PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

SITI MUSYAYATI

1401411555

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Musyayati

NIM : 1401411555

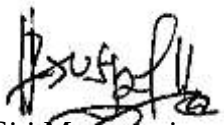
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Time Token* Berbasis *Flashcard* pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 April 2015

Peneliti,



Siti Musyayati

NIM 1401411555

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Siti Musyayati, NIM 1401411555, dengan judul ”Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui *Time Token* Berbasis *Flashcard* Pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang”, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 06 Mei 2015

Semarang, 28 April 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD	Dosen Pembimbing
Dra. Hartati, M.Pd.	Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP 19551005 198012 2 001	NIP 19570323 198111 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Siti Musyayati, NIM 1401411555 dengan judul ”Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui *Time Token* Berbasis *Flashcard* Pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 06 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd

NIP 19560427 1986031001

Sekretaris,

Drs. Moch. Ichsan, M.Pd

NIP 19500612 1984031 001

Penguji Utama,

Drs. Sutaryono, M.Pd.

NIP 19570825 198303 1 015

Penguji I,

Dra. Kurniana Bektiningsih

NIP 195904619 198703 2 001

Penguji II,

Dra. Sumilah, M.Pd.

NIP 19570323 198111 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

”Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua” (RA. Kartini).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Suwaji dan Ibu Suliyah yang senantiasa memberikan doa dan motivasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya karena peneliti mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul ”Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *Flashcard* pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang”.

Penulisan skripsi ini mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan kesabaran hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Sutaryono, M.Pd., Dosen Pendamping yang dengan sabar meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
6. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Pendamping yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
7. Drs. Yakub, Kepala SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Sukriyati, S.Pd., guru kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
9. Seluruh guru dan karyawan SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.

10. Adikku Agus Mulyono yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
11. Keluarga keduaku SLK 48 yang senantiasa memberi semangat mengerjakan skripsi.
12. Temanku Luluk, Saifa, dan Ami yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat karunia yang lebih berlimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi peneliti, pembaca, maupun dunia pendidikan.

Semarang, 28 April 2015

Peneliti

ABSTRAK

Musyayati, Siti. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Time Token Berbasis Flashcard pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Sumilah, M. Pd

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Hasil refleksi awal pelaksanaan pembelajaran IPS menunjukkan kualitas pembelajaran rendah disebabkan faktor guru dan siswa sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Peneliti bersama kolabolator mengambil solusi dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model *time token* berbasis *flashcard*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1?. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan guru siklus I memperoleh skor 28 dengan kriteria baik, pada siklus II skor 30 dengan kriteria baik, siklus III meningkat dengan skor 36 kriteria sangat baik. (2) Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 23 kriteria baik, siklus II skor memperoleh 25,2 kriteria baik, dan siklus III skor 27,5 kriteria sangat baik. (3) Hasil belajar kognitif pada siklus I ketuntasan klasikal 56%, siklus II ketuntasan klasikal 68%, dan siklus III ketuntasan 89%. (4) Hasil belajar afektif siklus I ketuntasan 74%, siklus II ketuntasan 79%, dan siklus III ketuntasan 83%. (5) Hasil belajar psikomotorik siklus I ketuntasan 57%, siklus II ketuntasan 68%, dan siklus III ketuntasan 79%.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang. Saran bagi guru hendaknya menggunakan model dan media pembelajaran, salah satunya dengan model *time token* berbasis *flashcard* untuk meningkatakan kualitas pembelajaran

Kata kunci: *Flashcard*; IPS; Kualitas pembelajaran; *Time token*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN KELULUSAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR DIAGRAM xvii
DAFTAR GAMBAR xviii
DAFTAR BAGAN xix
DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah 9
1.3 Tujuan Penelitian 11
1.4 Manfaat Penelitian 12

BAB II KAJIAN PUSTAKA 14

2.1 Kerangka Teori 14
2.1.1 Filsafat 14
2.1.1.1 Pengertian Fitsafat 14
2.1.1.2 Pengertian Pendidikan 15
2.1.1.3 Pengertian Filsafat Pendidkan 15
2.1.1.4 Ruang Lingkup filsafat Pendidikan 15
2.1.2 Kurikulum 16

2.1.2.1 Pengertian Kurikulum 16
2.1.2.1 Peran Kurikulum 17
2.1.2.3 Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum 17
2.1.3 Kurikulum KTSP 18
2.1.3.1 Pengertian Kurikum KTSP 18
2.1.3.2 Karakteristik KTSP 19
2.1.3.3 Prinsip-prinsip Pengembangan KTSP 19
2.1.4 Manajemen Sekolah 19
2.1.4.1 Pengertian Manajemen Sekolah 19
2.1.4.2 Prinsip-prinsip Manajemen Sekolah 20
2.1.5 Hakikat Belajar 21
2.1.5.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar 22
2.1.6 Hakikat Pembelajaran 23
2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran 23
2.1.6.2 Pembelajaran PAIKEM 24
2.1.6.2.1 Pembelajaran Aktif 25
2.1.6.2.2 Pembelajaran Inovatif 25
2.1.6.2.3 Pembelajaran Kreatif 26
2.1.6.2.4 Pembelajaran Efektif 26
2.1.6.2.5 Pembelajaran Menyenangkan 26
2.1.7 Kualitas Pembelajaran 27
2.1.7.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran 27
2.1.7.2 Indikator Kualitas Pembelajaran 27
2.1.7.3 Perilaku Pembelajaran Guru 29
2.1.7.3.1 Guru Profesional 29
2.1.7.3.2 Peran dan Tanggung jawab Guru 29
2.1.7.3.3 Kode Etik Guru 30
2.1.7.3.4 Guru Ideal 30
2.1.7.3.4 Keterampilan Dasar Mengajar Guru 30
2.1.7.4 Aktivitas Siswa 36
2.1.7.4.1 Karakteristik Siswa 36

2.1.7.4.2 Jenis-jenis Aktivitas Siswa 37
2.1.7.4.3 Kesulitan Belajar Siswa 38
2.1.7.4.4 Cara Memotivasi Belajar Siswa 39
2.1.7.4.5 Hubungan Guru dan Siswa 40
2.1.7.5 Hasil Belajar 41
2.1.8 Pendidikan Karakter 46
2.1.8.1 Pengertian Pendidikan Karakter 46
2.1.8.2 Tujuan Pendidikan Karakter 47
2.1.8.3 Pendidikan Karakter Berbasis Kelas 47
2.1.9 Pembelajaran Tematik di SD 47
2.1.9.1 Pengertian Pembelajran Tematik di SD 47
2.1.9.2 Landasan Pembelajran Tematik di SD 49
2.1.9.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD 50
2.1.9.4 Rambu-rambu Pembelajaran Tematik 51
2.1.9.5 Kelebihan Pembelajaran Tematik 51
2.1.9.6 Langkah-langkah Pembelajaran Tematik 52
2.1.10 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD 53
2.1.10.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial 53
2.1.10.2 Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD 54
2.1.10.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di SD 54
2.1.10.2.2 Tujuan Pendidikan IPS di SD 54
2.1.10.2.3 Ruang Lingkup IPS di SD 55
2.1.11 Pembelajaran Kooperatif 55
2.1.12 Model Pembelajaran *Time Token* 58
2.1.13 Media Pembelajaran 60
2.1.14 Media *Flashcard* 60
2.1.14.1 Pengertian Media *Flashcard* 61
2.1.14.2 Ciri-ciri Media *Flashcard* 61
2.1.14.3 Kelebihan Media *Flashcard* 65
2.1.14.4 Cara Penggunaan Media *Flashcard* 65

2.1.15 Hubungan Kerucut Pengalaman Edgar Dale dengan Media Pembelajaran 66
2.1.16 Teori yang Mendasari Model Pembelajaran *Time Token* Berbasis Media *Flashcard* 67
2.1.16.1 Teori Kognitif Piaget..... 68
2.1.16.2 Teori Kontruktivisme 70
2.1.16.3 Teori Vygotsky 71
2.1.17 Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Berbasis *Flashcard* 71
2.2 Kajian Empiris..... 73
2.3 Kerangka Berpikir 77
2.4 Hipotesis Tindakan..... 79
BAB III METODE PENELITIAN 80
3.1 Jenis Penelitian..... 80
3.1.1 Perencanaan..... 81
3.1.2 Pelaksanaan Tindakan 82
3.1.3 Pengamatan 84
.1.4 Refleksi..... 84
3.2 Perencanaan Tahap Penelitian..... 85
3.2.1 Perencanaan Siklus I 85
3.2.2 Perencanaan Siklus II 90
3.2.3 Perencanaan Siklus III..... 94
3.3 Subjek Penelitian..... 99
3.4 Tempat Penelitian..... 99
3.5 Variabel Penelitian 100
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data..... 100
3.6.1 Jenis Data 100
3.6.2 Sumber Data..... 101
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data 102
3.7 Teknik Analisis Data..... 105
3.8 Indikator Keberhasilan 110

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 112
4.1 Hasil Penelitian 112
4.1.1 Deskripsi Data Awal Prasiklus 112
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I 113
4.1.2.1 Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran 113
4.1.2.2 Paparan Hasil Observasi dan Hasil Belajar 115
4.1.2.2.1 Paparan Hasil Observasi Keterampilan Guru 115
4.1.2.2.2 Paparan Hasil Observasi Aktivitas Siswa 122
4.1.2.2.3 Paparan Hasil Belajar Siklus I 126
4.1.2.2.4 Refleksi 131
4.1.2.2.5 Revisi 133
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II 135
4.1.3.1 Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran 135
4.1.3.2 Paparan Hasil Observasi dan Hasil Belajar 138
4.1.3.2.1 Paparan Hasil Observasi Keterampilan Guru 138
4.1.3.2.2 Paparan Hasil Observasi Aktivitas Siswa 144
4.1.3.2.3 Paparan Hasil Belajar Siklus II 147
4.1.3.2.4 Refleksi 152
4.1.3.2.5 Revisi 154
4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III 156
4.1.3.1 Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran 156
4.1.4.2 Paparan Hasil Observasi dan Hasil Belajar 158
4.1.4.2.1 Paparan Hasil Observasi Keterampilan Guru 158
4.1.4.2.2 Paparan Hasil Observasi Aktivitas Siswa 165
4.1.4.2.3 Paparan Hasil Belajar Siklus III 169
4.1.4.2.4 Refleksi 173
4.1.4.2.5 Revisi 175
4.2 Pembahasan 176
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian 176
4.2.1.1 Keterampilan Guru 176
4.2.1.2 Aktivitas Siswa 189

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa 200
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian 205
BAB V PENUTUP 208
5.1 Simpulan 208
5.2 Saran 210
DAFTAR PUSTAKA 211
LAMPIRAN-LAMPIRAN 216

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Langkah-Langkah Pembelajaran IPS dengan *Time Token* Berbasis *Flashcard* 11
Tabel 2.1 Penilaian Karakter Peserta Didik 44
Tabel 2.2 Teknik Penilaian Menjelaskan *Flashcard* 46
Tabel 2.3 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget 69
Tabel 3.1 Perencanaan Pelaksanaan Siklus 82
Tabel 3.2 Perencanaan Siklus I 82
Tabel 3.3 Perencanaan Siklus II 85
Tabel 3.4 Perencanaan Siklus III 95
Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial ... 107
Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar 108
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru 109
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Siswa 109
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Sikap Siswa 110
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Keterampilan Berbicara Siswa 110
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I 115
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 122
Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I 126
Tabel 4.4 Ketercapaian Nilai Karakter Siklus I 127
Tabel 4.5 Hasil Ranah Psikomotorik Siklus I 130
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II 138
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II 144
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II 148
Tabel 4.9 Ketercapaian Nilai Karakter Siklus II 149
Tabel 4.10 Hasil Ranah Psikomotorik Siklus II 151
Tabel 4.11 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III 159
Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III 165
Tabel 4.13 Data Hasil Belajar Siswa Siklus III 169

Tabel 4.14 Ketercapaian Nilai Karakter Siklus III..... 170
Tabel 4.15 Hasil Ranah Psikomotorik Siklus III..... 172

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus I 116
Diagram 4.2 Perolehan Data Aktivitas Siswa Siklus I 122
Diagram 4.3 Ketuntasan Klasikal Siklus I 127
Diagram 4.4 Skor Rata-rata Nilai Karakter Siswa Siklus I 128
Diagram 4.5 Skor Rata-rata Nilai Karakter Siswa Siklus I 130
Diagram 4.6 Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus II 139
Diagram 4.7 Perolehan Data Aktivitas Siswa Siklus II 144
Diagram 4.8 Ketuntasan Klasikal Siklus II 148
Diagram 4.9 Skor Rata-rata Nilai Karakter Siswa Siklus II 150
Diagram 4.10 Skor Rata-rata Nilai Karakter Siswa Siklus II 152
Diagram 4.11 Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus III 160
Diagram 4.12 Perolehan Data Aktivitas Siswa Siklus III 166
Diagram 4.13 Ketuntasan Klasikal Siklus III 169
Diagram 4.14 Skor Rata-rata Nilai Karakter Siswa Siklus III 171
Diagram 4.15 Skor Rata-rata Nilai Karakter Siswa Siklus III 173
Diagram 4.16 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, Siklus III 176
Diagram 4.17 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, Siklus III 189
Diagram 4.18 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siklus I, Siklus II, Siklus III 200
Diagram 4.19 Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siklus I, Siklus II, Siklus III 202
Diagram 4.20 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotor Siklus I, Siklus II, Siklus III 204

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir 77
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas 80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pengumpulan Data 217
Lampiran 2 Perangkat Pembelajaran Siklus I, II, dan II 242
Lampiran 3 Hasil Penelitian Siklus I 224
Lampiran 4 Hasil Penelitian Siklus II 226
Lampiran 5 Hasil Penelitian Siklus III 347
Lampiran 6 Surat-surat Penelitian 361

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Permasalahan yang dihadapi bangsa di Indonesia paling utama adalah rendahnya kualitas pendidikan nasional. Kualitas pendidikan seharusnya mampu menciptakan sumber daya manusia yang terdidik sehingga mampu mengelola dan mengembangkan sumber daya di Indonesia sesuai kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Usaha pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia terdidik dan cerdas dalam menyikapi gejala sosial, sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 20011: 1).

Guru harus mampu membuat inovasi pembelajaran yang dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Guru dalam mengembangkan kurikulum mengacu pada standar proses yang ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang

Standar Nasional Pendidikan (SNP). Standar Nasional Pendidikan penting dan mendesak untuk disempurnakan, sehingga dapat selaras dengan dinamika perkembangan masyarakat dalam mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Atas dasar pemikiran tersebut maka perlu dikembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menyatakan bahwa, "Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan" (Depdiknas, 2007: 47).

Dalam struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar memuat 8 mata pelajaran ditambah muatan lokal, yang diantaranya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem soial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Gunawan, 2011: 39-42).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar bertujuan supaya peserta didik memiliki kemampuan (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (Depdiknas, 2006: 575).

Temuan NCSS (*Nasional Council for the Social Studies*) tahun 2009 menyatakan bahwa dari 44% kabupaten yang disurvei telah mengurangi waktu untuk mempelajari IPS. Persentase tersebut meningkat menjadi 51%. Beberapa kabupaten yang mengurangi waktu untuk mempelajari IPS ini mengalami kegagalan dalam pembelajaran di sekolah. NCSS juga menyatakan bahwa di banyak negara nilai tes membaca dan matematika menjadi satu-satunya pengukuran pembelajaran. Bahkan ketika IPS termasuk dalam standar tes yang tinggi, guru hanya menyesuaikan pembelajaran dengan kisi-kisi tes, bukan menekankan pada pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna tidak hanya menekankan pada tes kecerdasan siswa, tetapi juga keterampilan dan sikap siswa. sebegai hasil praktik pendidikan tersebut, siswa hanya akan menerima nilai tes

yang baik, sehingga tingkat kesiapan siswa untuk aktif sebagai warga negara yang diajarkan melalui mata pelajaran IPS masih kurang.

