

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dari orang dewasa untuk membantu atau membimbing pertumbuhan dan perkembangan anak/peserta didik secara teratur dan sistematis kearah kedewasaan (Amri, 2013:6). Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena pendidikan memiliki peranan penting bagi setiap peserta didik, tentunya pendidikan memiliki tujuan yang harus tercapai.

Tujuan pendidikan ditinjau dari segi proses pendidikan atau proses belajar dalam kaitannya dengan tujuan nasional suatu negara yang dibagi menjadi empat macam, yaitu tujuan nasional, tujuan instusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional. Tujuan nasional yaitu tujuan yang ditetapkan secara nasional oleh negara. Tujuan institusional adalah tujuan pendidikan untuk masing-masing lembaga pendidikan. Tujuan kurikuler adalah tujuan masing-masing bidang studi. Tujuan instruksional adalah tujuan dari setiap pertemuan atau biasa disebut tujuan pembelajaran (Harun, 2012:16). Untuk mencapai tujuan intruksional dalam setiap pertemuan perlu diadakan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang membantu mengubah tingkah laku individu. Tingkah laku individu yang berubah itu merupakan sebuah hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tentunya harus

mampu mengubah tingkah laku individu melalui model, metode, strategi, dan media yang telah dipilih. Karena pada pembelajaran, hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan profesional guru, maka diharapkan guru dapat memilih strategi dan metode mengajar yang sesuai dengan kejelasan tuntutan kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa.

Dalam membangun masyarakat cerdas dan terdidik maka harus mengubah paradigma dan sistem pendidikan. Dengan paradigma baru, praktik pembelajaran akan digeser menjadi pembelajaran yang lebih bertumpu pada teori kognitif dan konstruktivistik. Tugas belajar didesain menantang, dan menarik derajat berpikir tinggi (Kamdi dalam Aunurrahman, 2014:2). Salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan berpikir kritis, berpartisipasi aktif adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pembelajaran PKn memiliki peranan yang sangat penting dan diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran PKn memiliki tujuan supaya peserta didik memiliki kemampuan antara lain: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif, dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara,

serta anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Beberapa penelitian diketahui, bahwa daya tarik terhadap pelajaran PKn masih lemah, karena membosankan dan cenderung tidak disukai siswa secara intelektual (Wahab dalam Susanto, 2013:231). Menurut Fajar (dalam Susanto, 2013:231) mata pelajaran PKn dalam pelaksanaannya menghadapi keterbatasan dan kendala terutama berkaitan dengan kualitas guru, keterbatasan fasilitas, dan sumber belajar. Sesuai dengan kondisi dalam pembelajaran PKn diperlukan upaya menemukan model pembelajaran yang dapat memecahkan masalah pembelajaran.

Upaya untuk memecahkan masalah pembelajaran terutama pada mata pelajaran PKn, guru dituntut untuk memiliki keterampilan terkait dalam kegiatan proses pembelajaran yang akan dilaksanakannya. Guru juga harus dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, melainkan dapat menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif belajar dan membuat siswa komunikatif pada pembelajaran dua arah yang sesuai dengan tujuan kurikulum. Guru mampu membimbing dan memfasilitasi siswa agar dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang siswa miliki, untuk selanjutnya memberikan motivasi siswa agar terdorong untuk bekerja atau belajar sebaik mungkin untuk mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Aunurrahman, 2014:13).

