

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar ialah suatu proses yang mengubah kepribadian seseorang, ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku, termasuk pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, serta kemampuan. Hakim (2019, h.23) menyatakan bahwa belajar ialah proses mengubah kepribadian seseorang yang ditunjukkan didalam peningkatan kualitas serta jumlah tingkah laku, seperti peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, serta kemampuan lainnya. Belajar berarti bahwa orang dapat mengubah pengetahuan, keterampilan, daya fikir, serta hal-hal lainnya.

Dalam aktivitas belajar, kualitas pembelajaran menjadi sumber yang penting untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa. Menurut Hamdani (2021, h.194), kualitas pembelajaran dapatlah didefinisikan sebagai kualitas ataupun tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. didalam hal ini kualitas pembelajaran berhubungan dengan sebuah proses ataupun usaha guru untuk membuat lingkungan pembelajaran berpusat pada siswa serta berfokus pada siswa. Menurut Rochayati dkk. (2019), proses pembelajaran harus mempunyai kualitas yang tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga siswa dapatlah menyerap materi pelajaran dengan baik, guru harus memanfaatkan elemen pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Penyerapan materi pelajaran oleh siswa melibatkan interaksi antara guru serta siswa dimana ada komunikasi timbal balik yang berlangsung didalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Akbar (2020, h.4), interaksi

antara guru serta siswa harus melibatkan komunikasi dua arah, di mana tidaklah hanya guru yang menyampaikan materi sementara siswa hanya mendengarkan, ataupun guru yang aktif sementara siswa tetap pasif. Jalaluddin (2019, h.46) mengatakan bahwasanya guru serta siswa dituntut untuk aktif serta kreatif. Komunikasi tidaklah hanya didominasi oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan, ide, pendapat, ataupun pertanyaan. Dengan adanya komunikasi dua arah antara guru serta siswa selama proses pembelajaran, hasil pembelajaran yang diperoleh akan lebih optimal. Akan tetapi masih banyak ditemukan komunikasi pasif selama proses pembelajaran sehingga memberi pengaruh kepada kejenuhan belajar siswa.

Kejenuhan belajar ialah kondisi mental siswa didalam periode tertentu yang ditandai dengan perasaan malas, bosan, lelah, kurang semangat, serta kehilangan motivasi untuk belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Sutjipto (2018), kejenuhan belajar ialah kondisi emosional di mana seseorang merasa lelah serta jenuh secara mental maupun fisik sebagai akibat dari tuntutan belajar yang meningkat. Artinya kejenuhan belajar timbul dikarenakan tuntutan waktu belajar serta aktivitas belajar yang cukup besar sehingga menimbulkan kelelahan fisik, mental serta emosional. Hakim (2019, h.25) menyatakan bahwasanya beberapa hal dapatlah menyebabkan siswa merasa jenuh saat belajar. Salah satunya ialah suasana belajar yang monoton serta pendekatan ataupun metode belajar yang tidaklah bervariasi, serta tekanan mental untuk menyelesaikan tugas sekolah yang cukup banyak.

Siswa kelas IV SD Negeri 6 Ketol, Kabupaten Aceh Tengah, juga mengalami kejenuhan didalam belajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2024 diketahui 65 (80%) siswa dari jumlah 82

siswa kelas IV mengalami kejenuhan belajar. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPS di kelas, banyak siswa membuktikan rasa jenuh seperti mengantuk, bosan, ribut, malas serta lain sebagainya. Firmansyah (2021, h.40) menyatakan bahwasanya gejala umum dari kejenuhan belajar ialah bosan, malas, lesu, serta tidaklah bergairah untuk belajar. Artinya kejenuhan belajar membuat kondisi mental serta fisik siswa tidaklah didalam keadaan baik.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV SD Negeri 6 Ketol Kabupaten Aceh Tengah yang dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 memberikan informasi bahwasanya kejenuhan belajar siswa diakibatkan oleh kegiatan belajar yang monoton atau tidak bervariasi, sikap guru yang hanya memberikan tugas, tekanan belajar yang tinggi, diacuhkan serta lain sebagainya. Agustina dkk. (2019) menyatakan bahwasanya kejenuhan belajar dapatlah disebabkan oleh situasi yang monoton, gangguan kebisingan saat belajar, beban tugas yang berlebihan, ekspektasi yang tinggi, kurangnya kontrol, tekanan yang besar, kurangnya penghargaan, diabaikan, kehilangan peluang, aturan yang membingungkan, tuntutan yang bertentangan, serta batas waktu tugas yang ketat. Oleh dikarenakan itu, munculnya kejenuhan belajar pada siswa perlu menjadi perhatian guru didalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam mengetahui informasi tentang kejenuhan belajar siswa ketika belajar IPS, beberapa guru diwawancarai untuk menemukan penyebab kejenuhan belajar siswa. Kejenuhan belajar berhubungan dengan model pembelajaran yang mengharuskan siswa aktif untuk membuat catatan pelajaran, pekerjaan rumah yang dilimpahkan oleh orang tua di rumah, nilai ataupun hasil belajar yang belum memuaskan, serta lain sebagainya. Kejenuhan ini memberi pengaruh kepada hasil

belajar IPS siswa. Untuk lebih mengetahui pengaruh hasil belajar IPS siswa kelas IV dapatlah dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Persentase KKM Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Ketol Kabupaten Aceh Tengah

| No | Jumlah Siswa | | Persentase |
|----|-----------------|----|------------|
| 1 | Lulus KKM | 8 | 20% |
| 2 | Tidak Lulus KKM | 32 | 80% |
| | Total | 40 | 100% |