Berdasarkan hasil refleksi awal yang dilakukan oleh peneliti selama PPL mulai dari bulan Agustus hingga Oktober ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang. Permasalahan yang muncul diantaranya: 1) pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bekerjasama secara kolaboratif. Siswa cenderung pasif dan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, kerjasama dalam kelompok kecil belum efektif; 2) pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS rendah disebabkan guru kurang memberikan balikan terhadap hasil pekerjaan siswa sehingga siswa tidak mengetahui kesalahan dalam mengerjakan soal; 3) media pembelajaran yang digunakan belum mengandung informasi yang sampai kehadapan siswa secara langsung sehingga siswa kurang terfokus pada materi yang disajikan.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil belajar siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang pada pembelajaran IPS belum mencapai ketuntasan klasikal. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPS adalah 77. Hal tersebut terbukti dari rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yaitu 68. Dari 28 siswa terdapat 9 siswa (32%) yang nilainya sudah mencapai KKM, sedangkan 19 siswa (68%) belum dapat memahami materi pembelajran IPS. Skor yang dicapai siswa terendah adalah 65 dan skor tertinggi adalah 80. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu perbaikan

kualitas pembelajaran IPS agar keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan diskusi peneliti dan kolaborator menetapkan alternatif tindakan guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dengan penggunaan model pembelajaran *time token* berbasis media *flashcard*.

Model *time token* adalah model pembelajaran yang menggunakan kupon untuk menyampaikan pendapat. Pemilihan model *time token* dikarenakan siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrhaman 1 Kota Semarang masih banyak yang pasif dalam pembelajaran. Tujuan pemilihan model *time token* yaitu agar siswa bisa mengeluarkan pendapatnya melalui kupon yang diberikan guru. Penggunakan model *time token* akan optimal bila didukung dengan media *flashcard*. Media *flashcard* digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam menerima materi. Pemahaman siswa dapat diketahui berdasarkan kemampuan siswa menjelaskan *flashcard* yang diamati menggunakan kupon.

Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah yang diperkenalkan oleh Arends pada tahun 1998. Proses pembelajaran yang demokatis adalah proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses pembelajaran, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Widodo (dalam Shoimin, 2014: 216), menjelaskan model pembelajaran *time token* digunakan untuk melatih

dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Pendapat tersebut didukung Aqib (2013: 33) yang menjelaskan model pembelajaran *time token* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini merupakan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial.

Huda (2013: 241) menjelaskan model *time token* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi; 2) menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali; 3) membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran; 4) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara); 5) melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat; 6) menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberi masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik; 7) mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain; 8) mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi; 9) tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Penelitian yang mendasari pemilihan model *time token* adalah penelitian Dewi, Ratnasari (2011) dengan judul ”Penerapan Model Pembelajaran *Time Token Arends* untuk Meningkatkan Keterampilm Berbicara Siswa Kelas V SDN Ketawanggede 2 Kota Malang” menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dengan dua siklus diperoleh hasil dari ruta-rata hasil belajar pra tindakan yaitu 66 dengan ketuntasan belajar kelas 46%, pada siklus I meningkat menjadi 78 dengan ketuntasan belajar kelas sebesar 65%. Sedangkan di siklus II mengalami

peningkatan lagi menjadi 88 meskipun ada 1 siswa atau (4%) yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individu, namun untuk ketuntasan belajar kelas sudah mencapai 96%. Hasil penelitian ini menunjukkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II >80% sehingga dinyatakan berhasil.

Penerapan model pembelajaran *time token* dalam pembelajaran IPS akan lebih efektif apabila didukung dengan media yang sesuai dengan materi pembelajaran agar proses penyampaian pesan dari guru dapat diterima siswa dengan optimal. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar dengan membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju siswa (Hamdani, 2011: 243).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *flashcard* untuk mempermudahkan siswa memahami materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dapat dibuat menggunakan tangan/foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada dapat ditempelkan pada lembaran-lembaran (Susilana, 2013: 94). Menurut Sardiman (2011: 29) media gambar atau *flashcard* adalah media yang paling umum dipakai, dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana, memberikan bentuk gambar yang apa adanya, sehingga siswa mampu mengingatnya dengan lebih baik.

Flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan penjelasan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flashcard* cocok

untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa. Kelebihan media *flashcard* menurut Susilana (2013: 95) diantaranya 1) mudah dibawa kemana-mana; 2) praktis dari cara pembuatan dan penggunaannya; 3) mudah diingat siswa dalam penyajiannya; 4) menyenangkan bagi siswa sebagai media.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *flashcard* adalah Maghfiroh, Lailatul (2013) dalam penelitiannya "Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 13,3% dari 76,3%, siklus I menjadi 89,6% siklus II. Sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 12,5% dari 76,8%, siklus I menjadi 89,3% siklus II. Sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 24,3% yaitu dari 69,6% siklus I menjadi 93,9% siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III di SDN Denanyar II Jombang.

Penerapan model *time token* berbasis *flashcard* dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai dengan baik.

Peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui *Time Token* Berbasis *Flashcard* pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang ".

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: ”Apakah penerapan *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1?”

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1) Apakah *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1?
2) Apakah *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1?
3) Apakah *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Hasil refleksi bersama kolaborator maka perlu diambil tindakan perbaikan dengan menerapkan *time token* berbasis *flashcard* dalam pembelajaran IPS. Adapun langkah-langkah tindakan tersebut dijelaskan dalam tabel 1.1.

Tabel 1.1
Langkah-Langkah Pembelajaran IPS dengan *time token* Berbasis *Flashcard*

Langkah-langkah pembelajaran dengan *time token**	Langkah –langkah pembelajaran dengan *flashcard***	Langkah-langkah pembelajaran dengan *time token* berbasis *flashcard* (aktivitas guru)****	Langkah-langkah pembelajaran dengan *time token* berbasis *flashcard* (aktivitas siswa)****
1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar. 2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal. 3. Guru memberi tugas pada siswa. 4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa. 5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian	1. Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlah *flashcard* cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu. 2. Mempersiapkan tempat, posisi penyampaian pesan harus sesuai dengan kondisi siswa. 3. *Flashcard* yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa. 4. Mintalah siswa untuk mengamati *flashcard* satu persatu, lalu teruskan kepada siswa lain sampai semua siswa kebagian.	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran 2. Guru menampilkan *flashcard* untuk memperjelas penyampaian materi. 3. Guru membentuk 4 kelompok.beranggotakan 4 siswa. 4. Guru memberikan lembar kerja kelompok. 5. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 1-2 menit per kupon pada tiap siswa. 6. Guru menampilkan beberapa *flashcard* yang berisi gambar-gambar terkait materi pelajaran.	1. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru. 2. Siswa memperhatikan *flashcard* yang ditampilkan guru. 3. Siswa dibentuk dalam 4 kelompok beranggotakan 4 siswa. 4. Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya 5. Setiap siswa menerima 1 kupon bicara. 6. Setiap siswa secara bergantian menjelaskan gambar pada *flashcard* dengan waktu yang tertera pada kupon.

Langkah-langkah pembelajaran dengan *time token**	Langkah –langkah pembelajaran dengan *flashcard***	Langkah-langkah pembelajaran dengan *time token* berbasis *flashcard* (aktivitas guru)****	Langkah-langkah pembelajaran dengan *time token* berbasis *flashcard* (aktivitas siswa)****
seterusnya hingga semua siswa berbicara. 6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.		7. Guru memberikan nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam menjelaskan gambar pada *flashcard*.	7. Siswa dinilai berdasarkan kemapuan dalam bercerita dan waktu yang digunakan menjelaskan *flashcard*.

Keterangan :

* Miftahul Huda (2013: 240)

** Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2013: 96-97)

*** Modifikasi peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1.

2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bermanfaat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperluas ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan pada pembelajaran IPS, model pembelajaran *time token*, dan media pembelajaran *flashcard*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Pelaksanaan penelitian ini akan memperkaya pengetahuan guru dalam menerapkan *time token* berbasis *flashcard* pada pembelajaran IPS. Selain itu, keterampilan mengajar guru dan kreativitas guru juga akan meningkat dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penerapan *time token* berbasis *flashcard* akan meningkatkan antusias siswa, partisipasi siswa, kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam mengikuti

pembelajaran IPS, sehingga kemampuan berpikir dan kerjasama siswa secara kolaboratif dalam diskusi dapat berkembang secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan *time token* berbasis *flashcard* dapat digunakan sebagai solusi dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Selain itu memberikan konstribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KERANGKA TEORI

2.1.1 Filsafat

2.1.1.1 Pengertian Filsafat

Sanjaya (2011: 46) mengemukakan filsafat sering diartikan sebagai cara berpikir. Berpikir filosofis adalah berpikir yang radikal, sistematis, dan universal. Berpikir radikal yaitu berpikir sampai keakar-akarnya. Berpikir sistematis artinya berpikir logis dengan tanggung jawab dan saling berhubungan yang teratur. Berpikir universal artinya berpikir secara keseluruhan secara sistematis dan logis. Jalaluddin dan Idi (2007: 17) menjelaskan pengertian kata filsafat berasal dari bahasa Yunani yaitu *philosophia* yang berarti cinta pengetahuan. Terdiri dari kata *philos* yang berarti cinta, senang dan suka, serta kata *sophia* berarti pengetahuan, hikmah, dan kebijaksanaan. Filsafat adalah cinta pada ilmu pengetahuan atau kebenaran, suka kepada hikmah dan kebijaksanaan. Selanjutnya

Uraian mengenai pengertian filsafat, dapat peneliti simpulkan bahwa filsafat adalah cara berpikir yang mendalam mengenai masalah secara menyeluruh sebagai upaya mencari dan menemukan kebenaran.

2.1.1.2 Pengertian Pendidikan

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas: 2003). Sedangkan Djamarah (2005: 22), pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia.

2.1.1.3 Pengertian Filsafat Pendidikan

Filsafat pendidikan adalah kaidah filosofis dalam bidang pendidikan yang menggambarkan aspek-aspek pelaksanaan falsafah umum dan menitikberatkan pada pelaksanaan prinsip-prinsip dan kepercayaan yang menjadai dasar dari filsafat umum dalam upaya memecahkan persoalan-persoalan pendidikan secara praktis (Jalaluddin dan Idi, 2007: 119). Mudiyoharjo (2008: 5-10), filsafat pendidikan adalah ilmu yang mempelajarai hakikat pelaksanaan dan pendidikan yang meliputi latar belakang, cara, hasil, dan hakikat pendidikan.

2.1.1.4 Ruang Lingkup Filsafat Pendidikan

Tim Dosen IKIP Malang (dalam Jalaluddin dan Idi, 2007: 24-25) menjelaskan secara makro objek pemikiran filsafat pendidikan yaitu permasalahan kehidupan manusia, alam semesta, dan alam sekitarnya. Namun secara mikro, ruang lingkup filsafat pendidikan meliputi: 1) merumuskan secara tegas sifat hakikat pendidikan; 2) merumuskan sifat hakikat manusia, sebagai subjek dan objek pendidikan; 3) merumuskan secara tegas hubungan antar filsafat, filsafat pendidikan, agama dan budaya; 4) merumuskan hubungan antara filsafat, filsafat pendidikan, dan teori pendidikan; 5) merumuskan hubungan antara filsafat negara

(ideologi), filsafat pendidikan, dan politik pendidikan.; 6) merumuskan sistem nilai norma atau isi moral pendidikan yang merupakan tujuan pendidikan.

2.1.2 Kurikulum

2.1.2.1 Pengertian Kurikulum

Istilah kurikulum digunakan pertama kali pada dunia olahraga pada zaman Yunani kuno yang berasal dari kata *curir* dan *cerere*. Pada waktu itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Orang mengartikannya dengan tempat berpacu atau tempat berlari dari mulai *start* sampai *finish*. Selanjutnya istilah kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan. Kurikulum berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai tujuan yang ingin dicapai. Kurikulum memang diperuntukkan bagi anak didik (Sanjaya, 2011: 3).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan Mamat (dalam Prastowo, 2013: 193) berpendapat, kurikulum adalah subsistem dalam dunia pendidikan yang tidak bisa dipisahkan dari proses dinamika yang terjadi di dalam masyarakat. Oleh karena itu, kurikulum harus mampu mempersiapkan para siswa dalam menghadapi tantangan masa depan yang juga terus berubah.

Uraian mengenai pengertian kurikulum, dapat peneliti simpulkan kurikulum adalah perangkat rencana dan pengaturan bahan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran.

2.1.2.2 Peran Kurikulum

Kurikulum dipersiapkan dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni mempersiapkan peserta didik agar dapat hidup di masyarakat. Dengan demikian, dalam sistem pendidikan kurikulum merupakan komponen yang sangat penting. Menurut Sanjaya (2011: 10) menjelaskan sebagai salah satu komponen dalam sistem pendidikan, kurikulum memiliki tiga peran, yaitu peran konservatif, peran kreatif, serta peran kritis dan evaluatif. Penjelasan ketiga peran kurikulum sebagai berikut.

1) Peran Konservatif, kurikulum adalah melestarikan berbagai nilai budaya sebagai warisan masa lalu. Melalui peran konservatifnya, kurikulum berperan dalam menangkal berbagai pengaruh yang dapat merusak nilai-nilai luhur masyarakat, sehingga keajekan dan identitas masyarakat akan tetap terpelihara dengan baik.
2) Peran Kreatif, kurikulum yaitu kurikulum harus mengandung hal-hal baru sehingga dapat membantu siswa untukdapat mengembangkan setiap potensi yang dimiliki siswa agar dapat berperan aktif dalam kehidupan sosial masyarakat yang senantiasa bergerak maju secara dinamis.
3) Peran Kritis dan Evaluatif, Kurikulum dalam hal ini berperan untuk menyeleksi nilai dan budaya mana yang harus dimiliki anak didik.

2.1.2.3 Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum

Sanjaya (2011: 28-29) mengungkapkan guru merupakan salah satu faktor penting dalam implementasi kurikulum. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum tanpa ditunjang oleh kemampuan guru untuk mengimplementasikannya, maka

kurikulum itu tidak akan bermakna sebagai suatu alat pendidikan, dan sebaliknya pembelajaran tanpa kurikulum sebagai pedoman tidak akan efektif. Dengan demikian guru dalam mengimplementasikan kurikulum memegang posisi kunci. Peran guru dalam pengembangan kurikulum yaitu sebagai: 1) *implementer*, guru berperan mengaplikasikan kurikulum yang sudah ada; 2) *adapter*, yaitu sebagai pelaksana kurikulum juga sebagai penyelaras kurikulum dengan kebutuhan siswa dan daerah; 3) *developers*, guru memiliki kewenangan mendesain kurikulum; dan 4) *researchers*, guru memiliki tanggung jawab untuk menguji berbagai komponen kurikulum.

2.1.3 Kurikulum KTSP

2.1.3.1 Pengertian Kurikulum KTSP

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. KTSP secara yuridis diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menyatakan bahwa, "Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan" (Depdiknas, 2007: 47).

2.1.3.2 Karakteristik KTSP

Sanjaya (2011: 130-131) menjelaskan karakteristik KTSP ada empat yaitu: 1) dilihat dari desainnya KTSP adalah kurikulum yang berorientasi pada disiplin ilmu; 2) KTSP adalah kurikulum yang berorientasi pada pengembangan individu; 3) KTSP adalah kurikulum yang mengakses kepentingan daerah; dan 4) KTSP merupakan kurikulum teknologis.

2.1.3.3 Prinsip-prinsip Pengembangan KTSP

Prinsip-prinsip pengembangan KTSP meliputi: 1) berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik, dan lingkungannya; 2) beragam dan terpadu; 3) tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan; 4) relevan dengan kebutuhan kehidupan; 5) menyeluruh dan berkesinambungan; 6) belajar sepanjang hayat; dan 7) seimbang antar kepentingan nasional dan kepentingan daerah (Sanjaya, 2011: 139-140).