Pada kenyataannya, ada beberapa permasalahan yang peneliti temukan di SDN Pejagan 9 Bangkalan kelas III. Ketika melakukan observasi awal, pembelajaran PKn yang sedang berlangsung masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab. Guru mendominasi seluruh kegiatan pembelajaran dan siswa sebagai pendengar materi dari guru. Daya tarik siswa terhadap mata pelajaran PKn masih rendah, terlihat pada saat guru menjelaskan materi pelajaran beberapa siswa tidak memperhatikan pelajaran dan lebih fokus dengan hal lain seperti berbicara dengan temannya dan bermain sendiri di kelas. Keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn juga masih tergolong rendah, hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah pertanyaan hanya beberapa siswa yang aktif untuk menjawabnya dan banyak siswa yang hanya diam tanpa menjawab pertanyaan guru, sehingga secara keseluruhan proses pembelajaran di kelas menjadi kurang aktif. Selain itu berdasarkan wawancara dengan guru kelas, rata-rata hasil belajar siswa kurang maksimal. Rata-rata hasil belajar PKn siswa kurang dari nilai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang ditentukan sebesar 70%, nilai KKM mata pelajaran PKn yaitu 67. Jika dilihat dari tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pada proses pembelajaran guru dapat membuat siswa tertarik dan melibatkan siswa belajar aktif, ada komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa yang nantinya dapat mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah peneliti jelaskan, maka perlu adanya perubahan pada proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar secara aktif, adanya komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa, dan hasil belajar

PKn optimal dapat dilakukan pemilihan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam setiap langkah proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan siswa aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi antara lain model pembelajaran kooperatif tipe Kancing Gemerincing dan *Time Token*. Pemilihan peneliti menerapkan kedua model ini karena dianggap mampu menumbuhkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa optimal dan maksimal.

Model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing merupakan salah satu jenis model pembelajaran berkelompok yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Jenis model ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan tingkatan kelas yang dilakukan dengan cara setiap siswa diberikan *chips* yang digunakan sebagai tiket untuk berbicara, sehingga tidak ada anggota kelompok yang terlalu dominan dan anggota kelompok yang pasif. Model ini memastikan setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelompok, yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran tipe *time token* merupakan model pembelajaran berkelompok yang dikembangkan oleh Arends. Dalam proses pembelajaran, model ini menempatkan siswa sebagai subjek yang selalu dilibatkan untuk aktif belajar. Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan

sosial agar tidak ada yang mendominasi dalam kelompok dan ada yang pasif dalam kelompok.

Setiap model pembelajaran yang dipilih peneliti yaitu model pembelajaran tipe kancing gemerincing dan *time token* tentu memiliki kelebihan masing-masing. Huda (2014:142) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran tipe kancing gemerincing dapat digunakan untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Sedangkan menurut Huda (2013:241) kelebihan dari *time token* yaitu mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi, menghindari dominasi siswa yang pandai bicara atau yang diam, membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harianto, Yacub (2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 8,499 > t_{tabel} = 1,66$ dengan ($\alpha = 0,05$) dengan rata-rata nilai dari kelas eksperimen sebesar 84,86 dan kelas kontrol sebesar 76,80 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *talking chips* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ningzaswati, Dwi Ratna (2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *time token* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F = 6,804$; $p < 0,05$). (2) Hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *time token* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F = 15,034$; $p < 0,05$). (3)

Secara simultan aktivitas belajar dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *time token* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu peneliti memilih menerapkan dua model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token*, karena masing-masing model pembelajaran memiliki perbedaan yang signifikan apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain kedua model tersebut memiliki beberapa persamaan pada keunggulan, tentunya kedua model tersebut memiliki perbedaan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar PKn antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing dan Tipe *Time Token* pada Siswa Kelas III SDN Pejagan 9 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah ada perbedaan hasil belajar PKn antara model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token* pada siswa kelas III SDN Pejagan 9 Bangkalan?
- 2) Bagaimana aktivitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token*?

- 3) Bagaimana respon siswa selama pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar PKn antara model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token* pada siswa kelas III SDN Pejagan 9 Bangkalan.
- 2) Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token*.
- 3) Untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini sebagai kajian referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan perbandingan hasil belajar PKn antara model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token*.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi peneliti, dapat mengetahui secara langsung permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PKn. Dapat menjadi pengalaman peneliti dalam membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token*.
- c. Bagi guru, dapat memberikan informasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.
- d. Bagi sekolah, dapat memberikan informasi sebagai acuan perbaikan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif

1.5 Hipotesis

- Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar PKn antara model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token* pada siswa kelas III SDN Pejagan 9 Bangkalan.
- Ha : Ada perbedaan hasil belajar PKn antara model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing dan tipe *time token* pada siswa kelas III SDN Pejagan 9 Bangkalan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)