

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional tertuang dalam Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yaitu; “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman dalam lingkungan individu yang dilakukan sepanjang hidupnya secara langsung dalam berkehidupan bermasyarakat ditandai dengan adanya pertumbuhan atau pengembangan kemampuan individu yang lebih baik. Dalam arti sempit pendidikan adalah pengalaman yang di dapatkan individu dalam pengajaran yang di selenggarakan di sekolah sebagai pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah untuk individu dengan adanya perubahan kemampuan yang lebih baik dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial nya (Mudyahardjo, 2010: 3).

Seiring perkembangan zaman, pendidikan Indonesia setiap tahun mengalami perubahan dengan adanya tantangan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Kualitas dan mutu pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada interaksi antara guru dengan siswa serta interaksi sesama siswa

dengan demikian akan menimbulkan dampak positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pencapaian kualitas pendidikan dapat diukur dengan adanya usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan tingkah laku baru, yang didapatkan dari hasil pengalaman interaksi dan lingkungan sekitar.

Menurut Purwanto (2016: 46) Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku diakibatkan peserta didik mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar, yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil tersebut bisa berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Hasil belajar yang baik merupakan tujuan dari setiap siswa dimana terjadi perubahan kemampuan atau perilaku setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang baik atau tidak baik dapat diperoleh setelah melakukan evaluasi atau tes dari suatu proses kegiatan belajar. Dimana hasil tes ini menggambarkan seberapa jauh materi yang dapat diserap oleh siswa. Hasil belajar seorang siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal, diantaranya; semangat belajar siswa kurang, kurangnya sarana dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran yang tidak menarik.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2014: 133) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, membimbing pembelajaran di kelas atau model pembelajaran yang dapat dijadikan pola pilihan. Artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendikannya. Menurut Huda (2013: 242) Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give*

merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Dimana terdapat catatan yang harus dikuasai atau dihafal oleh masing-masing siswa dalam kartu tersebut.

Menurut Huda (2013: 239) Model pembelajaran kooperatif tipe *time token* merupakan pembelajaran demokratis yaitu siswa dilibatkan secara aktif. Semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan pendapat sesuai dengan kupon berbicara yang ada. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik kupon pada tiap peserta didik. Sebelum berbicara, peserta didik menyerahkan kupon terlebih dahulu kepada tenaga pendidik. Setiap tampil berbicara satu kupon. Peserta didik dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan peserta didik lainnya. Peserta didik yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi selain itu, peserta didik yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober 2018 di MTS Negeri 1 Kota Sungai Penuh diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPS terpadu kelas VIII rendah atau belum efisien. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 nilai rata-rata hasil ulangan harian mata pembelajaran IPS terpadu siswa kelas VIII MTS Negeri 1 Kota Sungai Penuh pada semester ganjil Tahun Ajaran 2018/2019 .

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Perkelas	Kriteria Ketuntasan Minimal	Keterangan
1	VIII A	56,32	70	Tidak tuntas
2	VIII B	64,05	70	Tidak tuntas
3	VIII C	55,57	70	Tidak tuntas
4	VIII D	64,84	70	Tidak tuntas
5	VIII E	57,05	70	Tidak tuntas
6	VIII F	62,02	70	Tidak tuntas

Sumber: Bagian Tata Usaha MTS Negeri 1 Kota Sungai Penuh

Berdasarkan Tabel 1.1. dimana kelas VIII A dengan nilai rata-rata 56,32, kelas VIII B dengan nilai rata-rata 64,05, kelas VIII C dengan nilai rata-rata 55,57, kelas VIII D dengan nilai rata-rata 64,84. kelas VIII E dengan nilai rata-rata 57,05, kelas VIII F dengan nilai rata-rata 62,02, Dapat dilihat dua kelas nilai rata-rata terendah adalah kelas VIII A dan kelas VIII C, jadi terlihat masih terdapat banyak siswa yang hasil belajarnya rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh sebab itu harus ada solusi supaya hasil belajar siswa memuaskan dan mencapai kriteria ketuntasan minimal. Untuk mendapatkan hasil belajar yang efisien itu tidak lepas dari proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran salah satu komponen yang mempengaruhi adalah model pembelajaran yang digunakan.