Tabel 1 menjelaskan persentase KKM hasil belajar siswa dimana dari 40 jumlah siswa kelas IV SD Negeri 6 Ketol Kabupaten Aceh Tengah, diketahui 8 (20%) siswa yang dinyatakan lulus KKM sedangkan 32 (80%) siswa dinyatakan tidaklah lulus KKM. Rendahnya hasil belajar IPS siswa berhubungan dengan kejenuhan belajar siswa. Hasri dkk. (2023, h.3) mengungkapkan bahwasanya kejenuhan belajar ialah kondisi di mana siswa merasa lelah selama proses pembelajaran akibat tekanan akademik, beban pekerjaan rumah yang berlebihan, ataupun faktor psikologis individu lainnya, seperti kelelahan emosional, sikap negatif, serta rendahnya pencapaian pribadi. Keadaan ini dapatlah menyebabkan munculnya rasa jenuh serta menurunnya hasil belajar.

Kejenuhan belajar yang dialami siswa ialah permasalahan yang perlu segera diatasi dengan cara yang tepat. Guru harus mempunyai kemampuan untuk menciptakan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Prasetya serta Safitri (2020) mengatakan bahwasanya lingkungan belajar yang menyenangkan memungkinkan seseorang untuk fokus memahami pembelajaran dengan perasaan yang nyaman, tenang, rileks tanpa gangguan ataupun pun tekanan. Artinya model pembelajaran yang

baik bagi siswa harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan tanpa ada tekanan. Salah satu model pembelajaran yang dapatlah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa ialah metode *talking stick*. Ayuningtyas serta Supratman (2023, h.22) mengatakan bahwasanya model pembelajaran *talking stick* dapatlah membuat kelas lebih menyenangkan, membuat siswa lebih termotivasi, serta membuat siswa mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan demikian, model ini dapatlah mengatasi kejenuhan siswa selama pembelajaran di kelas.

Talking stick ialah model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif baik dari guru maupun siswa selama proses belajar berlangsung. Ali (2020) menyatakan bahwasanya model pembelajaran *talking stick* mempunyai dampak yang signifikan terhadap siswa dikarenakan memungkinkan siswa untuk menjadi lebih berani untuk menyuarakan pendapat mereka serta menikmati proses belajar mereka dikarenakan tongkat biasanya digulirkan dari satu siswa ke siswa lainnya dengan musik yang menggembirakan. Guru membuat kesepakatan bahwasanya harus memberi pendapat ataupun jawaban pada saat dia mendapat giliran memegang tongkat. Menurut Hopfenbeck dkk. (2018), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *talking stick*, yang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras. Artinya, model pembelajaran *talking stick* mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, sehingga dapatlah mengatasi kejenuhan siswa. Model ini mempergunakan permainan tongkat, dimana tongkat dijadikan sebuah medium permainan yang tidaklah hanya mampu membuat siswa tertawa, senyum serta aktif, tetapi juga menyerap pelajaran dengan baik dikarenakan semua siswa aktif didalam memberikan

pendapat terhadap materi pelajaran.

Ada beberapa temuan penelitian yang membuktikan bahwasanya model pembelajaran *talking stick* didalam menciptakan keaktifan belajar selama proses pembelajaran ialah Hardiningsih (2019) menyebutkan terdapat pengaruh model pembelajaran *talking stick* dengan media *magic time* terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD Negeri Payaman 1. Model pembelajaran ini mampu membuat siswa aktif belajar matematika. Selain itu, model ini juga akan membantu siswa yang pasif menjadi aktif, di mana siswa dapatlah berinteraksi dengan guru serta siswa lainnya. Hasil penelitian membuktikan nilai rata-rata siswa dikelas kontrol pada pre-tes ialah 67,29 serta post-test ialah 78,17, hal ini membuktikan peningkatan 10,88 persen. Sebaliknya, nilai di kelas eksperimen pada pre-tes ialah 67,46 serta post-test ialah 83,13, dengan peningkatan 15,67 persen masing-masing. Ini berarti bahwasanya peningkatan nilai pada kelompok eksperimen yang belajar dengan model *talking stick* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mempergunakan metode ceramah.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Sasmithaningrum serta Setiyawati (2023) membuktikan bahwasanya model pembelajaran *talking stick* mempunyai dampak positif terhadap keaktifan siswakeselas 5 SDN 1 Krembung pada pelajaran IPA. Ketika model pembelajaran ini dipergunakan guru didalam pembelajaran IPA, siswa terlibat aktif serta partisipasi selama proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapatlah diketahui melalui semangat belajar, siswa senantiasa membuktikan rasa ingin tahu yang besar untuk berpartisipasi didalam pembelajaran, berupaya menyelesaikan masalah, serta mencari informasi terkait materi yang dipelajari, berpikir kritis serta menyelesaikan pembelajaran dengan