2.1.4 Manajemen Sekolah

2.1.4.1 Pengertian Manajemen Sekolah

Sutomo (2011: 2-3) menjelaskan pengertian manajemen sekolah sebenarnya merupakan aplikasi ilmu manajemen dalam bidang persekolahan. Manajemen sekolah manakala dipandang dari sisi sebagai suatu ilmu merupakan aplikasi dari ilmu administrasi dalam bidang persekolahan. Manakala dipandang sebagai suatu seni, maka para pengelola sekolah dapat memerankan peranannya sebagai pemimpin yang mampu mempengaruhi dan mengajak orang lain untuk bekerjasama (guru-siswa, kepala sekolah-guru atau pegawai administrasi dan seterusnya). Manakala dipandang sebagai suatu proses kegiatan maka setiap orang

yang terlibat dalam proses kerjasama dalam bidang persekolahan harus dapat melaksanakan tugasnya sesuai dengan fungsi dan peranannya secara profesional.

Uraian mengenai pengertian manajemen sekolah tersebut, dapat peneliti simpulkan manajemen sekolah adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan pengelolaan proses pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

2.1.4.2 Prinsip-prinsip Manajemen Sekolah

Prinsip-prinsip manajemen merupakan dasar pengelolaan sekolah agar dapat mencapai tujuan sekolah dengan baik. Prinsip-prinsip manajemen sekolah sebagai berikut.

1) Prinsip relevansi, yakni dengan penggunaan modal yang sedikit dapat menghasilkan hasil yang optimal;
2) Prinsip efektivitas, yakni ketercapaian sasaran sesuai tujuan yang diharapkan;
3) Prinsip pengelolaan, yakni seorang manajer harus melakukan pengelolaan sumber-sumber daya yang ada;
4) Prinsip pengutamaan tugas pengelola, yakni seorang manjer harus mengutamakan tugas-tugas pokoknya;
5) Prinsip kerjasama, yakni seorang manajer hendaknya dapat membangun kerjasama yang baik;
6) Prinsip kepemimpinan efektif; yakni bagaimana seorang manajer dapat memberi pengaruh, ajakan pada orang lain untuk mencapai tujuan kerjasama (Sutomo, 2011:7).

2.1.5 Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Rusman, 2013: 1). Hal tersebut didukung oleh pendapat Slameto (2010: 2), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hamalik (2013: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Winataputra (2007: 1.14) menjelaskan belajar mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang. Terdapat pula pendapat Rifa'i dan Anni (2011: 82) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, bahkan persepsi seseorang. Sardiman (2011: 21) yang menyatakan bahwa belajar sebagai rangkaian jiwa raga, psikofisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Beberapa pendapat pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan positif pada sebuah tingkah laku secara keseluruhan dalam bentuk

pengetahuan, keterampilan, sikap, kecakapan, dan kebiasaan yang diakibatkan oleh adanya interaksi antara pengalaman dengan lingkungannya, baik pengalaman yang dialami langsung maupun yang sengaja dirancang.

2.1.5.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yaitu:

1) faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor tersebut meliputi, faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh; faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
2) faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor tersebut meliputi, faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasanan rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; dan faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Rifa'i dan Anni (2011: 97) mengemukakan faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar siswa yaitu:

1) kondisi internal, mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh siswa akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.
2) kondisi eksternal, mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Belajar yang berhasil mempersyaratkan guru memperhatikan kemampuan internal siswa dan situasi stimulus yang berada di luar siswa. Dengan kata lain, belajar tipe kemampuan baru harus dimulai dari kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya (*prior learning*), dan menyediakan situasi eksternal yang bervariasi.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran

Trianto (2011: 17) berpendapat, pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Winataputra (2007: 1.18) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada siswa.

Sedangkan menurut Aqib (2013: 66) pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Menurut Hamdani (2011: 47) pembelajaran pasti mempunyai tujuan, yaitu membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu, tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap atau perilaku siswa. Sedangkan Dananjaya (2013: 27) menjelaskan pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru. Suprijono (2013: 13) menyatakan pembelajaran berpusat pada peserta didik, merupakan dialog interaktif, dan proses organik serta konstruktif bukan mekanis seperti halnya pengajaran. Hal ini didukung pendapat Yamin (2013: 17), bahwa pembelajaran lebih berfokus pada proses belajar yang yang terjadi pada diri siswa.

Uraian pengertian pembelajaran tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang sesuai dengan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa sehingga terjadi perubahan perilaku dalam diri siswa.

2.1.6.2 Pembelajaran PAIKEM

Fitri (2012: 80) berpendapat bahwa pembelajaran yang unggul adalah proses belajar mengajar yang dikembangkan dalam rangka membelajarkan semua

siswa berdasarkan tingkat keunggulannya. Pembelajaran yang unggul adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).

Mulyasa (2005: 192) berpendapat pembelajaran berpusat pada siswa lebih dikenal dengan istilah PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

2.1.6.2.1 Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Pembelajaran aktif memiliki persamaan dengan model pembelajaran *self discover learning* yakni pembelajaran yang dilakukan peserta didik untuk menanyakan kesimpulan sendiri sehingga dapat menjadikan nilai baru yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran aktif, guru dapat memposisikan dirinya sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik.

2.1.6.2.2 Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran dapat disebut inovatif apabila mampu memberikan model pendidikan yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat menghasilkan karya-karya baru dalam pendidikan. Guru berperan sebagai *innovator* yang mempengaruhi siswa untuk senantiasa berinovasi dan berkreasi dengan hal-hal baru yang lebih menarik dan menantang.

2.1.6.2.3 Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode atau strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan memecahkan masalah. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu. Berpikir kreatif harus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik terbiasa dalam mengembangkan kreativitasnya.

2.1.6.2.4 Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran efektif memerlukan proses pertukaran pikiran, diskusi, atau perdebatan dalam rangka pencapaian pemahaman yang sama terhadap materi standar. Pembelajaran yang efektif harus ditunjang dengan lingkungan memadai, sehingga guru harus dapat mengelola lingkungan belajar yang baik.

2.1.6.2.5 Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah adanya hubungan yang baik antara peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran

yang baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan peserta didik secara optimal.

2.1.7 Kualitas Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran

Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) menyatakan bahwa kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Uno (2011: 153) memaparkan kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula. Sedangkan Daryanto (2013: 57) menyatakan bahwa efektivitas belajar merupakan tingkat kriteria tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Kriteria tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Adapun aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut: 1) peningkatan pengetahuan; 2) peningkatan keterampilan; 3) perubahan sikap; 4) perilaku; 5) kemampuan adaptasi; 6) peningkaatn integrasi; 7) peningkatan partisipasi; 8) peningkatan interaksi kultural.

Uraian mengenai pengertian kualitas pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan kriteria keberhasilan dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.7.2 Indikator Kualitas Pembelajaran

Indikator kualitas pembelajaran yang terkandung dalam Depdiknas (2007) yaitu:

a. Perilaku guru meliputi: (1) membangun sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar dan profesi guru, (2) menguasai disiplin guru, (3) memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa, dapat memahami keunikan setiap siswa, (4) menguasai pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan (5) mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan.

b. Perilaku siswa meliputi: (1) memiliki persepsi dan sikap positif terhadap pelajaran, guru, media, dan iklim belajar, (2) mau dan mampu serta mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya, (3) mau dan mampu memperdalam, menerapkan dan membangun kemampuan, keterampilan, dan sikapnya, (4) menguasai materi ajar sesuai dengan bidang studinya, (5) memahami karakteristik, cara belajar, dan latar belakang sosial kultural peserta didik, dan (6) menguasai strategi dan teknik pengembangan kepribadian dan keprofesionalan guru.

c. Iklim belajar meliputi: suasana kelas yang kondusif, perwujudan nilai dan semangat ketauladanan guru.

d. Materi pelajaran meliputi: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, keseimbangan antara materi dan alokasi waktu, sistematis dan konstektual, mengakomodasi partisipasi aktif siswa, memenuhi kriteria filosofis, profesional, psikopedagogis, dan praktis.

e. Media pembelajaran meliputi: menciptakan dan memperkaya pengalaman belajar yang bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan

siswa, guru dan siswa, siswa dengan ahli bidang yang relevan, serta mampu mengubah suasana belajar siswa pasif menjadi siswa aktif.

Dalam penelitian ini indikator kualitas pembelajaran meliputi perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak pembelajaran siswa, dan hasil belajar. Adapun masing-masing indikator dijabarkan sebagai berikut.

2.1.7.3 Perilaku Pembelajaran Guru

2.1.7.3.1 Guru Profesional

PP No.74 tahun 2008 tentang guru, menjelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional 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. Guru wajib memiliki Kualifikasi Akademik, kompetensi, sertifikat Pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi Guru sebagaimana dimaksud meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

2.1.7.3.2 Peran dan Tanggung Jawab Guru

Sehubungan dengan fungsinya sebagai ”pengajar”, ”pendidik”, dan ”pembimbing”, maka diperlukan adanya berbagai peranan pada diri guru. Peranan guru ini akan menggambarkan perilaku guru dalam pembelajaran. Peranan guru sebagaimana yang dimaksud antara lain; guru sebagai informator, organisator, motivator, pengarah, inisiator, trasmitter, fasilitator, mediator, dan evaluator. Untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal guru dalam

pembelajaran harus memiliki keterampilan dasar mengajar (Sardiman, 2011: 144-146).

2.1.7.3.3 Kode Etik Guru

Secara harfiah "kode etik" berarti sumber etik. Etik artinya tata susila (etika) atau hal-hal yang berhubungan dengan kesusilaan dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Jadi "kode etik guru" adalah aturan tata susila keguruan. Maksudnya aturan-aturan tentang keguruan (yang menyangkut pekerjaan-pekerjaan guru) dilihat dari segi susila. Maksud kata susila adalah hal yang berkaitan dengan baik dan tidak baik menurut ketentuan-ketentuan umum yang berlaku. Dalam hal ini kesusilaan diartikan sebagai kesopanan, sopan santun, dan keadaban. Kode etik guru juga merupakan perangkat untuk mempertegas atau mengkristalisasi kedudukan dan peranan guru serta sekaligus untuk melindungi profesinya (Sardiman, 2011: 151).

2.1.7.3.4 Guru Ideal

Konsep guru ideal secara umum menurut Uno (2011: 29) Konsep guru ideal adalah gambaran seorang guru yang diharapkan oleh peserta didik. Seorang guru harus bisa menjadi ideal bagi peserta didiknya dengan memenuhi beberapa kriteria sebagai seorang guru agar dapat dijadikan suri tauladan bagi peserta didik dan juga dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat dari guru ideal mereka. Untuk menjadi seorang guru yang ideal secara umum haruslah memenuhi syarat-syarat yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Syarat utama untuk menjadi seorang guru, yaitu : 1) guru harus berijazah, 2) guru harus sehat rohani dan jasmani, 3) guru harus bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berkelakuan baik. 4) guru

haruslah orang yang bertanggung jawab, 5) guru di Indonesia harus berjiwa nasional.

2.1.7.3.5 Keterampilan Dasar Mengajar Guru

Menurut Aqib (2013: 83-84), keterampilan dasar mengajar ialah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Keterampilan itulah yang membedakan mana guru yang profesional dan mana yang bukan guru. Guru yang profesional adalah guru yang dapat melakukan tugas mengajarnya dengan baik. Dalam mengajar diperlukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk kelancaran guru dalam proses belajar mengajar. Turney (dalam Winataputra, 2007: 7.2) menjelaskan ada 8 keterampilan mengajar yang dianggap menentukan keberhasilan pembelajaran, keterampilan yang dimaksud adalah:

a. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Winataputra (2007: 8.3) menjelaskan keterampilan membuka pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran; sedangkan menutup pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri pelajaran.Kegiatan membuka pelajaran adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar untuk mencipkan prakondisi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajari sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar.

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar-mengajar. Usaha menutup pelajaran itu dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat kriteria siswa dan keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar (Usman, 2013: 92). Djamarah (2005: 139) menjelaskan komponen keterampilan membuka dan menutup pelajaran meliputi meningkatkan perhatian, menimbulkan motivasi, memberi acuan melalui berbagai usaha, membuat kaitan atau hubungan diantara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai anak didik, review atau meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan, dan mengevaluasi.

b. Keterampilan Bertanya

Sanjaya (2011: 31-32) memaparkan keterampilan bertanya bagi seorang guru merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai. Oleh karena itu dalam setiap proses pembelajaran, strategi pembelajaran apapun yang digunakan, bertanya merupakan kegiatan yang selalu menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Rusman (2013: 82) memaparkan bahwa keterampilan guru dalam melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa, yaitu: 1) meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran; 2) mengembangkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu masalah yang dibicarakan; 3) mengembangkan cara berpikir dan cara belajar aktif dari

siswa; 4) menuntun proses berpikir siswa; 5) memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

Guru dalam menerapkan keterampilan bertanya, hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan atau hal-hal yang mempengaruhi keefektifan pertanyaan yaitu: 1) kehangatan dan keantusiaan; 2) memberikan waktu berpikir; 3) mempersiapkan pertanyaan pokok yang akan diajukan; 4) menilai pertanyaan yang telah diajukan; 5) tidak menjawab pertanyaan sendiri; 6) tidak mengajukan pertanyaan ganda (Winataputra, 2007: 7.19-7.21).

c. Keterampilan Memberi Penguatan

Aqib (2013: 85-86) menjelaskan penguatan ialah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Seorang guru perlu menguasai keterampilan memberikan penguatan karena "penguatan" merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan penampilannya. Keterampilan ini dapat meningkatkan perhatian pada siswa. Sedangkan Usman (2013: 82) menjelaskan prinsip pengguanaan penguatan meliputi: 1) kehangatan dan keantusiasan; 2) kebermaknaan; 3) menghindari penggunaan respon yang negatif.

d. Keterampilan Mengadakan Variasi

Sanjaya (2011: 38-39) mengemukakan variasi stimulus adalah keterampilan guru untuk menjaga agar iklim pembelajaran tetap menarik perhatian, tidak membosankan, sehingga siswa menunjukkan sikap antusias dan ketekunan, penuh gairah, dan berpartisipasi aktif dalam setiap langkah

kegiatan pembelajaran. Ada tiga jenis variasi stimulus yang dapat dilakukan guru, yaitu: 1) variasi pada waktu bertatap muka atau melaksanakan proses pembelajaran; 2) variasi dalam menggunakan mesin/alat bantu pembelajaran; 3) variasi dalam melakukan pola interaksi.

e. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah keterampilan pemberian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan sebab akibat, antara yang sudah dialami dan yang belum dialami, antara generalisasi dan konsep, antara konsep dengan data, atau sebaliknya (Djamarah, 2005: 131). Winataputra (2007: 7.61-7.67) menyebutkan komponen-komponen keterampilan menjelaskan yaitu merencanakan dan penyajian suatu penjelasan. Sedangkan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam melaksanakan keterampilan menjelaskan adalah: 1) keterkaitan dengan tujuan; 2) relevan antara penjelasan dengan materi dan karakteristik siswa; 3) kebermaknaan; 4) dinamis; 5) penjelasan dilakukan dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Rusman (2013: 89) mendefinisikan keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan siswa secara kelompok. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok, yaitu: 1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi; 2) memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman; 3)

menganalisis pandangan siswa; 4) meningkatkan partisipasi siswa; 5) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi; 6) menutup diskusi; 7) menghindari mendominasi atau memonopoli pembicaraan dalam diskusi.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Usman (2013: 97) memaparkan pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar-mengajar. Keterampilan mengelola kelas ialah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal. Tujuan keterampilan mengelola kelas yaitu: 1) mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu maupun klasikal dalam berperilaku sesuai dengan tata tertib dan aktivitas yang sedang berlangsung, 2) menyadari kebutuhan siswa, serta 3) memberikan respon yang efektif terhadap perilaku siswa (Aqib, 2013: 94).

h. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis. Guru dapat melakuakn variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini adalah: 1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi; 2) keterampilan mengorganisasi; 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; serta 4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Rusman, 2013: 91).