Hasil observasi pada kelas VIII MTS Negeri 1 Kota Sungai Penuh guru lebih sering menggunakan model konvensional dalam proses pembelajaran. Alasan penggunaan model konvensional dari pada model bervariasi disebabkan guru hanya menekankan pemahaman materi pada siswa dari pada menggunakan komponen atau teknik pembelajarannya selain itu disebabkan oleh anggapan dari guru yang menggunakan model bervariasi itu merepotkan dan tidak efisien dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa dalam proses pembelajaran IPS terpadu tidak menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, serta siswa tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bersifat pasif dan tidak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar IPS terpadu siswa tidak maksimal dan tidak efisien.

Suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan harus dirancang agar kegiatan belajar IPS terpadu lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu guru harus merancang strategi atau model dan mengatur proses pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. Untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan proses pembelajaran yang menarik seperti model pembelajaran yang menyenangkan atau inovatif. Penggunaan model yang tepat dan inovatif dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Dimana model pembelajaran yang cocok digunakan dalam permasalahan ini adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Take And Give* dan Tipe *Time Token*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* Menurut Slavin (dalam Shoimin, 2017: 195) model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dengan adanya kerjasama dalam satu kelompok sehingga siswa dapat membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya. Dalam proses itu siswa menyesuaikan pengetahuan baru dengan kerangka berpikir yang telah mereka miliki.

Model pembelajaran kooperatif tipe *time token*, dapat membuat peserta didik menjadi Antusias untuk terlibat dalam menyampaikan pendapat. Hal ini sesuai dengan Rurua dkk (2017) terlihat ketika diskusi berlangsung semua mahasiswa sangat bersemangat. Suasana diskusi menjadi lebih interaktif karena mahasiswa yang awalnya pasif mulai berani untuk berbicara. Kenyataan tersebut memberikan gambaran bahwa motivasi mendorong mahasiswa untuk berupaya belajar dengan

keras dan tekun. Hal ini konsisten dengan pernyataan Alfiatun, dkk (2012); Hamdu, dkk 2010; Sudijono,2003 bahwa dengan adanya motivasi, mahasiswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dan bersikap aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Meda dkk (2017) FKIP Unila “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X”. dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar.hal ini diperoleh hasil penelitian dan data yang telah dianalisis, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa, yaitu dapat dilihat dari uji hipotesis menggunakan rumus Uji *Eta* (η) dengan hasil (η) = 0,72 dan uji F dengan hasil $F_{(hitung)} = 61,35 > F_{(tabel)} = 4.01$. Hal ini dipicu oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran menekankan pada keaktifan dan pemahaman siswa dalam memberi dan menerima materi pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan serta aktivitas belajar siswa.

Hasil penelitian Rurua dkk (2017) Pascasarjana Universitas Tadulako “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Tentang Biologi Sel Pada Program Studi Pendidikan Biologi Di Universitas Sintuwu Maroso Poso” dapat disimpulkan model pembelajaran *time token* dapat meningkatkan hasil belajar dimana hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dan uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *time*

token terhadap motivasi belajar mahasiswa tentang biologi sel pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Sintuwu Maroso, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran time token terhadap hasil belajar mahasiswa tentang biologi sel pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Sintuwu Maroso, (3) Ada hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar mahasiswa tentang biologi sel pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Sintuwu Maroso.

Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan tipe *Time token* dalam pembelajaran IPS terpadu di kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh dengan menggunakan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu terkait penelitian ini belum pernah dilakukan di kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai penuh.

Maka judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* dan Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh?

2. Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh?
3. Apakah Terdapat Perbedaan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* dan Tipe *Time Token*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTsNegeri 1 Kota Sungai Penuh.
2. Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh.
3. Untuk mengetahui Perbedaan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh Dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* dan Tipe *Time Token*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* dan tipe *Time Token* adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat bermanfaat di bidang pendidikan. Di antaranya mendapatkan kepastian secara ilmiah bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan tipe *Time Token* tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di mata pembelajaran IPS terpadu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kebijakan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik dan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa selain itu, untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan bahan ajar di kelas.

c. Bagi Siswa MTs Negeri 1 Kota Sungai Penuh

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk lebih giat belajar dalam mata pelajaran IPS terpadu sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Sebagai upaya untuk memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengadakan penelitian sejenis.
- 2) Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang ilmu pendidikan, khususnya terkait dengan model pembelajaran dalam penelitian ini.