baik. Selain itu, siswa antusias menaruh perhatian yang besar terhadap pembelajaran dengan mengemukakan pendapat serta mengajukan pertanyaan. Hasil penelitian membuktikan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu. $19,03 > 2,00172$ yang artinya model pembelajaran *talking stick* dapatlah mempengaruhi peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas 5 SDN 1 Krembung.

Menurut 2 penelitian yang dilakukan tentang model pembelajaran *talking stick* di atas, jelas bahwasanya model ini membuat pembelajaran menyenangkan dikarenakan memungkinkan siswa berinteraksi serta terlibat secara aktif selama proses pembelajaran didalam memperoleh pengetahuan serta mengembangkannya. Mubarak dkk. (2023) menyatakan bahwasanya pembelajaran dengan model *talking stick* dimulai dengan penyampaian materi yang akan dipelajari memahami, memberi tongkat kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, kemudian, Setelah *stick* bergulir dari satu siswa ke siswa lainnya, iringan musik dimulai saat *stick* bergulir, refleksi materi, memberi ulasan, serta diakhiri dengan merumuskan kesimpulan.

Penerapan model pembelajaran *talking stick* menjadi alternatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi didalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model ini menggabungkan aktivitas siswa serta guru secara aktif. Ini tidaklah hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan elemen permainan, tetapi juga dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, sangat menarik untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *talking stick* terhadap kejenuhan belajar siswa kelas IV SDN 6 Ketol Kabupaten Aceh Tengah pada mata pelajaran IPS. Model ini diyakini sebagai solusi untuk mencegah kejenuhan siswa didalam belajar sehingga

dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi ditemukan 65 (80%) siswa kelas IV SDN 6 Ketol Kabupaten Aceh Tengah mengalami kejenuhan belajar.
- 2) Hasil observasi juga diketahui ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa banyak membuktikan rasa jenuh seperti mengantuk, bosan, ribut, malas serta lain sebagainya.
- 3) Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwasanya kejenuhan belajar mereka disebabkan oleh aktivitas pembelajaran yang monoton atau tidak bervariasi, sikap guru yang hanya memberikan tugas, tekanan belajar yang tinggi, diacuhkan serta lain sebagainya.
- 4) Hasil wawancara dengan guru diketahui kejenuhan belajar diakibatkan model pembelajaran yang mengharuskan siswa aktif untuk membuat catatan pelajaran, pekerjaan rumah dilimpahkan ke orang tua, dan lain sebagainya.
- 5) Hasil wawancara dengan guru juga menemukan kejenuhan belajar yang berpengaruh kepada rendahnya hasil belajar IPS siswa dimana sekitar 80% siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal, serta hanya 20% mencapai skor 75.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah yang akan diteliti, yaitu :

- 1) Model pembelajaran *talking stick* diterapkan didalam mengatasi

kejenuhan belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Ketol.

- 2) Buku IPS siswa kelas IV dipergunakan didalam memahami materi pembelajaran Sumber Daya Alam.
- 3) Subjek penelitian ialah siswa kelas IV SDN 6 Ketol Kabupaten Aceh Tengah.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini ialah ”Bagaimana Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Talking Stick* didalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas IV SDN 6 Ketol Tahun Ajaran 2023/2024 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *talking stick* dapat membantu mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas IV SDN 6 Ketol tahun akademik 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara teoretis, dengan menerapkan model *talking stick* pada siswa kelas IV, penelitian ini berkontribusi positif didalam mengatasi kejenuhan belajar IPS SDN 6 Ketol Kabupaten Aceh Tengah pada T.A 2023/2024.
2. Secara praktis, penelitian ini berguna pada:
 - a) Siswa

Hasil penelitian ini menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar IPS. Selain itu, penerapan model pembelajaran *talking stick* oleh guru di kelas dapatlah mendorong keaktifan serta motivasi siswa didalam

belajar, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar IPS.

b) Guru Kelas

Hasil penelitian ini membuktikan bahwasanya kompetensi profesional guru telah ditingkatkan yang berkewajiban sebagai pendidik serta mencerdaskan anak bangsa dengan memberikan model pembelajaran yang menarik serta aktif bagi siswa. Sehingga tidaklah ada lagi kejenuhan belajar siswa, guru harus dapat menemukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian dipergunakan untuk mengembangkan metode pendidikan sekolah khususnya pengajaran IPS didalam meningkatkan mutu pendidikan nasional.