaian dalam hasil belajar siswa pada penelitian ini yaitu ranah kognitif yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Akan tetapi, yang menjadi fokus penilaian tersebut ialah aspek C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi) dan C4 (analisis).

## **2. Definisi Operasional**

Penjelasan istilah merupakan uraian tentang beberapa istilah yang penting di dalam fokus penelitian ini agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda-beda antara pembaca dan penulis. Disamping itu, berguna juga di dalam memperjelas ruang lingkup penelitian ini. Untuk menghindari kesalahan dan perbedaan dalam menafsirkan definisi-definisi yang digunakan dalam variabel penelitian, perlu dijelaskan mengenai definisi operasional yang dipergunakan.

Istilah-istilah yang akan dijelaskan dalam definisi operasional ini adalah :

a. Model Pembelajaran *Time Token*

Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Model *time token* ini bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Model pembelajaran *time token* pertama kali dikembangkan oleh Arends (Huda, 2014: 239).

Dalam model pembelajaran *time token* ini, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Guru memberi tugas kepada siswa dan setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 5 orang. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi 2 kartu berbicara dengan waktu  $\pm 30$  detik per kupon/kartu. Sebelum siswa berbicara, siswa harus terlebih dahulu memberikan 1 kartu kepada guru. Nilai yang diberikan kepada siswa berdasarkan waktu yang digunakan dalam berbicara.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Bloom

(Sudjana, 2014: 22), untuk mendapatkan hasil belajar kognitif seseorang memiliki 6 (enam) tingkatan, berikut penjelasan keempat aspek yang menjadi fokus penilaian dalam variabel masalah :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dicapai sebelumnya,
- 2) Pemahaman (*Comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditujukan melalui penerjemahan materi pembelajaran,
- 3) Penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit. Ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian.

c. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan bangsa dan Negara. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik yang bertujuan untuk membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis. (Soedijarto, 2003: 9).

## F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono, 2011: 64). Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 71) “Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.” Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2014: 49), “Hipotesis adalah dugaan yang bersifat sementara mengenai sesuatu objek/subjek yang akan dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.” Berdasarkan ketiga teori tersebut, maka dapat dikatakan bahwa, hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian sampai terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul dalam suatu penelitian.

Berdasarkan pengertian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil Belajar Siswa dapat ditingkatkan melalui Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII A SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah” .