

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam kehidupan. Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Berdasarkan pengertian tersebut pada hakikatnya pendidikan itu merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan kepribadian anak yang berlangsung seumur hidup baik di sekolah maupun madrasah. Untuk itu lah pendidikan sangat dibutuhkan bagi setiap individu guna menjadi bekal menghadapi tantangan masa depan yang akan datang.¹

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.”² Menurut Runtut pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk mencapai hal tersebut maka guru harus benar-benar menguasai serta merencanakan dengan matang kegiatan pada proses pembelajaran.³

Pembelajaran tematik merupakan program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari

¹ Rosdiana.(2015), *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan : Gema Ihsani, hal. 12.

² Depdiknas.2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:Depdiknas

³ Runtut Prih Utami. *Active Learning Untuk Mewujudkan Pembelajaran Efektif*. Al-Bidayah.2009.Vol.1 No.2.

berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.⁴ Penerapan pembelajaran tematik diharapkan dapat membuka ruang luas bagi peserta didik untuk mengalami sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik dan menyenangkan. Pembelajaran ini juga dapat membuka peluang bagi pendidik untuk dapat mengembangkan berbagai model dan strategi pembelajaran. Penggunaan model serta strategi ini perlu disesuaikan dengan tema. Maka dari itu guru memiliki berbagai strategi atau model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.⁵

Model pembelajaran yang sesuai menurut peneliti adalah *Time Token Arends*. Model *Time Token Arends* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam penggunaannya Siswa di bentuk kedalam kelompok belajar, kemudian Guru memberikan sejumlah kupon berbicara dengan waktu 30 detik per kupon pada setiap siswa. Sebelum berbicara siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon, 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. Dapat dikatakan Model *Time Token Arends* merupakan pembelajaran kooperatif yang menuntut partisipasi siswa dalam kelompok untuk berbicara (mengungkapkan ide/pendapatnya) dengan diberi kupon berbicara sehingga semua siswa harus berbicara, maka dari itu siswa tidak ada yang mendominasi dalam pelaksanaan pembelajaran.⁶ Penerapan model ini diharapkan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada diam saja karena semuanya diberikan kesempatan yang sama untuk berbicara.

⁴ Abd. kadir dkk, (2014), *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, h. 1

⁵ Emenima Br Tarigan,dkk. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3 No 4 .

⁶ Asnita dan Ummul Khair, (2020), *Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*, Vol. 3 No. 1

Penerapan model pembelajaran tersebut didasari dari hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah yang diteliti, yaitu masih rendahnya hasil belajar yang dimiliki oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya variasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran, guru terlalu monoton dalam mengajar. Model pembelajaran yang digunakan umumnya menggunakan metode ceramah, yang mengakibatkan siswa hanya menerima pembelajaran dari guru serta menjadikan siswa malas untuk mencari sendiri serta membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru kurang memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa dalam pembelajaran sehingga membuat siswa enggan untuk mengutarakan pendapatnya. Selain itu, Rora Rizky Wandini,dkk mengungkapkan permasalahan siswa tersebut terjadi dikarenakan kebanyakan siswa sering ragu pada upaya untuk menyampaikan ide atau pendapat mereka melalui bahasa lisan karena khawatir akan membuat kesalahan serta takut dikritik dan malu. Partisipasi siswa yang rendah dalam proses pembelajaran juga terjadi akibat kecenderungan siswa yang mendominasi di dalam kelas, sehingga siswa yang lain merasa tidak perlu ikut berpartisipasi.⁷

Model *Time Token Arends* penerapannya juga didasari oleh penelitian terdahulu antara lain: 1)Tika Sulistiawati, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token Arends* Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 7 Bandar Lampung”. Metode penelitian yang penulis pakai adalah penelitian yang bersifat Quasi Eksperimen. Dengan teknik pengumpulan data, wawancara, kuisieoner, observasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Time Token Arends*. 2)Cici

⁷ Rora Rizky Wandini,dkk. *Does Pictionary Game Effective for Students' Speaking Skill?*. 2021. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*. Vol 6 No 1.

Cahaya, program studi Pendidikan Akutansi, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Sumatera Utara, yang berjudul “Analisis Model Pembelajaran *Time Token Arends* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar”. Metode penelitian yang penulis pakai bersifat kualitatif dengan menggunakan teknik observasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Time Token Arends* lebih baik daripada penggunaan model konvensional.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin meneliti tentang penerapan atau penggunaan model pembelajaran *Time Token Arends* tersebut pada pembelajaran tematik guna meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, peneliti tertarik meneliti dengan judul “**Pengaruh Model *Time Token Arends* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik**”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pada saat guru menjelaskan siswa tampak memperhatikan, tetapi ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya siswa hanya diam.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran tematik
3. Metode pembelajaran *Time Token Arend* belum pernah diaplikasikan pada mata pembelajaran tematik di sekolah tersebut.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta mengingat keterbatasan waktu dan tenaga maka dibutuhkannya pembatasan masalah pada penelitian ini, adapun batasan masalah yang diberikan yaitu :

1. Penerapan model *time token arends* pada pembelajaran tematik.
2. Pengaruh model *time token arend* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

D. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah adalah hal yang pokok dalam suatu penelitian. Dalam perumusan masalah penulis membuat rumusan spesifikasi terhadap hakikat masalah yang diteliti. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Time Token Arend* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV MIS MIS AN-NUR?”

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Time Token Arend* terhadap hasil belajar tematik siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Membantu memahami teori-teori mengenai penggunaan strategi *Time Token Arend* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya, dan memudahkan siswa dalam menjalani serta menerima proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru meningkatkan keterampilan dan pengetahuan menyajikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga membuat siswa akan lebih aktif dan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas guru yang professional dalam menciptakan pelaksanaan pembelajaran.