Uraian mengenai keterampilan mengajar, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar guru merupakan seperangkat kemampuan yang perlu dikuasai guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal, sehingga siswa dapat mencapai kemajuan belajar secara maksimal. Keterampilan guru dalam penelitian ini adalah keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan menutup pelajaran.

Indikator keterampilan guru pada pembelajaran IPS dengan penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* adalah: 1) mempersiapkan siswa untuk belajar (keterampilan mengelola kelas); 2) melaksanakan kegiatan pendahuluan (keterampilan membuka pelajaran); 3) memberi penjelasan tentang materi (keterampilan menjelaskan); 4) membimbing pelaksanaan tanya jawab (keterampilan bertanya); 5) memilih dan menampilkan media *flashcard* (keterampilan mengadakan variasi); 6) membimbing siswa menganalisis *flashcard* (keterampilan membimbing perseorangan); 7) membimbing diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok); 8) menciptakan iklim belajar yang kondusif (keterampilan mengadakan variasi); 9) memberikan penguatan (keterampilan memberi penguatan); 10) menutup pembelajaran dan refleksi (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.7.4 Aktivitas Siswa

2.1.7.4.1 Karakteristik Siswa

Sardiman (2011: 121) menjelaskan aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat bergantung pada karakter siswa. Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya. Adapun karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain; a) latar belakang pengetahuan; b) gaya belajar; c) usia kronologi; d) tingkat kematangan; e) ruang lingkup minat; f) lingkungan sosial emosional; g) hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan; h) intelegensi; i) keselarasan; j) prestasi belajar; dan k) motivasi.

2.1.7.4.2 Jenis-jenis Aktivitas Siswa

Jenis-jenis aktivitas siswa dalam pembelajaran meliputi delapan golongan, yaitu:

1) Kegiatan-kegiatan visual *(visual activities)*, meliputi membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
2) Kegiatan-kegiatan lisan *(oral activities)*, meliputi menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi;
3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan *(listening activities)*, meliputi mendengarkan: uraian, percaskapan, diskusi, musik, pidato;
4) Kegiatan-kegiatan menulis *(writing activities)*, meliputi menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin;
5) Kegiatan-kegiatan menggambar *(drawing activities)*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
6) Kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities)*, meliputi melakukan percobaan, membuat konstruksi, strategi merepasi, bermain, berkebun, beternak;
7) Kegiatan-kegiatan mental *(mental activities)*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan;
8) Kegiatan-kegiatan emosional *(emotional activities)*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tenang, gugup (Sardiman (2011: 101).

Hamalik (2013: 175) mengemukakan penggunaan jenis-jenis aktivitas besar nilainya bagi pembelajaran para siswa, oleh karena: 1) siswa mencari

pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri; 2) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa; 3) memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok; 4) siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual; 5) memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat; 6) membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa; 7) pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme; 8) pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam mesyarakat yang penuh dinamika.

2.1.7.4.3 Kesulitan Belajar Siswa

Kesulitan belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar, dan dapat bersifat psikologis, sosiologis, maupun fisiologis, sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapainya berada di bawah semestinya. Kesulitan belajar siswa mencakup pengetian yang luas, diantaranya:

1. *Learning Disorder* atau kekacauan belajar adalah keadaan dimana proses belajar seseorang terganggu karena timbulnya respons yang bertentangan.
2. *Learning Disfunction* merupakan gejala dimana proses belajar yang dilakukan siswa tidak berfungsi dengan baik, meskipun sebenarnya siswa

tersebut tidak menunjukkan adanya subnormalitas mental, gangguan alat dria, atau gangguan psikologis lainnya.

3. *Under Achiever* mengacu kepada siswa yang sesungguhnya memiliki tingkat potensi intelektual yang tergolong di atas normal, tetapi prestasi belajarnya tergolong rendah.
4. *Slow Learner* atau lambat belajar adalah siswa yang lambat dalam proses belajar, sehingga ia membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama.
5. *Learning Disabilities* atau ketidakmampuan belajar mengacu pada gejala dimana siswa tidak mampu belajar atau menghindari belajar, sehingga hasil belajar di bawah potensi intelektualnya. (https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/25/kesulitan-dan-bimbingan-belajar/ diakses tanggal 20 April 2015 pukul 21.00 WIB)

2.1.7.4.4 Cara Memotivasi Belajar Siswa

Menurut Gage & Berliner (dalam Slameto, 2010: 176) sejumlah cara meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu:

1. Pergunakan pujian verbal
2. Pergunakan tes dalam nilai secara bijaksana.
3. Bangkitkan rasa ingin tahu siswa dan keinginannya untuk mengadakan eksplorasi. Dengan melontarkan pertanyaan atau masalah-masalah siswa, pengajar dapat menimbulkan suatu konflik konseptual yang merangsang siswa untuk bekerja.

4. Untuk tetap mendapatkan perhatian sesekali pengajar melakukan hal-hal yang luar biasa.
5. Merangasang hasrat siswa dengan jalan memberikan pada siswa sedikit contoh hadiah yang akan diterimanya bila ia berusaha untuk belajar.
6. Pergunakan materi yang sudah dikenal sebagai contoh.
7. Terapkan konsep dalam konteks yang unik dan luar biasa.
8. Pergunakan simulasi dan permainan.

Uraian mengenai aktivitas siswa tersebut, dapat disimpulkan aktivitas siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan baru dalam pembelajaran. Adapun indikator aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* adalah; 1) kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (*mental aktivities)*; 2) mendengarkan penjelasan guru *(listening activities)*; 3) aktif bertanya dan menjawab dalam pembelajaran *(oral activities)*; 4) aktif berdiskusi kelompok *(emosional dan oral activities)*; 5) menganalisis *flashcard (visual activities)*; 6) secara individu menjelaskan *flashcard* berdasarkan pemahaman sendiri *(oral activities)*; 7) memberi tanggapan penjelasan teman *(motorl activities)*; 8) mengerjakan evaluasi *(writingl activities).*

2.1.7.4.5 Hubungan Guru dan Siswa

Menurut Sardiman (2011: 147) untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar-mengajar. Hubungan guru dengan siswa/anak didik di dalam proses belajar mengajar merupakan faktor yang sangat menentukan. Bagaimanapun baiknya bahan pelajaran yang diberikan,

bagaimanapun sempurnanya metode yang digunakan, namun jika hubungan guru-siswa tidak harmonis, maka dapat mencitakan suatu hasil yang tidak diinginkan. Bentuk-bentuk kegiatan belajar selain melalui pengajaran di depan kelas, perlu diperhatikan bentuk-bentuk kegiatan belajar mengajar yang lain, antara lain dengan contact-hours. Dengan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, guru dapat menanyai dan mengungkapkan keadaan siswa dan sebaliknya siswa mengajukan berbagai persoalan-persoalan dan hambatan yang sedang dihadapi.

2.1.7.5 Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2011: 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Poerwanti (2008: 7.5) menjelaskan bahwa keberhasilan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu, keberhasilan proses belajar siswa dapat diketahui dari hasil penilaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Merujuk pemikiran Gagne (dalam Sudjana, 2011: 22) hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut: 1) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan; 2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan pripsip-prinsip

keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan aktivitas kognitif bersifat khas; 3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah; 4) keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak subjek tersebut. Kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Berdasarkan teori Bloom yang telah direvisi (dalam Hakiim, 2009: 100-106), hasil belajar dibagi menjadi tiga domain yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik.

1) Domain Kognitif

Domain kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan,kemampuan dan kemahiran intelektual yang mencakup kategori: (1) pengetahuan *(knowledge)* yaitu perilaku mengingat atau mengenali materi yang telah dipelajari sebelumnya oleh peserta didik; (2) pemahaman *(comprehension)* yaitu kemampuan siswa dalam memperoleh makna dari materi yang diajarkan; (3) penerapan *(application)* yaitu kemampuan siswa dalam menggunakan materi yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit; (4) analisis *(analysis)* yaitu kemampuan siswa dalam memecahkan materi pelajaran ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya; (5) penilaian *(evaluation)* yaitu kemampuan siswa dalam membuat keputusan yang baru tentang nilai suatu materi peserta didik untuk tujuan tertentu. (5) : Mencipta *(creating)* adalah memadukan unsur-

unsur menjadi sesuatu bentuk utuh yang koheren dan baru, atau membuat sesuatu yang orisinil.

Indikator domain kognitif dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard* antara lain: 1) menjelaskan pengertian sistem barter (C1); 2) mendefinisikan pengertian uang barang (C2); 3) menyebutkan jenis-jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan (C1); 4) menunjukkan jenis-jenis uang menurut bahan pembuatannya (C3); 5) menyebutkan mata uang negara lain (C1); 6) menjelaskan syarat-syarat uang (C2); 7) menyebutkan kegunaan uang (C1); 8) menyebutkan contoh bank milik swasta (C1); 9) menyebutkan contoh bank milik pemerintah (C1) 10) menjelaskan cara mengelola uang yang baik (C2); 11) menyimpulkan manfaat mengelola uang (C4).

2) Domain Afektif

Bloom dan Krathwohl (dalam Rusman, 2013: 171) menjelaskan domain afektif yaitu menekankan pada sikap, perasaan, emosi, dan karakterisktik moral yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. Domain afektif memiliki lima tingkatan dari yang rendah hingga ke yang tinggi, yaitu: (1) penerimaan, misalnya kemampuan siswa mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan media pembelajaran yang melibatkan perasaan, antusiasme, dan semangat belajar yang tinggi; (2) respon yaitu kemampuan siswa memberikan timbal balik positif terhadap lingkungan dalam pembelajaran, misalnya menanggapi, menyimak, dan bertanya; (3) penilaian yaitu penerimaan terhadap nilai-nilai yang ditanamkan dalam pembelajaran, membuat pertimbangan terhadap berbagai nilai untuk diyakini dan diaplikasikan; (4) pengorganisasian yaitu

kemampuan siswa mengorganisasikan suatu sistem nilai; (5) karakterisasi yaitu pengembangan dan internalisasi dari tingkatan peng-organisasian terhadap representasi kehidupan secara luas. Penilaian karakter peserta didik dijelaskan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1
Penilaian Karakter Peserta Didik

Jenis Karakter	Indikator Perilaku
Bertanggung jawab	a. Melaksanakan kewajiban sebagai siswa. b. Melaksanakan tugas sesuai dengan kemampuan diri sendiri. c. Menaati tata tertib sekolah d. Menjaga kebersihan lingkungan
Percaya diri	a. Pantang menyerah b. Berani menyatakan pendapat c. Berani bertanya d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan
Saling menghargai	a. Menerima perbedaan pendapat b. Memaklumi kekurangan orang lain c. Mengakui kelebihan orang lain d. Dapat bekerjasama
Bersikap santun	a. Menerima nasihat guru b. Menghindari permusuhan dengan teman c. Menjaga perasaan orang lain d. Menjaga ketertiban
Kompetitif	a. Berani bersaing b. Menunjukkan semangat berprestasi c. Berusaha ingin lebih maju d. Tampil beda dan unggul
Jujur	a. Mengemukakan apa adanya b. Menunjukkan fakta yang sebenarnya c. Menghargai hasil kerja diri sendiri dan orang lain d. Mengakui kesalahan

(Sumber: Mulyasa, 2014: 147)

Indikator domain afektif dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* antara lain: 1) Percaya diri meliputi berani bertanya, berani

menanggapi presentasi teman, berpenampilan tenang, mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan; 2) Kerjasama meliputi; saling membantu dalam memahami materi, berdiskusi menyelesaikan soal, saling membantu menganalisis *flashcard*, berkerjasama ketika berkelompok; 3) disiplin meliputi; mengikuti pembelajaran tepat waktu, berpakaian rapi, mengumpulkan tugas tepat waktu, tertib selama mengikuti pembelajaran; 4) Tanggung jawab meliputi; melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh, menyelesaikan tugas sesuai ketentuan, menerima pendapat teman lain, menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon.

3) Domain Psikomotorik

Domain yang menekankan pada gerakan-gerakan fisik. Domain psikomotorik berhubungan dengan kemampuan atau keterampilan seseorang. Terdapat enam tingkatan dalam domain ini, yaitu: (1) persepsi (*perception*), rangsangan penginderaan melalui memberi petunjuk melakukan kegiatan motorik; (2) kesiapan (*set*), kesiapan mengacu pada kesiapan mental dan jasmani untuk bertindak; (3) gerakan terbimbing (*guided response*), tahap awal belajar melalui peniruan dan mencoba-coba tindakan didemonstrasikan pendidik; (4) gerakan terbiasa (*mechanism*), tindakan unjuk kerja gerakan yang dipelajari menjadi biasa; (5) gerakan kompleks (*complex overt response*), bertindak tanpa ragu-ragu, unjuk kerja otomatis; (6) penyesuaian (*adaptation*), menemui masalah baru dengan memodifikasi pola gerakan sesuai persyaratan baru; dan (7) kreativitas (*kreativity*), menekankan aktivitas didasarkan pada pengembangan keterampilan (Rusman, 2013: 171).

Indikator ranah psikomotorik dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* adalah menjelaskan *flashcard* yang diamati berdasarkan pemahaman sendiri di depan kelas *(perception).*

Penilaian ranah psikomotorik yaitu berupa persepsi. Siswa mengamati *flashcard* yang ditampilkan guru kemudian siswa menjelaskan *flashcard* yang diamati secara bergantian. Adapun penilaian aspek berbicara meliputi kemampuan berbicara, volume suara, dan ekspresi saat menjelaskan *flashcard* yang diamati.

Tabel 2.2
Teknik Penilaian Menjelaskan *Flashcard*

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan bercerita	Siswa bercerita dengan lancar	Setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Kurang dari setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Belum mampu bercerita
2.	Volume suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas	Terdengar sampai setengah ruang kelas	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas	Suara sangat pelan atau tidak terdengar
3.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan cerita	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai	Mimik wajah tanpa gerakan tubuh, atau sebaliknya	Monoton tanpa ekspresi

(Sumber: Buku Guru Kurikulum 2013)

2.1.8 Pendidikan Karakter

2.1.8.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Fitri (2012: 20) menjelaskan pendidikan karakter adalah usaha aktif untuk membentuk kebiasaan sehingga sifat anak akan terukir sejak dini, agar dapat

mengambil keputusan dengan baik dan bijak serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehai-hari. Keberhasilan pendidikan karakter ditentukan oleh konsistensi perilaku sesorang sesuai dengan apa yang diucapkan dan harus didasari atas ilmu dan pengetahuan dari sumber-sumber nilai yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam konteks pendidikan, pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi positif dan berakhlak karimah sesuai dengan Standar Kompetensi Kelulusan (SKL).

2.1.8.2 Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Kemendiknas (dalam Fitri, 2012: 14), tujuan pendidikan karakter antara lain: 1) mengembangkan potensi afektif; 2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji; 3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab; 4) mengembangkan peserta didik menjadi mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.; 5) mengembangkan lingkungan belajar yang aman, jujur, dan penuh kreativitas.

2.1.8.3 Pendidikan Karakter Berbasis Kelas

Menurut Setiawan (2013: 57) dalam jurnal yang berjudul ”Peran Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral” disebutkan desain pendidikan karakter berbasis kelas. Desain ini berbasis pada relasi guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pembelajar di dalam kelas. Konteks pendidikan karakter adalah proses relasional komunitas kelas dalam konteks pembelajaran. Relasi guru-pembelajar bukan monolog, melainkan dialog dengan banyak arah sebab komunitas kelas terdiri dari guru dan siswa yang sama-sama

berinteraksi dengan materi. Memberikan pemahaman dan pengertian akan keutamaan yang benar terjadi dalam konteks pengajaran ini, termasuk di dalamnya pula adalah ranah noninstruksional, seperti manajemen kelas, konsensus kelas, dan lain-lain, yang membantu terciptanya suasana belajar yang nyaman.

