

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan wahana yang berperan dalam menciptakan manusia agar berkembang optimal sesuai kemampuan yang di milikinya. Selain itu, di dalam proses pendidikan akan terjadi upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaan pendidikan terjadi proses bimbingan serta pengajaran yang dilakukan individu dalam membangun karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan juga merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan enam tahun. Sekolah Dasar juga merupakan satuan pendidikan yang paling penting keberadaannya. Setiap orang mengakui bahwa tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar atau yang sederajat secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pendidikan di SMP. Besarnya peranan pendidikan di sekolah dasar sangat disadari oleh semua negara di dunia dan keberhasilan pendidikan pada umumnya di nilai dari perolehan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Semua ini dicapai melalui proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan bermakna.

Salah upaya untuk mencapai kondisi tersebut adalah dengan pemilihan model pengajaran yang tepat dan menarik serta mampu memberikan pemahaman yang mantap dan bermakna untuk siswa. Agar model pengajaran yang sudah dipilih dapat berhasil maka guru di tuntut untuk menemukan ide lebih terampil dan cekatan dalam menyajikan materi pembelajaran. Guru juga sangat berperan penting sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Tapi pada kenyataannya dalam pembelajaran IPA masih belum optimal, karena pembelajaran hanya terpusat atau lebih monoton pada peserta didik, dan pendidik lebih banyak aktif pada kegiatan pembelajaran, adapun yang memberikan partisipasinya hanya siswa yang pintar saja dan hanya didominasi oleh guru sehinganya dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran siswa hanya menerima penjelasan atau informasi yang diberikan guru alhasil, respon dari siswa rendah dan menutup kemungkinan keaktifan serta partisipasi siswa di dalam kelas masih terbilang pasif. Bahkan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru yang menjelaskan pelajaran serta guru hanya mengandalkan siswa untuk merangkum saja yang akhirnya berdampak pada nilai yang diperoleh siswa rendah.

Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Banyak siswa yang merasa bosan dengan pelajaran yang satu ini karena, pembelajaran ini pada umumnya masih berpusat pada guru. Satu hal yang penting dalam pembelajaran IPA yakni selain hasil belajar yang dituntut untuk lebih meningkat, tetapi proses dan sikap juga menjadi hal penting yang harus diperoleh. Oleh karena itu, pentingnya model pembelajaran yang diterapkan guru dalam membantu pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada guru saja, sehingga tidak membuat bosan siswa untuk mengikuti pelajaran. Terutama dalam tujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang dimiliki siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari pembelajaran demokratis di sekolah, proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas peserta didik menjadi titik perhatian utama dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak peserta didik mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Model pembelajaran *time token* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran IPA, untuk menghindari peserta didik mendominasi pembicaraan atau peserta didik diam sama sekali. Perlunya model pembelajaran *time token berbantuan flashcard* ini diterapkan sebab peserta didik sebagai subjek belajar dan sepanjang proses belajar, aktivitas peserta didik menjadi titik perhatian utama sehingga peserta didik benar-benar merasakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif dalam interaksi belajar yang sengaja diciptakan oleh guru. Disamping itu, pihak guru juga tetap harus mengarahkan agar peserta didik benar-benar terlibat dan membangunkan peserta didik yang masih pasif dalam interaksi.

Media flashcard merupakan media kartu yang berisi gambar, tulis yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media flashcard siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan media flashcard pada pembelajaran IPA diharapkan dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu peneliti mengambil judul sebagai bahan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *time token berbantuan flashcard* terhadap hasil belajar IPA pada materi energi panas dan bunyi di kelas IV SDN 2 Bongo Batudaa Pantai.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar belakang diatas maka peneliti dapat mengambil identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *time token* belum pernah diterapkan oleh guru.
- b. Hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan peserta didik cenderung lebih sering menghafal dan merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lebih efektif agar lebih mudah dipahami oleh siswa
- c. Materi pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan timbulnya suatu masalah bagi siswa .
- d. Peserta didik kelas IV SDN 2 Bongo Batudaa pantai memiliki perasaan yang cenderung takut, malu, ragu-ragu untuk mengemukakan suatu pendapat.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan terhadap hasil belajar IPA tentang materi Energi dan Bunyi kelas IV SDN 2 Bongo Batudaa pantai Kabupaten Gorontalo?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar IPA tentang materi Energi dan Bunyi kelas IV SDN 2 Bongo Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi peneliti, guru dan pihak sekolah. Adapun Manfaatnya sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti  
Dapat menjadi bahan acuan dalam meningkatkan kualitas pengajaran dalam menerapkan model pembelajaran *Time token* pada pembelajaran IPA melalui media *flashcard*
- b. Bagi Guru  
Sebagai rujukan untuk mengembangkan profesionalitasnya dalam menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan melalui model pembelajaran *time token* berbantuan media *flashcard*
- c. Bagi Pihak Sekolah

Melalui Model yang diterapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga secara otomatis tujuan pendidikan akan tercapai secara optimal.

