

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam pembelajaran di kelas, satu komponen penting yang dapat menentukan kualitas adalah guru, karena peran mereka sangat sentral, terutama sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran. Berdasarkan UU RI No.14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen Bab I pasal 1 ayat 1 menegaskan bahwa “guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. (Undang-Undang Guru dan Dosen, 2009: 3)

Guru sebagai seorang pendidik dalam proses pembelajaran menempati posisi strategis dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa. Seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, selalu dituntut untuk memikirkan tentang bagaimana cara merencanakan dan melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang berdampak pada penanaman pengetahuan, pembentukan sikap, perilaku dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari

pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

Seorang guru berperan sebagai fasilitator, yaitu berusaha semaksimal mungkin untuk memfasilitasi semua kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian guru dituntut untuk menguasai konsep-konsep pembelajaran inovatif yang kemudian mampu mengimplementasikan secara nyata dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Namun kenyataannya masih banyak ditemukan praktek pembelajaran yang bersifat *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru.

Matematika merupakan salah satu bidang yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran di sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Dalam proses pembelajaran matematika seharusnya guru matematika mengerti bagaimana memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga guru mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan

gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku pembelajaran yang positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, keaktifan siswa belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, prestasi belajar yang dicapai siswa masih rendah. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika antara lain: 1. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, 2. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, meski guru sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum paham, 3. Keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran masih kurang, 4. Kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas. Hal ini menggambarkan bahwa efektifitas dan keaktifan siswa masih rendah.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pelajaran matematika. Siswa diharapkan benar-benar aktif dalam belajar matematika, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang materi pelajaran. Suatu konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan melalui langkah-langkah dan prosedur yang tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien.

Seorang guru bertugas untuk menyajikan sebuah pelajaran dengan tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien. Dengan demikian diperlukan sebuah metode yang mampu meningkatkan aktivitas dan belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *time token*.

Melalui metode *Time Token*, siswa dituntut untuk menyampaikan ide, gagasan, pendapat atau apapun yang ingin diungkapkan. Siswa diwajibkan memanfaatkan kupon berbicara yang diberikan guru, untuk mengungkapkan pendapat mereka sampai kupon tersebut habis. Bagi mereka yang aktif, kupon dimanfaatkan dengan cepat dan aktif. Sedangkan bagi siswa yang kurang aktif, mereka termotivasi dengan kupon bicara yang menjadi tanggung jawab mereka, serta termotivikasi dengan siswa yang aktif lainnya. Sebagai dampaknya, metode ini merangsang siswa untuk bisa turut aktif dalam proses pembelajaran sesuai ide, pendapat, serta pemikiran siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi di SD Negeri 02 Pule, diperoleh bahwa masih rendahnya hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Pule, Kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogiri terlihat dari nilai mata pelajaran Matematika yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 7,00 dari 21 siswa hanya 11 anak yang nilainya memenuhi KKM, jadi ketuntasan belajar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 02 Pule, Kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogiri baru mencapai 52,38% dari 21 siswa.

Dengan demikian, sesuai dengan latar belakang masalah diatas, penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE *TIME TOKEN* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 02 PULE KECAMATAN JATISRONO KABUPATEN WONOGIRI TAHUN AJARAN 2011/2012”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah metode *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 02 Pule, Kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogiri?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan arah suatu rangkaian kegiatan oleh karena itu harus ditetapkan terlebih dahulu, dengan maksud supaya kegiatan ini tercapai dengan hasil yang diharapkan serta terlaksana dengan baik dan teratur. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar Matematika dengan metode *Time Token* pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Pule, Kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogiri.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika.
- b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali metode pembelajaran yang efektif .
- b. Meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatnya prestasi hasil belajar siswa.
- b. Meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan metode *time token* dan menambah pengalaman mengajar sehingga dapat diterapkan kelak sebagai guru.