2.1.9 Pembelajaran Tematik di SD

2.1.9.1 Pengertian Pembelajaran Tematik di SD

Mamat (dalam Prastowo, 2013: 125) memaknai pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu pembicaraan yang disebut tema. Dalam praktiknya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Rusman (2013: 254) menjelaskan pendekatan pembelajaran yang ditekankan pada KTSP untuk kelas I, II, dan III SD (kelas rendah) adalah pendekatan tematik. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik dengan melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Majid (2014: 85) Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemanduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik akan dapat menguntuhkan konsep dan informasi yang

dipelajari siswa. Proses pembelajaran tematik menghindari adanya bahan ajar yang saling tumpang tindih, sehingga tidak membosankan siswa. Dalam menyusun pembelajaran tematik, antarguru bidang studi dapat bekerja sama untuk membagi tugas dan perannya. Bagi guru sekolah dasar yang menjadi guru kelas, pembelajaran tematik akan lebih mengefisiensikan waktu dan bahan karena ia tidak harus mengulang dua kali bahan pembelajaran yang sama dalam bidang studi yang berbeda.

Uraian pembelajaran tematik tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang melibatkan dan memadukan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Materi yang dipelajari atau dibahas disajikan secara utuh dan menyeluruh, bukan bagian dari suatu konsep yang utuh.

2.1.9.2 Landasan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, seorang guru harus mempertimbangkan banyak faktor. Selain karena pembelajaran iu pada dasarnya merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku, juga selalu membutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan atas hasil-hasil pemikiran yang mendalam. Pembelajaran tematik memliki posisi dan potensi yang sangat strategis dalam keberhasilan proses pendidikan di sekolah dasar. Dengan posisi seperti itu, maka dalam pembelajaran tematik dibutuhkan berbagai landasan yang kokoh dan kuat serta harus diperhatikan oleh para guru pada waktu merencanakan, melaksanakan, dan melilai proses dan hasilnya. Majid (2014: 87) mengemukakan

bahwa landasan-landasan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis.

a. Secara filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut : 1) progresivisme, 2) konstruksivisme, dan 3) humanisme.
b. Secara psikologis terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi pekembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/ materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.
c. Landasan yuridis berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

2.1.9.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman dan Trianto (dalam Prastowo, 2013: 150-152) pembelajaran tematik dapat dilihat dari beberapa kelebihan model pembelajaran tematik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Karakteristik model pembelajaran tematik, sekaligus menjadi keunggulannya, yaitu. 1) pengalaman

dan kegiatan belajaar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar; 2) kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; 3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; 4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; 5) menyajikan kegiatan belajar yang berdifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; 6) mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, tolerasnsi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain; 7) apabila pembelajaran tematik didesain bersama dapat meningkatkan kerjasama; 8) pembelajaran terpadu menyajikan beberapa keterampilan dalam suatu proses pembelajaran; dan 9) pembelajaran terpadu memberikan hasil yang berkembang.

2.1.9.4 Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: 1) tidak semua mata pelajaran harus dipadukan; 2) dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester; 3) kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan; 4) kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan, baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri; 5) kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral; 6) tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat (Rusman, 2013: 259).

2.1.9.5 Kelebihan Pembelajaran Tematik

Menurut Majid (2014 : 92), pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik;
2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik;
3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna;
4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi;
5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama;
6) Memiliki sikap toleransi dan tanggap terhadap gagasan orang lain;
7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

2.1.9.6 Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

Prastowo (2013: 247-251) menjelaskan langkah-langkah perencanaan tematik, yaitu: 1) menetapkan mata pelajaran; 2) menetapkan kompetensi dasar yang sama dalam setiap mata pelajaran; 3) menetapkan hasil belajar dan indikator pada setiap mata pelajaran; 4) menetapkan tema.

Penjelasan mengenai pembelajaran tematik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik sangat cocok diterapkan di kelas rendah. Hal ini karena dapat membekali siswa dengan keterampilan yang menyeluruh untuk menuju kelas selanjutnya. Langkah model pembelajaran tematik dapat diturunkan dari berbagai model pembelajaran diantaranya model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan ketentuan tersebut maka langkah pembelajaran tematik dapat

dikatakan bersifat luwes dan fleksibel. Artinya, bahwa langkah pembelajaran tematik dapat diakomodasi dengan merekonstruksi dari berbagai model pembelajaran. Oleh karena itu, langkah pembelajaran tematik pada penelitian ini, akan direkonstruksi dengan model pembelajaran kooperatif *time token*.

Pembelajaran tematik akan berhasil apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang mengacu kepada ketercapaiannya kompetensi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan media *flashcard* sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran.

2.1.10 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

2.1.10.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Somantri (dalam Gunawan, 2011: 17) pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti *Sosial Studies, Sosial Education, Citizenship Education dan Sosial Science Education*. Istilah IPS merupakan subprogram pada tingkat pendidiakn dasar dan menengah, maka lahirlah nama Pendidikan IPS (dan Pendidikan IPA). Sapriya (2012: 12) menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran disekolah. Oleh karena itu IPS bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik menjadi warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai

kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut Saidiharjo (dalam Taneo dkk, 2010: 1.8), IPS merupakan kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS menurut Trianto (2007: 124) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial.

Penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menganalisis gejala dan masalah sosial yang dialami oleh manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial maupun fisik yang meliputi: sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan politik. IPS terdiri dari berbagai himpunan pengetahuan yang berhubungan langsung dengan perkembangan manusia dalam organisasi masyarakat, yang erat kaitannya dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisik.

2.1.10.2 Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

2.1.10.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Gunawan (2011: 38-39) memaparkan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 6-12 tahun. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkangan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam

program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD. Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan peneliti dari *synthetic science* ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi, dan tidak sebelumnya, walaupun dungkapkan secara filosofis.

2.1.10.2.2 Tujuan Pendidikan IPS di SD

Tujuan mata pelajaran IPS di SD menurut (Sapriya: 2012: 194) yaitu: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan amsalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

2.1.10.2.3 Ruang Lingkup IPS SD

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
c. Sistem Sosial dan Budaya
d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan (Gunawan, 2011: 42).

Penelitian ini dilakukan pada standar kompetensi Mengenal Sejarah Uang. Pokok bahasan tersebut termasuk dalam ruang lingkup perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Uraian mengenai hakekat IPS SD tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD diarahkan untuk membekali siswa sebagai warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab dengan karakteristik pembelajaran IPS di tingkat SD yang mengkaji lingkungan sekitar, kehidupan dunia serta gejala sosial yang muncul seiring perkembangan zaman.

2.1.11 Pembelajaran Kooperatif

Warsono (2012: 161) menjelaskan pembelajaran kooperatif terkadang disebut juga kelompok pembelajaran (*group learning*), yang merupakan istilah generik bagi bermacam prosedur intruksional yang melibatkan kelompok kecil yang interaktif. Pada umumnya dalam implementasi pembelajaran kooperatif, para siswa saling berbagi dan bertukar pikiran. Slavin (2011: 8) memaparkan bahwa inti pembelajaran kooperatif adalah para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk mengusai materi yang disampaikan guru dan anggota timnya heterogen.

Huda (2013: 32) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Pembelajaran kooperatif biasanya menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil selama beberapa minggu atau bulan yang kemudian diuji secara individual pada hari ujian yang telah ditentukan. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran kooperatif, kelompok-kelompok siswa diberi penjelasan atau

pelatihan tentang, 1) menjadi pendengar yang baik; 2) memberi penjelasan yang baik; 3) saling membantu dan menghargai satu sama lain dengan cara-cara yang baik pula. Kelebihan dari pembelajaran ini adalah siswa diberi kebebasan untuk terlibat secara aktif dalam kelompok mereka. Dalam lingkungan pembelajaran kooperatif, siswa harus menjadi partisipan aktif, dan melalui kelompoknya siswa dapat membangun komunitas pembelajaran yang saling membantu satu sama lainnya.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif (Hamdani, 2011: 31) sebagai berikut: 1) setiap anggota memiliki peran; 2) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa; 3) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya; 4) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok; 5) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

2.1.11.1 Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif

Jenis-jenis pembelajaran kooperatif antara lain: 1) *Think Talk Write* (TTW) adalah strategi yang memfasiltasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar. 2) *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutaiment*. Siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. 3) *Pair Check* merupakan metode pembelajaran berkelompok antardua orang atau berpasangan. 4) Jigsaw dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. 5) *Snowball Throwing*, strategi

pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada satu kelompoknya. 6) Superitem merupakan strategi pembelajaran yang dimulai dari tugas yang sederhana kemudian meningkat pada tugas yang lebih kompleks. 7) *Time Token*, merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

Uraian pembelajaran kooperatif tersebut dapat peneliti simpulkan, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara belajar dan bekerja dalam kelompok yang terstruktur, secara kolaboratif dengan anggota empat sampai enam orang yang bersifat heterogen yang dipimpin dan diarahkkan oleh guru. Siswa dalam anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, sehingga siswa dituntut aktif dalam pembelajaran kooperatif.

2.1.12 Model Pembelajaran *Time Token*

Huda (2013: 239-240 menjelasakn model pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah yang diperkenalkan Arends pada tahun 1998. Proses pembelajaran yang demokatis adalah proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses pembelajaran, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Model ini

digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

Widodo (dalam Shoimin, 2014: 216), menjelaskan model pembelajaran *time token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Pendapat tersebut didukung Aqib (2013: 33) yang menjelaskan model pembelajaran *time token* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini merupakan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial.

Langkah-langkah model Pembelajaran *time token* menurut Taniredja dkk (2012: 119) adalah: 1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar; 2) guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal; 3) guru memberi tugas pada siswa; 4) guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa; 5) guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara; 6) guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

Huda (2013: 241) menjelasakan model *time token* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebiham model *time token* antara lain: 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi; 2) menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali; 3) membantu siswa untuk

aktif dalam kegiatan pembelajaran; 4) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara); 5) melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat; 6) menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberi masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik; 7) mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain; 8) mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi; 9) tidak memerlukan banyak media pembelajaran. Sedangkan kekurangan model *time token* antara lain: 1) hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu; 2) tidak bisa digunakan pada siswa yang jumlahnya banyak; 3) memerlukan banyak waktu untuk persiapan; 4) kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

Solusi pemecahan masalah menurut peneliti berdasarkan kekurangan model *time token* tersebut yaitu: 1) penggunaan model *time token* digunakan pada pembelajaran tematik; 2) waktu yang tertera pada setiap kupon 1-3 menit, sehingga tidak memerlukan waktu banyak untuk semua siswa dapat mengungkapkan pendapatnya; 3) penerapkan *time token* sesuai sintaks pembelajaran, sehingga lebih efektif dan efisien; 4) semua siswa diberikan kupon bicara, sehingga semua siswa akan aktif dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *time token* akan lebih efektif apabila didukung dengan media yang sesuai dengan materi pembelajaran agar proses penyampaian pesan dari guru dapat diterima siswa dengan optimal.

2.1.13 Media Pembelajaran

Arsyad (2014: 3) menjelaskan media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, ”perantara”, atau ”pengantar”. Media dikatakan sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Criticos (dalam Daryanto, 2013: 4) menjelaskan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Rifa’i dan Anni (2010: 196) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau wahana yang dipergunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Winataputra (2007: 5.4) menjelaskan media pembelajaran merupakan wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa).

Hamdani (2011: 250) memaparkan jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik; 2) media teks, dapat membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi; 3) media audio, memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret; 4) media

grafik, mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural; 5) animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut; 6) media video, dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam domain perilaku atau psikomotorik.

Jenis dan karakteristik media pembelajaran menurut Aqib (2013: 52-53) yaitu: 1) media grafis (simbol-simbol komunikasi visual) meliputi; gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta, papan flanel, dan papan buletin; 2) media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran) meliputi radio dan alat perekam pita magnetik; 3) multimedia (diabntu proyektor LCD), misalnya file program komputer multimedia. Sedangkan kriteria dalam memilih media pembelajaran adalah: 1) kompetensi pembelajaran; 2) karakteristik sasaran didik; 3) karakteristik media yang bersangkutan; 4) waktu yang tersedia; 5) biaya yang diperlukan; 6) ketersediaan fasilitas; 7) konteks penggunaan; 8) mutu teknis media.

Sudjana dan Rivai (2010: 4-5) mengemukakan kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu: 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedianya waktu untuk menggunakannya; 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Hamdani (2011: 246) mengungkapkan fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) menyajikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau; 2)

mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya yang jauh, berbahaya, atau terlarang; 3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil; 4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung; 5) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung; 6) mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati; 7) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan; 8) dengan mudah membandingkan sesuatu; 9) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat; 10) dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat; 11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung; 12) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat; 13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama; 14) dapat mejangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak; 15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Secara umum, kegunaan media pembelajaran adalah: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar; 4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Daryanto, 20013: 5). Menurut Munadi (2013: 208) pemanfaatan

media pembelajaran di dalam kelas, kehadirannya dimaksudkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu.

Sanjaya (2011: 171) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki nilai praktis, yaitu: 1) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa; 2) media dapat mengatasi batas ruang kelas dalam menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa; 3) media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan; 4) media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan; 5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat; 6) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik; 7) media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru; 8) media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa; 9) media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Uraian mengenai pengertian media dan media pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan agar pesan tersebut dapat diterima oleh orang lain. Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan untuk membatu siswa menerima materi pembelajaran, membangkitkan motivasi siswa, dan berguna untuk menarik perhatian siswa agar mengikuti pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *flashcard.*

2.1.14 Media *Flashcard*

2.1.14.1 Pengertian Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan salah satu media visual berbentuk kartu gambar. Media gambar adalah media yang banyak disukai siswa daripada berbentuk tulisan. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi seperti lukisan, potret, slide, film, strip, *opaque projector* (Hamalik, 2013: 95). Menurut Sardiman (2011: 29) media gambar atau *flashcard* adalah media yang paling umum dipakai, dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana, memberikan bentuk gambar yang apa adanya, sehingga siswa mampu mengingatnya dengan lebih baik.

2.1.14.2 Ciri-ciri Media *Flashcard*

Daryanto (2013: 19) memperjelas media *flashcard* memiliki ciri-ciri diantaranya dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depan, mudah penempatannya, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard*. Gambar ditempel dilembaran-lembaran kartu dapat berupa gambaran tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada. Gambar-gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

2.1.14.3 Kelebihan Media *Flashcard*

Kelebihan media *flashcard* menurut Susilana (2013: 95) yaitu: 1) mudah di bawa kemana-mana. Dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas; 2) praktis. Dilihat dari cara pembuatan

dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik; 3) gampang diingat. Karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut; 4) menyenangkan. Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Sehingga selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

2.1.14.4 Cara Penggunaan Media *Flashcard*

Cara penggunaan media *flashcard* adalah: 1) mempersiapkan diri, guru harus menguasai materi pembelajaran dengan baik dan menyiapkan bahan atau alat-alat lain yang mungkin diperlukan; 2) mempersiapkan *flashcard* , memastikan bahwa jumlah *flashcard* cukup sesuai dengan urutan atau susunan serta cek perlu tidaknya media lain untuk membantu; 3) mempersiapkan tempat, posisi guru sebagai penyampai pesan apakah sudah ditengah-tengah siswa sebagai penerima pesan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat melihat isi *flashcard* dengan jelas dari semua arah; 4) mempersiapkan siswa, penempatan dan kondisi siswa harus diatur dengan baik, agar penggunaan *flashcard* dapat menyeluruh dan optimal (Susilana, 2013: 96).

