

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru kepada siswa untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran merupakan hal yang sangat diharapkan guru dalam melaksanakan tugasnya, namun guru bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar tersebut. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti faktor Psikologi pada siswa yaitu, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.

Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah minat siswa. Minat besar pengaruhnya terhadap pembelajaran, karena tanpa adanya minat belajar siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Untuk memperoleh ukuran dan data minat belajar siswa, perlu diketahui indikatornya. Indikator minat belajar terdiri dari pemberian respon, pemahaman, kerjasama, dan tanggung jawab. Minat adalah kesadaran

seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang mengandung kaitan dengan dirinya.

Pembelajaran sebagai perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan belajar. Tujuan proses belajar mengajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh murid. Pengajaran bisa dikatakan berjalan dan berhasil dengan baik bila guru mampu menumbuhkan kembangkan kesadaran atau minat peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik selama ia terlibat di dalam proses pengajaran dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi.

Meningkatnya hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mana hal itu tidak terlepas dari minat siswa maupun kreativitas guru dalam menyajikan suatu materi pelajaran melalui berbagai metode untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal.

Dalam interaksi belajar mengajar, metode mengajar di pandang sebagai salah satu unsur penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga semakin baik penggunaan metode pembelajaran semakin berhasil pencapaian tujuan. Hal ini berarti bahwa guru harus memilih metode yang tepat dan yang sesuai dengan bahan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas X.7 di SMA Negeri 1 Badegan, ditemukan fakta

bahwa siswa tidak menunjukkan perbuatan yang bersifat aktif, tingkat partisipasi terhadap pelajaran juga sangat rendah. Terlihat dari sedikitnya aktivitas yang terjadi selama pelajaran sedang berlangsung. Siswa merasa jenuh, tidak bergairah dan bosan mengikuti pelajaran. Kondisi pembelajaran tersebut tentu saja tidak bisa dibiarkan berlangsung terus - menerus.

Akar penyebab rendahnya minat belajar tersebut diduga karena guru kurang tepat dalam pemilihan metode dan media dalam pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya pasif dan mendengarkan materi yang disajikan. Akibatnya siswa sama sekali tidak terlibat dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dengan kondisi tersebut seharusnya guru mencari alternatif-alternatif metode pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan minat belajar di kelas, Salah satu metode kooperatif yang dapat digunakan adalah metode kooperatif tipe *time token*. Salah satu keunggulan teknik ini dibanding dengan metode yang lain adalah siswa menjawab kupon bicara yang dibagikan guru kepada masing-masing kelompok, tiap kupon berlaku 1 menit untuk menjawab isi permasalahan yang ada di kupon tersebut. Selain itu proses pembelajaran lebih menarik dan tampak sebagian siswa antusias dalam proses pembelajaran, serta dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab kupon bicara yang mereka terima.

Model pembelajaran *time token* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan ketrampilan sosial, untuk

menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali (Suherman, 2008: 11).

Berdasarkan uraian diatas telah dikemukakan bahwa siswa memerlukan metode yang baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Untuk itu peneliti melaksanakan PTK dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Time Token* pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas X.7 SMA Negeri 1 Badegan Tahun pelajaran 2013/2014 ”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Time Token* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas X.7 di SMA Negeri I Badegan Tahun pelajaran 2013/2014?
2. Apakah dengan metode *Time Token* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas X.7 di SMA Negeri 1 Badegan Tahun pelajaran 2013/2014?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran *Time Token* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas X.7 di SMA Negeri 1 Badegan Tahun pelajaran 2013/2014.

2. Mengetahui apakah dengan metode *Time Token* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas X.7 di SMA Negeri 1 Badegan Tahun pelajaran 2013/2014.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan masalah yang ada maka hipotesis penelitian ini adalah :

1. Penerapan metode *Time Token* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
2. Penerapan metode *Time Token* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas X.7 di SMA Negeri 1 Badegan Tahun pelajaran 2013/2014.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang akan dilakukan mempunyai kontribusi relatif besar bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Kontribusi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa : Dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran PKn, Melatih siswa berpikir kritis dalam pembelajaran, dan Pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.
2. Bagi Guru : Sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan minat belajar PKn di Kelas X, bahan pertimbangan pemilihan metode yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran PKn di Kelas X, dan bahan informasi tentang pentingnya penyajian bahan pelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa.

3. Bagi Sekolah : Sebagai masukan pihak sekolah untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada para guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
4. Bagi Peneliti : Sebagai media belajar dan menambah wawasan khususnya mengenai metode mengajar, sekaligus acuan kerjasama lebih lanjut dalam mensosialisasikan produk-produk dan kajian-kajian di perguruan tinggi kepada masyarakat pada umumnya dan para guru di sekolah pada khususnya, dan memperoleh pengalaman nyata tentang pelaksanaan PTK yang di lakukan di sekolah secara langsung.
5. Bagi peneliti lain atau pembaca bisa sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan proses belajar mengajar serta dapat dijadikan bekal dan alternatif pembelajaran dan praktik pembelajaran sesungguhnya.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini ditujukan pada siswa kelas X.7 SMA Negeri 1 Badegan Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Batasan penelitian ini hanya meneliti tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa Kelas X.7

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah-istilah itu perlu didefinisikan sebagai berikut :

1. Minat Belajar : sebagai suatu aspek psikologi yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar, (Zanikhan, 2008: 32).
2. Metode pembelajaran *Time Token* merupakan tipe pendekatan struktural dari beberapa model pembelajaran kooperatif, tipe pembelajaran ini di maksudkan sebagai alternatif untuk mengajarkan ketrampilan sosial yang bertujuan untuk menghindari siswa mendominasi atau siswa diam sama sekali dan menghendaki siswa saling membantu dalam kelompok kecil.