

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinnya masyarakat bangsa dan Negara, (UURI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan masa kini identik dengan teknologi dan inovasi yang beragam, mulai dari penggunaan buku hingga penggunaan notebook sebagai media tulis untuk pembelajaran, inovasi juga digunakan untuk mengefisiensi waktu dan juga agar seorang pelajar dapat menyerap ilmu yang diajarkan oleh tenaga pengajar. Pembelajaran masa kini juga berbeda jauh dengan pembelajaran pada zaman dahulu, pembelajaran masa lalu identik dengan ketegasan karna mereka berpikir bahwa jika mengajar dengan tegas maka para siswa akan menerima pelajaran dengan sempurna, sedangkan pada masa-masa kini pendidikan dilakukan dengan cara yang lebih santai karna pada masa kini orang-orang berpikir bahwa jika dengan cara yang santai atau dengan cara keakraban maka para siswa akan menerima pelajaran dengan baik.

Sejalan dengan UU, kompetensi inti ibarat anak tangga yang harus ditapak peserta didik untuk sampai pada kompetensi lulusan jenjang satuan pendidikan kompetensi inti meningkat seiring meningkatnya usia peserta didik yang dinyatakan dengan meningkatnya kelas. Kompetensi inti bukan untuk diajarkan melainkan untuk dibentuk melalui pembelajaran mata pelajaran-mata pelajaran yang relevan. Setiap mata pelajaran harus tunduk pada kompetensi inti yang telah dirumuskan. Dengan kata lain, semua mata pelajaran yang diajarkan dan dipelajari pada kelas tersebut harus berkontribusi terhadap pembentukan kompetensi inti.

Dalam memilih dan menentukan model pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar, oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membangkitkan gairah siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dan hasil belajar siswa dapat meningkat, model tersebut dapat dimanfaatkan sumber belajar yang berada disekitar lingkungan sekolah. Model yang dimaksud adalah model pembelajaran *Time Token Arends*.

Barangkali dari hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian di sekolah, ada beberapa masalah yang terdapat dalam, proses pembelajaran materi sejarah di SMAN 1 Cihaurbeti peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran serajarah mengenai model pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang kurang bervariasi merupakan salah satu permasalahan yang peneliti temukan. Model pembelajaran lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu kepada siswanya *Transfer of Knowledge*.

Proses pembelajaran menggunakan Model *Time Token Arends* diharapkan mampu mengoptimalkan peran guru dalam kegiatan belajar mengajar, selain guru dapat berperan sebagai motivator, demonstrator, pembimbing, guru juga dapat berperan sebagai sumber belajar berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, apapun yang ditanyakan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkannya guru akan mampu menjawabnya dengan penuh keyakinan. Guru juga dapat menunjukkan sumber belajar lain yang dapat dipelajari oleh siswa, disinilah guru akan berperan sebagai fasilitator yang membreikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar, dalam perannya sebagai fasilitator guru perlu memahami berbagai jenis media dan sumber belajar sesuai dengan kondisi siswa serta materi yang akan diajarkan, guru perlu mempunyai keterampilan merancang suatu media yang dianggap cocok, mengorganisasikan susunan perencanaan pembelajaran tersebut untuk suatu proses pembelajaran yang mudah dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019, dengan pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana Aktifitas Belajar Siswa yang Muncul dengan menggunakan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi pokok perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana Kendala dan Solusi dalam Penerapan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019?

C. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian, maka penulis menjelaskan definisi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya yang merupakan alat sebagai pencapaian tujuan pembelajaran, yang mana model pembelajaran lebih bersifat prosedural berisikan tahapan model pembelajaran tertentu (Hamzah.B Uno,2008:02).
2. Menurut Zainal Aqib, “Model *Time Token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara. Selain itu, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali”(Zainal Aqib, 2013: 33).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2018/2019 Tujuan penelitian dari pertanyaan penelitian adalah.

1. Untuk mengetahui Gambaran Empiris mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu Dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Untuk mengetahui Gambaran Empiris mengenai Aktivitas Belajar Siswa yang Muncul dengan menggunakan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu Dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui Gambaran Empiris mengenai Kendala dan Solusi dalam Penerapan Model Pembelajaran *Time Token Arends* pada Materi Pokok Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu Dan Belanda di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Cihaurbeti Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis merupakan sumbangan pemikiran dalam melakukan inovasi pendidikan. Memperkaya kajian ilmiah tentang pentingnya model pembelajaran tujuan pembelajaran sejarah secara optional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek belajar mengajar

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan:

a. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman kepada siswa tentang media pembelajaran *Time Token Arends*, untuk meningkatkan perhatian, minat serta keaktifan dalam belajar dan mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas

b. Bagi Guru

Memberikan inovasi terhadap guru dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah juga sebagai motivasi dalam meningkatkan kreativitas dalam mengajar.

c. Bagi Peneliti

Memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Siliwangi dan untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan secara langsung terhadap masalah pendidikan yang terjadi dilokasi penelitian.