

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pendidikan adalah hak semua orang, pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai wadah dalam mengembangkan potensi serta wawasan anak dalam sumber daya manusia. Dalam pelaksanaan pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya agar memperoleh hasil yang optimal salah satunya dengan adanya perubahan dan perbaikan kurikulum. Saat ini telah diterapkannya kurikulum 2013 yang dalam penerapannya menggunakan tematik integratif yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dan siswa dituntut lebih aktif sedangkan guru sebagai fasilitator. Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan adalah kompetensi IPA.

Ilmu Pengetahuan alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang meninjau tentang alam secara terpadu, maka tidak hanya sebagai penguasaan ilmu yang berkaitan dengan konsep – konsep, prinsip – prinsip serta fakta – fakta saja namun IPA juga berkaitan dengan suatu proses penemuan.

Kemampuan siswa cukup beragam. Individu satu dengan lainnya memiliki perbedaan yang cukup mendasar dalam berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kemampuan pengetahuan IPA. Tidak heran jika di satu kelas terdapat siswa yang menonjol prestasinya di bidang IPA, ada yang sedang dan ada pula yang rendah bahkan sangat kurang. Siswa yang memiliki kemampuan kurang adalah siswa mengalami kesulitan belajar di bidang IPA dan memerlukan penanganan secara baik, terencana, dan terpadu untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan.

Untuk membuktikan permasalahan-permasalahan yang sering terjadi di sekolah dasar, maka dilakukan observasi selama proses pembelajaran IPA. Kegiatan observasi dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Gugus VII Abiansemal. Dari 8 (Delapan) sekolah dasar yang terdapat pada Gugus VII Abiansemal nilai IPA siswa masih banyak di bawah KKM yaitu 75. Dari 213 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 119 siswa atau lebih dari 50 %. Dalam proses pembelajaran masih berpusat kepada guru cenderung menyebabkan siswa bermain dan kurang aktif. Guru juga harus kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Tidak banyak berceramah dan tanya jawab saja selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa akan cenderung bermain dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru dapat mengubah model yang biasa digunakan. Tidak hanya terpusat pada guru melainkan terpusat kepada siswa. Guru bisa menggunakan metode dan model pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif serta lebih terpusat pada siswa dan menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga merangsang minat siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual*. Model pembelajaran *time token* merupakan model yang mengharuskan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran atau tidak diam sama sekali. Siswa belajar dalam kelompok dituntut adanya interaksi dan kerjasama antar anggota kelompok. Sehingga menghapus pemikiran siswa mengenai pelajaran IPA yang membosankan menjadi belajar IPA yang menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan masalah yang di uraikan, maka perlunya upaya untuk penerapan suatu inovasi model pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi pengetahuan IPA. Salah satu inovasi model pembelajaran yaitu model pembelajaran *time token* dengan menerapkan model pembelajaran *time token*, siswa yang tidak aktif akan aktif dalam menyapaikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran sehingga tidak didominasi oleh siswa yang aktif. Siswa tidak hanya menjadikan guru dan buku panduan sebagai sumber belajar sehingga siswa lebih kreatif dalam mengembangkan pola pikirnya dengan menggunakan media Audio Visual. Siswa tidak hanya terpaku pada pembelajaran yang ada pada buku panduan tetapi siswa lebih dapat mengembangkan pengetahuannya dengan media Audio Visual yang di tampilkan oleh guru. Dengan menerapkan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* dalam kegiatan pembelajaran dapat menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali sehingga siswa lebih aktif dan belajar berbicara di depan umum. Model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual*, dapat mempengaruhi kompetensi pengetahuan IPA dan siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

Berdasarkan urian latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V SD Gugus VII Abiansemal Tahun Ajaran 2019/2020.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber dari latar belakang, maka berikut identifikasi masalah penelitian.

- 1.2.1 Kurang bervariasi model dan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan menonton (membosankan)
- 1.2.2 Siswa cenderung bermain dan tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 1.2.3 Belum nampak keaktifan siswa serta minat siswa didalam menyampaikan pendapatnya di kelas.
- 1.2.4 Masih banyak siswa yang masih mengalami kesulitan belajar dalam pembelajaran IPA.
- 1.2.5 Masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu, nilai IPA siswa masih banyak di bawah KKM yaitu 75, yang disebabkan oleh kurang bervariasi dalam penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut perlu diupayakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD Gugus VII Abiansemal.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD Gugus VII Abiansemal Tahun Ajaran 2019/2020?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD Gugus VII Abiansemal Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil dari penelitian ini akan memperkaya teori-teori yang telah ada serta menambah wawasan keilmuan, pengembang keilmuan secara umum serta dapat memberi gambaran model pembelajaran inovatif, kreatif dan media pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai suatu bahan pertimbangan dan landasan dalam mengembangkan rencana pembelajaran dan kreatifitas guru untuk menerapkan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual*

2) Bagi Siswa

Diharapkan dari penelitian ini dapat meringankan kesulitan belajar siswa, memperlanjar proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dan dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran yang baru di SD

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini agar dapat digunakan sebagai acuan maupun referensi dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan dalam teori ataupun pelaksanaannya

