

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Manusia pada hakekatnya adalah makhluk pembelajar. Ia senantiasa belajar tentang apa yang terjadi disekelilingnya. Sejak lahir, manusia sudah memulai tahap belajar meskipun hanya terbatas pada hal-hal tertentu.

Pendidikan merupakan satu istilah yang sering dilontarkan oleh berbagai pihak sebagai *alat* ampuh untuk melakukan perubahan teradap kehidupan suatu masyarakat ke arah yang lebih baik. Bagi masyarakat yang kurang maju atau tertinggal dari masyarakat lainnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang diharapkan berdampak positif bagi peningkatan berbagai aspek kehidupan lainnya (Agung, 2012: 7).

Pembelajaran yang berkualitas memerlukan pengembangan model-model pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan model-model pembelajaran merupakan suatu keniscayaan yang harus dipersiapkan dan dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman belajar yang dirancang dan dipersiapkan oleh guru. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang ada di sekitar siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah membelajarkan dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku pembelajar tersebut terkait dengan mendesain dan penerapan model-model pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, siswa/ siswi merupakan istilah bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian dan mandiri, selain itu juga (Budiningsi, 2012: 5) siswa atau peserta didik adalah manusia yang identitas insaninya sebagai subjek berkesadaran perlu dibela dan ditegakkan lewat sistem dan model pendidikan yang bersifat “bebas dan egaliter”. Hal itu hanya dapat dicapai lewat proses pendidikan bebas dan metode pembelajaran aksi dialogal. Karena itu, peserta didik harus diperlakukan dengan amat hati-hati.

Teori kognitif/konstruktivistik menekankan bahwa belajar lebih banyak ditentukan karena adanya karsa individu. Penataan kondisi bukan sebagai penyebab terjadinya belajar, tetapi sekedar memudahkan belajar. Keaktifan siswa menjadi unsur amat penting dalam menentukan kesuksesan belajar. Aktivitas mandiri adalah jaminan untuk mencapai hasil yang sejati.

Sejauh ini proses pembelajar yang ada di sekolah-sekolah masih terlihat monoton (membosankan) hal ini dikarenakan tidak terjadinya interaksi antar guru dan siswa sebagai mana mestinya. Di dalam kelas terlihat hanya guru yang lebih aktif, aktif dalam hal ini pun guru hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas dalam strategi pembelajaran Pkn di sekolah, tanpa di fariasikan dengan model-model pembelajaran yang ada. Siswa menjadi malas belajar, mengantuk dan tidak fokus mendengarkan guru. Siswa pun jadi tidak memahami pelajaran dan tidak terjadinya keaktifan siswa sehingga terjadinya siswa yang pasif. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Aliyah (MA) Cokroaminoto Telaga jaya di kelas X<sup>A</sup> dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 5 orang perempuan yang dimana siswa-siswi jadi tidak aktif dalam kelas dikarenakan tidak adanya perangsang dari guru dalam proses pembelajaran (*stimulus/input* dan *respon/output*), terjadinya proses pembelajaran yang monoton tiap pertemuannya mengakibatkan terjadi kurangnya aktivitas belajar siswa.

Keberhasilan dalam pembelajaran PKn salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran. Selama ini yang terjadi dalam proses belajar mengajar yaitu tidak adanya variasi proses pembelajaran dalam kelas, hal ini disebabkan hanya ada satu-satunya guru Pkn di sekolah bahkan guru tersebut bukanlah guru tetap di sekolah melainkan hanya guru tambahan jam saja. Selain itu juga kurang tahunya guru dalam menggunakan model pembelajaran atau tidak adanya keinginan melakukan perubahan yang lebih inovatif dan kreatif dalam proses belajar sehingga dalam proses pembelajaran terkesan kaku, membosankan, berisi hafalan dan kurang fleksibel.

Salah satu model pembelajaran yang mengarah pada keaktifan belajar siswa adalah *Time Token* untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Diharapkan dengan model pembelajaran *Time token* dapat memotivasi siswa untuk belajar dan lebih aktif berbicara dalam diskusi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Penerapan Model Pembelajaran Time Token Pada Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas X<sup>A</sup> di MA Cokroaminoto Talaga Jaya ”.***

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah peneliti yaitu: **Apakah Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Pada Mata Pelajaran PKn Dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas X<sup>A</sup> di MA Cokroaminoto Talaga Jaya ?**

## **1.3 Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah adalah jawaban dari masalah yang timbul dikarenakan kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar yang lebih khususnya lagi terhadap mata pelajaran PKn. Pemecahan masalah yang tepat dalam masalah ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* yang dimana dalam

model pembelajaran ini semua siswa dapat bagian untuk berbicara, jadinya secara tidak langsung akan terbentuknya rasa percaya diri siswa dalam mengungkapkan sesuatu, keaktifan siswa dalam kelas, dapat bekerja sama dengan teman-teman kelompok lainnya sehingga dengan model pembelajaran ini aktifitas siswa di dalam kelas lebih meningkat dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Time Token* di kelas X<sup>A</sup> MA Cokroaminoto Talaga Jaya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Bagi Siswa

- a) Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran PKn.
- b) Mengembangkan kreativitas siswa, baik secara perorangan maupun kelompok.
- c) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PKn.

##### 2. Manfaat Bagi Guru

Sebagai informasi atau bahan masukan sehingga guru bisa meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menguasai berbagai macam model pembelajaran biar suasana belajar-mengajar lebih bervariasi.

##### 3. Manfaat Bagi Sekolah

- a) Bermanfaat dalam mengembangkan prestasi siswa di sekolah.
- b) Bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.