

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terdapat dua istilah penting yang tidak dapat dipisahkan, dua istilah tersebut adalah “pendidikan” dan “pengajaran”. Keduanya merupakan satu kesatuan runtut yang dapat dibedakan bukan dipisahkan. Pengajaran adalah cara atau strategi untuk melaksanakan pendidikan. Sedangkan pendidikan adalah suatu nilai yang harus berjalan tanpa berhenti untuk mewujudkan pengajaran. Pendidikan dapat diartikan sebagai bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik untuk perkembangan jasmani dan rohani peserta didik dengan terbentuknya kepribadian utama (Affandi, 2016).

Menurut Ki hajar Dewantara pendidikan adalah tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak yang dimaksud menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar menjadi manusia yang mencapai segala segala keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Mukni'ah, 2020).

Pendidikan dipandang dalam arti sempit adalah segala pengaruh yang diusahakan sekolah kepada peserta didik yang bersekolah supaya memiliki kemampuan yang maksimal dan penuh kesadaran atas hubungan dan tugas sosial peserta didik. Sedangkan dalam arti luas, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah dan masyarakat melalui kegiatan pengajaran, bimbingan dan pelatihan yang berlangsung pada sekolah dan lingkungan sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik dapat berperan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang (Dahlan, 2021).

Pendidikan merupakan proses dan sistem yang mengacu pada pencapaian tujuan tertentu yang berarti bimbingan yang diberikan secara sengaja dari pendidik kepada peserta didik agar menjadi dewasa. Dalam perkembangannya pendidikan dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa (Dahlan, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas penulis berpendapat pendidikan adalah proses yang diberikan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah laku

untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani melalui usaha pembimbingan dan pengajaran yang berlangsung pada sekolah ataupun lingkungan luar sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPA, karena IPA memiliki karakteristik yang tidak sama dengan bidang study lainnya. Oleh karena itu, dalam mengajarkannya dibutuhkan bebrapa hal diantaranya yaitu, metode, media, perangkat pembelajaran dan keterampilan dalam mengajar yang disesuaikan dengan mata pelajaran IPA khusus di sekolah dasar lainnya (Kumala, 2016).

Hakikat IPA menunjukkan pada tiga unsur utama, yaitu :

1. Sikap yaitu suatu pengetahuan yang terdiri dari rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui langkah yang benar bersifat *open minded*.
2. Proses yaitu langkah pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri dari penyusunan hipotesis, penyusunan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.
3. Produk yaitu pengetahuan faktual yang berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.

Dari unsur tersebut merupakan dimensi pengetahuan metakognisi dalam IPA yang digunakan oleh para pakar untuk menjelaskan dan memahami secara sistematis yang berupa simbol dan informasi penting.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan mini riset di kelas IV SD Negeri 040506 Munte terdapat masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPA yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian yang diperoleh siswa masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). yang telah ditentukan 70. Dari seluruh siswa kelas IV A yang berjumlah 29 orang siswa hanya 5 orang siswa yang mencapai KKM.

Penyebab rendahnya hasil belajar IPA adalah pada pengalaman belajar siswa yang masih bersifat Teacher Centered yaitu model pembelajaran yang

terfokus hanya pada guru. Guru sebagai sumber informasi yang diterima siswa dalam belajar. Dengan demikian proses pembelajaran cenderung tidak aktif karena tidak ada timbal-balik antara peserta didik dan guru sehingga suasana pembelajaran tidak kondusif karena banyak peserta didik yang melakukan aktivitas diluar dari pembelajaran yang semestinya seperti mengobrol dengan teman, ketiduran, dan mengganggu teman. Sehingga pembelajaran sangat tidak menarik dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perlu diterapkan model pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi aktif dan efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan alternatif model pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token berbantu Picture Puzzle.

Model pembelajaran ini digunakan untuk melatih sosial siswa yang tidak mendominasi pembicaraan atau tidak berbicara sama sekali. Pada model pembelajaran ini peserta didik di bentuk menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil. Di setiap kelompok terdapat 4-5 siswa atau lebih yang diberi kupon berbicara sesuai yang sudah ditentukan. Dimana sebelum berbicara siswa harus menyerahkan satu kupon yang dimilikinya untuk kesempatan satu kali berbicara. Peserta didik dapat tampil kembali setelah bergilir dengan peserta didik lain. Siswa yang sudah menghabiskan kuponnya untuk berbicara tidak dapat berbicara lagi sedangkan siswa yang masih memiliki kupon harus berbicara sampai kuponnya habis (Salamun dkk., 2023).

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian model pembelajaran Kooperatif dalam pembelajaran IPA dengan melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Time Token **Berbantu Picture Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 040506 Munte**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA

2. Banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran pada proses pembelajaran berlangsung.
3. Proses pembelajaran IPA yang monoton membuat siswa bosan
4. Model pembelajaran yang digunakan hanya perpusat pada guru (Teacher Centered).
5. Guru kurang memperhatikan kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA tanpa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantu *Picture Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 040506 Munte?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantu *Picture Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 040506 Munte?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantu *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar siswa di Kelas IV SD Negeri 040506 Munte?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA tanpa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantu *Picture Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 040506 Munte.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantu *Picture Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 040506 Munte.
3. Mengetahui pengaruh yang signifikan dalam menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantu *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar siswa di Kelas IV SD Negeri 040506 Munte.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah secara teoritis dan praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan wawasan ilmu pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tambahan kepada sekolah dan guru tentang pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* berbantu *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar siswa dan memberikan kontribusi kepada guru yang pada umumnya guru hanya mendahulukan dan mementingkan hasil daripada proses, padahal sebenarnya proses yang baik akan membawa dan memperoleh hasil yang baik juga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa dalam belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* berbantu *Picture Puzzle*.
- b. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan model pembelajaran yang baru sehingga dapat dijadikan acuan dan pedoman dalam mengajar di kelas IV terutama pada mata pelajaran IPA.
- c. Bagi penelitian, sebagai karya yang dapat dipergunakan oleh peneliti yang lain dalam menyusun materi penelitian yang relevan.
- d. Bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai informasi tentang pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas IV menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* berbantu *Picture Puzzle*.