Uraian mengenai media *flashcard*, dapat disimpulkan media *flashcard* adalah media yang terbuat dari kertas tebal dan berisi gambar. Media *flashcard* digunakan peneliti dalam pembelajaran IPS dengan model *time token*. Dalam pelaksanaannya *flashcard* dipakai guru untuk menjelaskan materi pembelajaran

IPS tentang Mengenal Sejarah Uang kepada siswa, selanjutnya dapat dipakai siswa untuk mengembangkan pemahaman materi pembelajaran IPS.

2.1.15 Hubungan Kerucut Pengalaman Edgar Dale dengan Media Pembelajaran

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teoritis pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Dalam Munadi (2013: 18) dijelaskan bahwa usaha memanfaatkan media dalam pembelajaran, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Tingkat pengalaman dalam kerucut tersebut berdasarkan seberapa banyak indera yang terlibat di dalamnya. Adapun gambar kerucut pengalaman belajar menurut Dale dijelaskan pada gambar 2.1.

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2014:14)

Menurut Munadi (2013:19) kerucut ini menggambarkan bahwa sesorang dapat dikatakan memiliki cara belajar yang berkualitas apabila siswa telah mampu memaknai simbol-simbol abstrak, karena cara belajar demikian memiliki pengetian atau wawasan yang tertinggi (*high insight*). Untuk menuju *high insight*,

tentu melalui fase dan tahapan-tahapan perantara terlebih dahulu seperti tergambar dalam keucut yaitu dimulai dari pengalaman langsung.

Menurut Edgar Dale (dalam Munadi, 2013: 19) bahwa pengetahuan yang siswa peroleh melalui pengalaman belajar dengan melihat dan mendengar sebesar 50%. Hal tersebut dapat simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran dapat menyerap materi sebesar 50%.

2.1.16 Teori yang Mendasari Model Pembelajaran *Time Token* Berbasis Media *Flashcard*

Sebelum guru merancang suatu proses pembelajaran, perlu diketahui teori belajar yang mendukung penggunana strategi, metode, atau media tertentu. Pengetahuan tentang teori belajar akan mendasari dasar pelaksanaan pembelajaran yang akan diklakukan oleh guru, sehingga pelaksanaan pembelajaran akan sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan siswa. Teori belajar yang mendasari penerapan *time token* berbasis *flashcard* antara lain teori kognitif Piaget, teori belajar Kontruktivis, dan teori Vegotsky.

2.1.16.1 Teori Kognitif Piaget

Teori belajar kognitif sangat erat hubungannya dengan teori psikologi kognitif. Prinsip teori psikologi kognitif adalah bahwa setiap orang dalam bertingkah laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahaman atas dirinya sendiri. Aspek kognitif mempersoalkan masalah bagaimana orang memperoleh pemahaman mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya, dan bagaimana mereka berhubungan dengan lingkungan mereka dengan menggunakan kesadarannya. Sedangkan aspek

psikologisnya menekankan pada hubungan antara orang dengan lingkungan psikologinya secara bersamaan dan saling berhubungan secara timbal balik (Winataputra, 2007: 3.3).

Menurut teori Piaget (dalam Trianto, 2011: 29), setiap individu pada saat timbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif tersebut dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3
Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
Sensorimotor	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep ”kepermanenan objek” dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
Praoperasional	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikiran masih egosentris san sentrasi.
Operasi Konkret	7 tahun 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan berpikir secar logis. Kemamuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat-balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
Operasi Formal	11 tahun sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah

		dapat diselesaikan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

(Trianto, 2011: 29)

Teori belajar kognitif menganggap bahwa belajar merupakan proses pengelolaan informasi yang terjadi di dalam otak. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget, anak SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu anak masih pada proses berpikir konkret dan belum berpikir abstrak. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan menggunakan media yang konkret untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Teori kognitif mendukung penggunaan media *flashcard* karena dengan menggunakan media *flashcard*, siswa akan memperoleh pemahaman mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya sesuai dengan tahap perkembangannya yang masih berada pada tahap operasional konkret dan operasional formal. *Flashcard* akan membantu dalam memperjelas materi yang akan dipelajari dan memfokuskan perhatian siswa pada saat pembelajaran.

2.1.16.2 Teori Kontruktivisme

Trianto (2007: 18) teori konstruktivis menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide. Satu prinsip yang sangat penting menurut teori ini adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa yang harus

membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Winataputra (2007: 6.9) mengungkapkan kontruktivis menurut Vygotsky merupakan pengetahuan yang dibangun secara sosial yaitu siswa terlibat dalam suatu pengetahuan. Dengan demikian proses yang terjadi akan beragam sesuai dengan konteks kulturnya.

Teori belajar kontruktivisme beranggapan bahwa belajar merupakan proses untuk membantu siswa mengontruksi pengetahuannya dengan mengaitkan materi dengan pengetahuan siswa. Teori kontruktivisme mendukung penerapan model *time token* karena dengan menerapkan model ini akan membantu siswa membangun pengetahuan dalam pembelajaran yaitu melatih siswa untuk berpikir secara individual maupun secara kolaboratif dalam diskusi selama proses pembelajaran.

2.1.16.3 Teori Vygotsky

Vygotsky berpendapat seperti Piaget, bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri melalui bahasa. Teori Vygotsky lebih menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut (Trianto, 2011: 38-39).

Tappan (dalam Rifa'i dan Anni, 2011: 34) menyatakan ada tiga konsep yang dikembangkan dalam teori Vygotsky: 1) keahlian kognitif anak dapat dipahami apabila dianalisi dan diinterpretasikan secara *developmental*; 2)

kemampuan kognitif dimensiasi dengan kata, bahasa, dan bentuk diskursus yang berfungsi sebagai alat psikologis untuk membantu dan mentransformasi aktivitas mental; dan 3) kemampuan kognitif berasal dari relasi sosial dan dipengaruhi oleh latar belakang sosiokultural.

Teori Vygotsky manganggap bahwa belajar merupakan proses membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa melalui bahasa. Teori Vygotsky mendukung penerapan model *time token* karena dengan menerapkan model ini akan membantu siswa dalam membangun pengetahuan siswa dalam pembelajaran yaitu melatih siswa untuk mengungkapkan pikiran atau melalui kegiatan pembelajaran bahasa aspek berbicara.

2.1.17 Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Berbasis *Flashcard*

Penelitian ini menggunakan penerapan model pembelajaran *time token* berbasis media *flashcard* untuk meningkatakan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang . Berdasarkan uraian tentang model pembelajaran *time token* berbasis *flashcard* yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapakan *time token* berbasis *flashcard* yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran
2. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru.
3. Guru menampilkan *flashcard* untuk memperjelas penyampaian materi.
4. Siswa memperhatikan *flashcard* yang ditampilkan guru.
5. Guru membentuk 4 kelompok.beranggotakan 4 siswa.
6. Siswa dibentuk dalam 4 kelompok beranggotakan 4 siswa.

7. Guru memberikan lembar kerja kelompok.
8. Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya
9. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 1-2 menit per kupon pada tiap siswa.
10. Setiap siswa menerima 1 kupon bicara.
11. Guru menampilkan beberapa *flashcard* yang berisi gambar-gambar terkait materi pelajaran.
12. Setiap siswa secara bergantian menjelaskan gambar pada *flashcard* dengan waktu yang tertera pada kupon.
13. Guru memberikan nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam menjelaskan gambar pada *flashcard*.
14. Siswa dinilai berdasarkan kemapuan dalam bercerita dan waktu yang digunakan menjelaskan *flashcard*.

Pelaksanaan penelitian pembelajaran IPS untuk materi mengenal sejarah uang, penulis menerapkan *time token* berbasis *flashcard*. Pada proses pembelajarannya guru harus menyajikan *flashcard* yang merupakan komponen penjelas dari suatu materi yang sedang dibahas. *Flashcard* disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan *flashcard* bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu memperjelas penyampaian informasi dari guru kepada siswa.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Pendukung dalam penelitian yang dilakukan oleh beberapa dengan menggunakan model *time token* dan media *flashcard*. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain:

Penelitian Aditian, Bangun Tulus (2014) dengan judul ”*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Arends Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Daya Alam pada Siswa kelas IV SD Negeri Karangsono 4”,* penelitian dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan pemahaman konsep siswa dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata sebelum tindakan (prasiklus) yaitu 61.08, dengan persentase ketuntasan 22%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 71,5 dengan persentase ketuntasan 70%. Setelah tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79,5 dengan ketuntasan siswa sebesar 91%.

Penelitian Wahyuni, Tri (2013) berjudul ”*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Globalisasi pada Siswa Kelas IV SD Angkasa Colomadu, Karanganyar”*. Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe time token arends dapat meningkatkan pemahaman tentang globalisasi. Peningkatan pemahaman tersebut dapat dilihat dengan diperoleh nilai rata-rata sebelum tindakan (prasiklus) yaitu 63.54 dengan ketuntasan klasikal 37%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 71,3 dengan ketuntasan klasikal 63%. Setelah tindakan pada siklus II nilai ratarata kelas meningkat menjadi 78,8 dengan ketuntasan klasikal 85%.

Penelitian Mulyorini (2014) dengan judul ”*Penggunaan Media Flashcard dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/ 396 Surabaya”* dengan hasil penelitian aktivitas guru mengalami peningkatan selama dua siklus, pada siklus I yaitu 77%, pada siklus II meningkat 87,5% . Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus satu sampai siklus dua yaitu 71,42%, 92,8%. Hasil belajar penguasaan konsep siswa mengalami peningkatan pada siklus I hanya mencapai 61% dan meningkat pada siklus II menjadi 84%.

Penelitian yang sama yaitu penelitian Mulyaningsih, Setyo Rini (2013) dengan judul ”*Penerapan Model Pembelajaran TTA (Time Token Arends) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Pada Siswa Kelas XI IPA 7 Sma Negeri 16 Surabaya*” menunjukkan hasil penelitian (1) penerapan model TTA (*Time Token Arends*) efektif digunakan dalam keterampilan berbicara karena dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan menumbuhkan minat belajar siswa. Dari hasil lembar observasi ditunjukkan frekuensi aktivitas siswa keseluruhan 88,3% dan termasuk kriteria sangat baik; (2) terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA 7 SMAN 16 Surabaya dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman setelah diterapkan model pembelajaran TTA (*Time Token Arends*). Dari hasil perbandingan *pre-test* dan *post test* ditunjukkan rata- rata *pre-test* sebesar 58,33 dan rata- rata *post-test* sebesar 84,84.

Penelitian lain yaitu penelitian Winarno, Eko (2011) dengan Judul ”Peningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat pada Mata Pelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Model *Cooperatif Think-Pair-Share* dan *Time Token* di Kelas VII B SMP Negeri 7 Tegal" menggunakan II siklus. Hasil penelitian menunjukkan, pada hasil tes tulis siklus 1 adalah nilai rata-rata 76,25 dan pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 87,50. Pada siklus 1, terjadi peningkatan keberanian mengemukakan pendapat siswa, yaitu 8 siswa (33,33%) (berkategori tinggi), 7 siswa (29,17%) (berkategori sedang), dan 9 siswa (37,50%) (berkategori rendah). Pada siklus II lebih banyak lagi siswa yang berani mengemukakan pendapat mereka, yaitu 15 siswa (62,50%) (berkategori tinggi), 7 siswa (29,17%) (berkategori sedang), dan 2 siswa (8,33%) (berkategori rendah). Hasil penggunaan model pembelajaran *Cooperative Think-Pair-Share* dan *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menggugah keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.

Penelitian pendukung lain yaitu Drabman, Ronald (2013) yang berjudul "*Sociometric And Disruptive Behavior as a Function of Four Types of Token Reinforcement Programs*" menunjukkan hasil penelitian bahwa penerapan model *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu model ini berhasil mengubah perilaku anak menjadi tertib dalam pembelajaran.

Penelitian lain yaitu penelitian oleh Lau, Peter (2014) dengan judul "*Developing Students Teamwork Skills In A Cooperative Learning Project"*, hasil penelitian adalah penggunaan model kooperatif dapat meningkatkan keterampilan dan keaktifan siswa dalam kerja kelompok. Model kooperatif juga dapt meningkatkan keterampilan anggota kelompok melalui kegiatan diskusi.

Penilitian oleh Bailey (2010) yang berjudul ” *Digital Flashcard Tools*” dengan hasil penelitian menunjukkan bhawa penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Media *flashcard* dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa terhadap *flashcard* yang diamati.

Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran mengalami peningkatan dengan menggunakan *Time Token* bermedia *flashcard* pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian-penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *Flashcard* pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang.

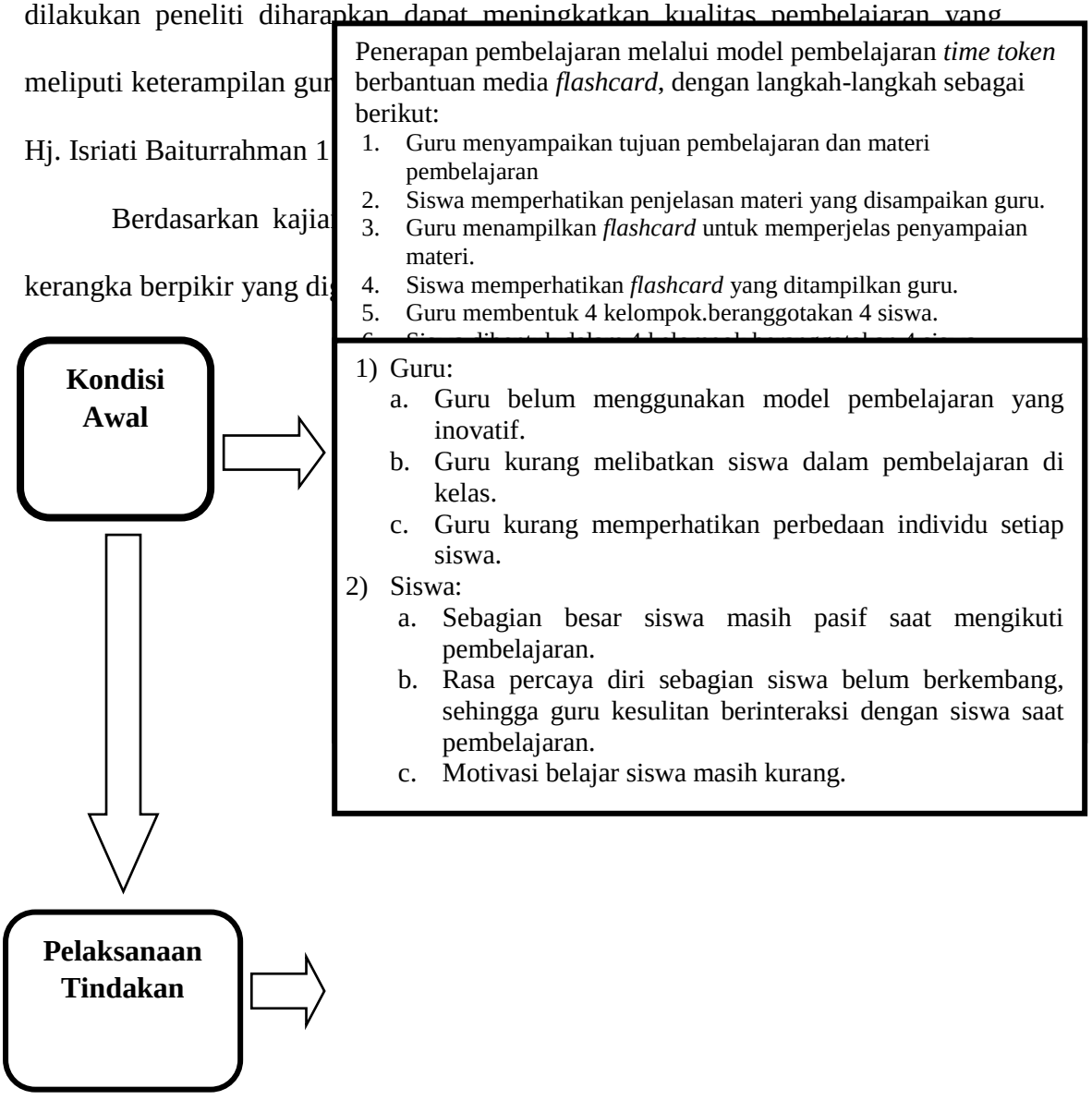
2.3 KERANGKA BERPIKIR

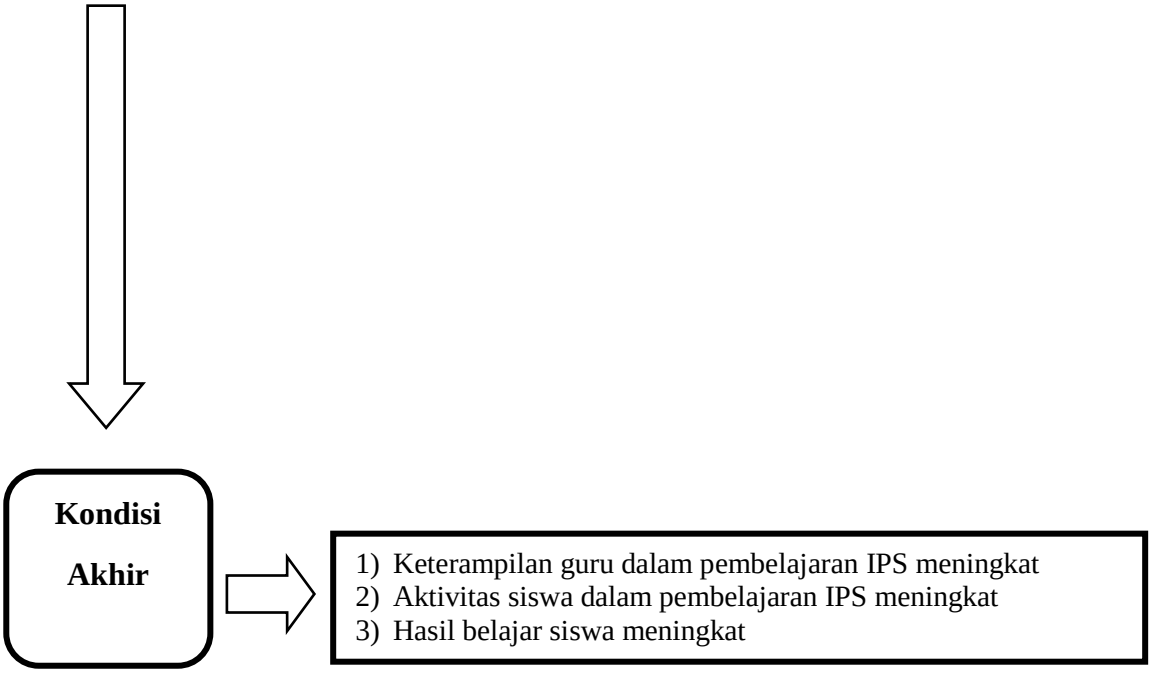
Pelaksanaan pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan oleh faktor guru, siswa, kegiatan belajar belajar mengajar maupun fasilitas yang kurang optimal. Berdasarkan hasil refleksi terhadap data observasi, catatan lapangan, dan data dokumen yang dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan pada saat pembelajaran IPS. Pemahaman materi siswa yang masih rendah dapat dilihat dari hasil evaluasi. Sebagian besar nilai hasil evaluasi masih dibawah KKM yaitu 77.

Memperhatikan kondisi tersebut, peneliti bersama kolaborator merencanakan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan *Time Token*

dan media *flashcard*. Penerapan *Time Token* berbasis *flashscard* pada pembelajaran IPS akan menciptakan hubungan yang interaktif, dan meningkatkan kerjasama secara kolaboratif dalam diskusi untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta memfokuskan perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai dengan baik. Tindakan perbaikan yang dilakukan peneliti diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan gur
Hj. Isriati Baiturrahman 1

Berdasarkan kajia
kerangka berpikir yang di





Bagan 2.1 Kerangka berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris dan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

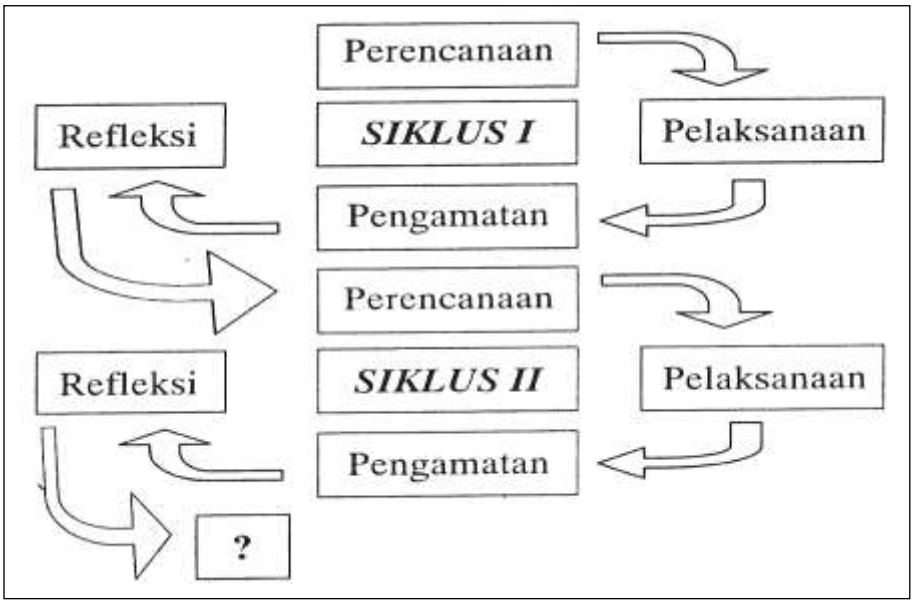
1) Penerapan *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang.
2) Penerapan *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang.
3) Penerapan *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Widihastrini (2012:31) menjelaskan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan guru dikelasnya sendiri dengan cara merefleksi diri yang berfokus pada masalah-masalah pembelajaran yang bertujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun strategi dan penjelasan untuk masing-masing tahap dapat dilihat pada bagan 3.1.



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2014: 16)

Adapun penjelasan untuk masing-masing tahapan sebagai berikut.

3.1.1 Perencanaan

Arikunto (2014: 16) menjelaskan perencanaan merupakan langkah pertama yang dilakuakn dalam pelaksanaan PTK. Langkah utama dalam perencanaan adalah: 1) identifikasi masalah; 2) menganalisis dan merumuskan masalah; 3) analisis akar penyebab masalah; 4) pemecahan masalah dan menyusun rancangan tindakan. Pelaksanaan penelitian ini, perencanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut.

1) Menelaah standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran IPS kelas IIIB bersama kolaborator;
2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan *time token* berbasis *flashcard*;
3) Menyiapkan sumber belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran tentang Mengenal Sejarah Uang berupa standar isi kelas III SD, dan data yang diperoleh dari buku acuan;
4) Memilih dan menetapkan media berupa *flashcard* untuk menunjang proses pembelajaran;
5) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa;
6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru mengajar dan aktivitas siswa.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah menerapkan apa yang telah direncanakan. Tindakan harus dilakukan sesuai rencana, tetapi harus terkesan alamiah dan tidak direkayasa (Suyadi, 2012: 62). Pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *Time Token* berbasis *flashcard*. Jika ternyata tindakan perbaikan pada siklus pertama belum berhasil menjawab masalah yang menjadi kerisauan guru maka terdapat siklus berikutnya yang langkah-langkahnya tetap sama dengan menggunakan *Time Token* berbasis *flashcard*. Siklus satu, dua, dan tiga dilaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun dan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Adapun perencanaan pelaksanakaan siklus satu, dua, dan tiga dijelaskan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Perencanaan Pelaksanaan Siklus

	Siklus I	**Siklus II**	**Siklus III**
Tema	Kegiatan Sehari-hari	Kegiatan Sehari-hari	Kegiatan Sehari-hari
Muatan Pelajaran	IPS dan Bahasa Indonesia	IPS dan Bahasa Indonesia	IPS dan Bahasa Indonesia
KD	**IPS** 2.4 Mengenal Sejarah Uang **Bahasa Indonesia** 6.2.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami,	**IPS** 2.4 Mengenal Sejarah Uang **Bahasa Indonesia** 6.2.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau	**IPS** 2.4 Mengenal Sejarah Uang **Bahasa Indonesia** 6.2.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami,

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	dilihat, atau didengar 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.	didengar. 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.	dilihat, atau didengar 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.
Indikator	**IPS** 2.4.1 Menjelaskan pengertian sistem barter 2.4.2 Menjelaskan pengertian uang barang dan uang logam 2.4.3 Menyebutkan jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan 2.4.4 Menyebutkan jenis uang menurut bahan pembuatannya **Bahasa Indonesia** 6.2.1 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.	**IPS** 2.4.5 Menyebutkan mata uang negara lain 2.4.6 Mendiskusikan syarat-syarat uang 2.4.7 Menjelaskan kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari **Bahasa Indonesia** 6.2.2 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.	**IPS** 2.4.8 Menyebutkan alat pembayaran selain uang 2.4.9 Menjelaskan cara mengelola uang yang baik 2.4.10 Menyimpulkan manfaat mengelola uang **Bahasa Indonesia** 6.2.3 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.

3.1.3 Pengamatan

Arikunto (2014: 19) mengungkapkan bahwa pada tahap ini merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

Saat pelaksanaan observasi, peneliti berkolaborasi dengan guru yang mengampu kelas IIIB sebagai guru mitra. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan yaitu lembar pengamatan keterampilan guru dan siswa, lembar wawancara, angket, serta catatan lapangan.

3.1.4 Refleksi

Saminanto (2010 :13) menjelaskan refleksi adalah mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas, dan guru. Pada tahap ini guru sebagai peneliti menjawab pertanyaan mengapa (*why*), bagaimana (*how*) dan sejauhmana (*to what extenct*).

Kegiatan refleksi dilaksanakan ketika guru sudah selesai melakukan tindakan. Refleksi digunakan untuk menganalisis aktivitas siswa, keterampilan mengajar guru, dan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang sesuai dengan data yang diperoleh saat observasi.

3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Siklus adalah putaran suatu rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, hingga pada evaluasi. Dalam hal ini yang dimaksud siklus-siklus dalam PTK adalah satu putaran penuh pada tahapan-tahapan dalam PTK (Suyadi, 2012: 65). Jadi siklus dalam penelitian adalah penelitian yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Secara rinci pelaksanaan siklus dapat dijelaskan sebagai berikut.

3.2.1 Perencanaan Siklus I

3.2.1.1 Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi kegiatan sebagai berikut.

1) Menyusun perangkat pembelajaran meliputi; silabus, RPP, materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal, soal evaluasi, lembar penilaian, sintak pembelajaran.
2) Perencanaan siklus I dijelasakan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Perencanaan Siklus I

	Siklus I
Tema	Kegiatan Sehari-hari
Muatan Pelajaran	IPS dan Bahasa Indonesia
KD	**IPS** 2.4 Mengenal Sejarah Uang **Bahasa Indonesia** 6.2.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

	Siklus I
	6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.
Indikator	**IPS** 2.4.1 Menjelaskan pengertian sistem barter 2.4.2 Menjelaskan pengertian uang barang dan uang logam 2.4.3 Menyebutkan jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan 2.4.4 Menyebutkan jenis uang menurut bahan pembuatannya **Bahasa Indonesia** 6.2.4 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.

3) Menyusun lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan psikomotorik dan afektif dalam pembelajaran.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang dijabarkan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan awal pelajaran adalah:

a. Guru mengokondisikan kelas, mengucapakan salam, menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa dan melakukan presensi.

b. Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, bertanya pada siswa" tahukah kalian kenap uang itu ada? Bagaimanakah awal mulanya adanya uang?"
c. Memberi motivasi pada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan

2) Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan inti pelajaran adalah:

a. Guru menjelaskan materi Mengenal Sejarah Uang secara jelas dan mudah dipahami. (elaborasi)
b. Guru menampilkan *flashcard* yang berisi kegiatan barter dan pengertian uang barang. (elaborasi)
c. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati *flashcard*. (eksplorasi)
d. Siswa membaca materi tentang jenis-jenis uang pada buku. (eksplorasi)
e. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan tentang *flashcard* dan wacana pada buku tentang sejarah uang dan jenis-jenis uang. (eksplorasi)
f. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis uang. (eksplorasi)
g. Siswa dibagi dalam kelompok beranggotakan 4 orang dan mempelajari materi. (eksplorasi)
h. Guru membagikan lembar kerja siswa. (elaborasi)
i. Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru. (eksplorasi)

j. Setelah semua kelompok selesai perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban di depan kelas. (eksplorasi)
k. Siswa bersama guru membahas jawaban dari masing-masing kelompok (konfirmasi)
l. Guru membagikan 1 kupon pada setiap siswa, yang tertera waktu bicara 2-3 menit. (elaborasi)
m. Guru menyajikan beberapa *flashcard* tentang mengenal sejarah uang. (elaborasi)
n. Siswa secara bergantian menjelaskan *flashcard* yang disajikan guru berdasarkan waktu yang tertera pada kupon. (eksplorasi)
o. Siswa lain mendengarkan penjelasan temannya. (eksplorasi)
p. Siswa lain dipersilahkan untuk menanggapi penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati. (eksplorasi)
q. Guru memberikan penguatan terhadap penjelasan siswa secara perorangan. (elaborasi)

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan akhir pelajaran adalah:

a. Guru dan siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama. (konfirmasi)
b. Siswa mengerjakan evaluasi
c. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
d. Guru memberikan tugas rumah dan *reward* kepada siswa.
e. Salam dan doa

3.2.1.3 Observasi

Selama penelitian berlangsung peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran.

1) Pengamatan terhadap siswa meliputi: kegiatan yang dilakukan siswa, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru dan refleksi yang dilakukan siswa dalam menjelaskan pemahaman materi melalui media *flashcard*.
2) Pengamatan terhadap guru meliputi 8 keterampilan guru yaitu: keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan pembelajaran perseorangan.

3.2.1.4 Refleksi

1) Kelebihan pembelajaran siklus I yaitu siswa aktif dalam belajar secara berkelompok.
2) Kekurangan pembelajaran siklus I yaitu terletak pada sistem pendukung. Sistem pendukung yang dimaksud adalah media *flashcard* yang penggunaannya belum memudahkan siswa dalam menngembangkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. *flashcard* yang berisi gambar pendukung materi masih belum berwarna dan gambar belum jelas. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap materi dan siswa sulit mendeskripsikan gambar. Selain itu kupon bicara yang diberikan guru kurang panjang dan guru belum memberikan *reward* kepada siswa terbaik.

3) Alternatif perbaikan pada siklus I yaitu meningkatkan kualitas media *flashcard* dengan menyajikan media *flashcard* yang jelas dan berwarna. Serta guru memberi kupon bicara siswa dengan menambah waktu. Guru mempersiapkan *reward* untuk siswa.
4) Berdasarkan refleksi pada siklus II, maka penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II.

3.2.2 Perencanaan Siklus II

3.2.2.1 Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus kedua meliputi:

1) Menyusun perangkat pembelajaran meliputi; silabus, RPP, materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal, soal evaluasi, lembar penilaian, sintak pembelajaran.
2) Perencanaan siklus II dijelaskan pada tabel 3.3

Tabel 3.3
Perencanaan Siklus II

	Siklus II
Tema	Kegiatan Sehari-hari
Muatan Pelajaran	IPS dan Bahasa Indonesia
KD	**IPS** 2.4 Mengenal Sejarah Uang **Bahasa Indonesia** 6.2.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.

	Siklus II
Indikator	**IPS** 2.4.5 Menyebutkan mata uang negara lain 2.4.6 Mendiskusikan syarat-syarat uang 2.4.7 Menjelaskan kegunaan uang **Bahasa Indonesia** 6.2.5 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir

3) Menyusun lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan psikomotorik dan afektif dalam pembelajaran.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus kedua meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang dijabarkan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran adalah:

a. Guru meminta siswa menata tempat duduk masing-masing.

b. Guru mengokondisikan kelas, mengucapakan salam, menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa dan melakukan presensi

c. Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, bertanya pada siswa" siapa yang tahu mata uang negara Indonesia?"

d. Memberi motivasi pada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan
e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan apa yang akan dilakukan dan apa tujuan yang akan dicapai dengan bahasa yang mudah dimengerti.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan inti pelajaran adalah:

a. Guru menjelaskan materi tentang mata uang negara lain, syarat-syarat uang dan keguanaan uang secara jelas dan mudah dipahami. (elaborasi)
b. **Guru menampilkan *flashcard* yang berwarna dengan gambar yang jelas.** (elaborasi)
c. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati *flashcard*. (eksplorasi)
d. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan tentang *flashcard* yang diamati. (eksplorasi)
e. Siswa dapat menyebutkan mata uang negara lain. (eksplorasi)
f. Siswa dibagi dalam kelompok beranggotakan 4 orang dan mempelajari materi. (eksplorasi)
g. Guru membagikan lembar kerja siswa. (elaborasi)
h. Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru. (eksplorasi)
i. Setelah semua kelompok selesai perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban di depan kelas. (eksplorasi)

j. Siswa bersama guru membahas jawaban dari masing-masing kelompok (konfirmasi)

k. **Guru membagikan 1 kupon pada setiap siswa, yang tertera waktu bicara 3-5 menit.** (elaborasi)

l. **Guru menyajikan beberapa *flashcard* yang berwarna dan jelas berisi tentang mata uang negara lain dan kegunaan uang**. (elaborasi)

m. Siswa secara bergantian menjelaskan *flashcard* yang disajikan guru berdasarkan waktu yang tertera pada kupon. (eksplorasi)

n. Siswa lain mendengarkan penjelasan temannya. (eksplorasi)

o. Guru memberikan penguatan terhadap penjelasan siswa secara perorangan. (elaborasi)

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan akhir pelajaran adalah:

a. Guru dan siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama. (konfirmasi)

b. Siswa mengerjakan evaluasi

c. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan sebelumnya

d. Guru memberikan remidial dan pengayaan.

e. Salam dan doa

3.2.2.3 Observasi

1) Pengamatan terhadap siswa meliputi: kegiatan yang dilakukan siswa, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru dan refleksi yang

dilakukan siswa dalam menjelaskan pemahaman materi melalui media *flashcard*.

2) Pengamatan terhadap guru meliputi 8 keterampilan guru yaitu: keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan menutup pelajaran.

3.2.2.4 Refleksi

1) Kelebihan pembelajaran pada siklus II yaitu siswa lebih aktif dalam kerja kelompok dan siswa lebih mudah memahami materi. Keterampilan guru meningkat dari siklus sebelumnya dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif.
2) Kekurangan pembelajaran siklus II yaitu siswa belum aktif menjelaskan *flashcard* di depan kelas dan mengerjakan lembar evaluasi.
3) Alternatif perbaikan pada siklus II yaitu dengan memperbaiki sistem sosial berupa aktivitas siswa dan sistem pendukung berupa lembar kerja siswa dan lembar evaluasi.
4) Berdasarkan refleksi pada siklus II, maka penelitian perlu dilanjutkan pada siklus III.

3.2.3 Perencanaan Siklus III

3.2.3.1 Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi tahap berikut.

1) Menyusun perangkat pembelajaran meliputi; silabus, RPP, materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal, soal evaluasi, lembar penilaian, sintak pembelajaran.
2) Perencanaan siklus III dijelaskan pada tabel 3.4

Tabel 3.4
Perencanaan Siklus III

	Siklus III
Tema	Kegiatan Sehari-hari
Muatan Pelajaran	IPS dan Bahasa Indonesia
KD	**IPS** 2.4 Mengenal Sejarah Uang **Bahasa Indonesia** 6.2.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.
Indikator	**IPS** 2.4.8 Menyebutkan alat pembayaran selain uang 2.4.9 Menjelaskan cara mengelola uang yang baik 2.4.10 Menyimpulkan manfaat mengelola uang **Bahasa Indonesia** 6.2.6 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. 6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir.

3) Menyusun lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan psikomotorik dan afektif dalam pembelajaran.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus kedua meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang dijabarkan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan awal adalah:

a. Guru meminta siswa menata tempat duduk masing-masing.
b. Guru mengokondisikan kelas, mengucapakan salam, menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa dan melakukan presensi.
c. Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, bertanya pada siswa" Siapakah yang pernah mengirim uang? Kalian mengirim uang lewat kantor pos atau bank?"
d. Memberi motivasi pada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.
e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan apa yang akan dilakukan dan apa tujuan yang akan dicapai dengan bahasa yang mudah dimengerti.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan inti adalah:

a. Guru menjelaskan materi tentang alat pembayaran selain uang dan cara mengelola uang yang baik. (elaborasi)
b. Guru menampilkan *flashcard* sesuai materi yang dijelaskan. (elaborasi)

c. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati *flashcard*. (eksplorasi)
d. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan tentang *flashcard.* (eksplorasi)
e. Siswa dapat menyebutkan alat pembayaran selain uang. (eksplorasi)
f. Siswa dibagi dalam kelompok beranggotakan 4 orang dan mempelajari materi. (eksplorasi)
g. Guru membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok. (elaborasi)
h. Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru. (eksplorasi)
i. Siswa bersama guru membahas jawaban dari masing-masing kelompok (konfirmasi)
j. Guru membagikan 1 kupon pada setiap siswa, yang tertera waktu bicara 3-5 menit. (elaborasi)
k. Guru menyajikan beberapa *flashcard* yang berwarna dan jelas (elaborasi)
l. Siswa secara bergantian menjelaskan *flashcard* yang disajikan guru berdasarkan waktu yang tertera pada kupon. (eksplorasi)
m. **Semua siswa menjelaskan *flashcard* secara bergantian di depan kelas.** (eksplorasi)
n. **Siswa lain menanggapi penjelasan teman mengenai *flashcard***. (eksplorasi)

o. Guru memberikan penguatan terhadap penjelasan siswa secara perorangan. (elaborasi)\

4) Kegiatan penutup

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap menutup pelajaran adalah:

a. Guru dan siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama.
b. Melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran.
c. Siswa mengerjakan evaluasi.
d. Guru memberikan tugas rumah dan menutup pelajaran dengan salam.

3.2.3.3 Observasi

1) Pengamatan terhadap siswa meliputi: kegiatan yang dilakukan siswa, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru dan refleksi yang dilakukan siswa dalam menjelaskan pemahaman materi melalui media *flashcard*.
2) Pengamatan terhadap guru meliputi 8 keterampilan guru yaitu: keterampilan membuka pelajaran dan menutup, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan pembelajaran perseorangan.

3.2.3.4 Refleksi

1) Kelebihan pembelajaran pada siklus III yaitu siswa lebih aktif menyampaikan pendapat, lebih berantusias menjelaskan pemahaman materi

mereka di depan kelas, memberikan tanggapan terhadap penjelasan siswa lain. Sedangkan guru lebih bersemangat dalam mengajar, penjelasan lebih detail, keterampilan guru dari membuka pelajaran sampai dengan menutup pelajaran lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

2) Kekurangan dalam pembelajaran siklus III yaitu guru belum menjelaskan cara penggunaan *flashcard*. Hal ini tidak menjadi masalah karena pada siklus I dan siklus II siswa sudah terbiasa mengerjakan soal dengan *flashcard*. Penggunaan *flashcard* juga mudah dan tidak perlu keahlian khusus.

3) Berdasarkan refleksi pada siklus III, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa telah mencapai indikator ketuntasan sehingga penelitian dapat dihentikan.

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Subjek yang akan dikaji pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IIIB pada tahun ajaran 2014/2015.

3.3.1 Guru

Nama : Siti Musyayati

NIM : 1401411555

Jabatan : Peneliti

3.3.2 Siswa

Siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3.4 TEMPAT PENELITIAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang yang terletak di Jalan Pandanaran No. 126 Semarang.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Keterampilan guru kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard*.
b. Aktivitas siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard*.
c. Hasil belajar siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard*.

3.6 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Jenis Data

3.6.1.1 Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan teknik statistik sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Jenis data yang dianalisis, adalah data hasil belajar siswa yang diambil dari pemberian tes pada setiap akhir siklus

dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard* pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang.

3.6.1.2 Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini didapatkan dari hasil observasi keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, data hasil wawancara serta data hasil catatan lapangan. Data ini merupakan kalimat penjelas dari sebuah kriteria aktivitas siswa dan ketrampilan guru yang diklasifikasikan menjadi : sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K) dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* bermedia *flashcard*.

3.6.2 Sumber data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dapat dikumpulkan atau diperoleh dari berbagai sumber data. sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Widoyoko, 2014: 29).

3.6.2.1 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan melalui pengamatan aktivitas siswa dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa selama siklus I sampai III melalui *Time Token* berbasis *flashcard*.

3.6.2.2 Guru

Sumber data guru diperoleh dari hasil observasi melalui lembar pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard*.

3.6.2.3 Data dokumen

Sumber data dokumen pada penelitian ini meliputi daftar nilai sebelum dan sesudah dilakukan penelitian, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan foto aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard.*

3.6.2.4 Wawancara

Data wawancara diperoleh dari data hasil wawancara dengan guru kolaborator mengenai pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diberikan tindakan melalui model *Time Token* berbasis media *flashcard*.

3.6.2.5 Catatan lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk merekam semua yang nyata namun tidak direncanakan terjadi pada proses pembelajaran dengan model *time token* berbasis *flashcard*.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Slamet (2007: 37) menjelaskan teknik penelitian sebagai salah satu bagian penelitian kuantitatif merupakan unsur yang sangat penting. Sebagaimana diketahui bahwa data penelitian bukan sebagai alat dasar bagi pemahaman, maka proses pengumpulan data merupakan kegiatan lebih lentur dan dinamis. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik non tes dan teknik tes.

3.6.3.1 Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

3.6.3.1.1 Observasi

Observasi adalah mengamati dengan suatu tujuan dengan menggunakan berbagai teknik untuk merekan atau memberi kode pada apa yang diamati. Peran sebagai pengamat harus ada pada diri setiap guru sehingga para guru harus memiliki kecakapan untuk melakukannya (Poerwanti dkk 2008: 3.22). Sedangkan menurut Arikunto (2014: 272) dari peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keterampilan guru dalam pengelolaan kelas selama proses pembelajaran dan aktivitas siswa dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Time Token* berbasis *flashcard*.

3.6.3.1.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk merekam semua yang nyata namun tidak direncanakan terjadi pada proses pembelajaran. Catatan lapangan dalam arti catatan harian guru atau yang disebut *field note* adalah catatan yang dibuat oleh guru setelah pembelajaran selesai. Guru dapat mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran, seperti partisipasi siswa yang dianggap istimewa, reaksi guru yang menimbulkan berbagai respons dari siswa, atau kesalahan yang dibuat siswa karena guru membuat kekeliruan. Catatan ini akan sangat berharga

bagi guru karena merupakan hasil observasi, reaksi dan refleksi guru terhadap pembelajaran yang dikelolanya (Wardhani 2007: 2.29). Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keadaan lapangan ketika dilakukan penelitian peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *time token* berbasis *flashcard*.

3.6.3.1.3 Dokumentasi

Sukmadinata (2011: 221) dokumentasi atau yang dimaksud dengan studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen (Sugiyono 2013: 329) bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa. Dokumen berbentuk karya, misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Data dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nilai awal siswa untuk mengetahui besarnya peningkatan pada siklus pertama. Selain itu data dokumentasi juga digunakan sebagai bukti aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard* berlangsung.

3.6.3.1.4 Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari narasumber. Estenberg (dalam Sugiyono 2013: 317) wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

3.6.3.2 Teknik Tes

Tes adalah prosedur pengukuran yang dilakukan secara sengaja dan sistematis, untuk mengukur atribut tertentu, dilakukan dengan prosedur administrasi dan pemberian angka yang spesifik sehingga hasilnya relatif tetap bila dilakukan dalam kondisi yang relatif sama. Poerwanti (2008: 4.3) menjelaskan bahwa tes secara sederhana dapat diartikan sebagai himpunan pertanyaan yang harus di-jawab, pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta tes dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari peserta tes. Tes dalam penelitian ini diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes ini dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran selama tiga siklus.

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian dan pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dalam mencapai indikator pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard.*

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data adalah suatu proses mengolah data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan keterlaksanaan rencana tindakan, menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan mendeskripsikan peran aktif siswa dalam kegiatan

belajar mengajar. Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis kriteria hasil belajar siswa.

3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan mean, data terendah dan data tertingggi serta ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase.

3.7.1.1 Menentukan Nilai Rata-rata Kelas

Mean atau rata-rata digunakan untuk mengukur rata hitung suatu populasi maupun sampel. Dalam penelitian ini mean digunakan untuk mencari rata-rata nilai siswa. Rumus yang digunakan adalah:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{n} \qquad \text{atau} \qquad \bar{x} = \frac{\Sigma fX}{\Sigma f}$$

Keterangan;

$\bar{X}$ = rata-rata hitung

ΣX = jumlah semua data

n = jumlah seluruh siswa

X = nilai tengah

f =frekuensi kelas

(Sudjana, 2005: 79)

3.7.1.2 Data hasil belajar siswa dianalis dengan menggunakan rumus:

$$skor = \frac{B}{N}\, x\, 100\ (0 - 100)$$

(Poerwanti, 2008: 6.3)

B = banyak butir soal yang dijawab benar

N = banyaknya butir soal

3.7.1.3 Persentase Ketuntasan Belajar

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 107-108) tingkat keberhasilan proses pembelajaran yaitu:

a. apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru;
b. apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (di bawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (*remedial*).

Rumus lain untuk menghitung presentase ketuntasan belajar:

$$P = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \text{ x } 100\%$$

(Aqib, 2010)

Hasil penghitungan tersebut dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dengan KKM klasikal dan individual dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria yang tertera pada tabel 3.5.

Tabel 3.5
Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Kriteria Ketuntasan Individual	Kriteria Ketuntasan Klasikal	Kualifikasi
≥ 77	≥ 75%	Tuntas
< 77	< 75%	Tidak Tuntas

Sumber : SK KKM SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang tahun Pelajaran 2014/2015

Kriteria ketuntasan individu dapat diperoleh dengan langkah-langkah menurut Arikunto (2007: 294-295) berikut.

a. Mengidentifikasi nilai tertinggi dan nilai terndah.
b. Menentukan rentangan nilai yaitu mengurangkan nilai paling rendah dari nilai paling tinggi.

c. Menentukan banyaknya kelas. K (banyaknya kelas) = 1+(3,3) log n i(lebar kelas) = R:k
d. Membuat distribusi frekuensi dengan lebar kelas dan banyaknya kelas interval.
e. Memasukkan setiap nilai ke dalam kelas interval.

Kriteria nilai tuntas yang digunakan ialah sangat baik, baik, dan cukup. Untuk menentukan interval dalam distribusi frekuensi ialah sebagai berikut.

a. Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 77
b. Rentang nilai:

R = nilai tertinggi-nilai terendah

= 100-77=23

c. Banyaknya kelas:

K = 3, karena menggunakan 3 kriteria ketuntasan.

i $= \frac{rentang}{banyak\ kelas}$ $= \frac{23}{3}$ = 7,5 dibulatkan menjadi 7

Tabel 3.6

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kriteria	Kualifikasi
93-100	SB	Tuntas
85-92	B	Tuntas
77-84	C	Tuntas
0 – 76	K	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 3.6, KKM mata pelajaran IPS kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang masuk ke dalam kriteria cukup (77 - 84). Sedangkan untuk ketuntasan klasikal ditetapkan ≥ 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

3.7.2 Data Kualitatif

Widoyoko (2014: 18) mengemukakan data kualitatif merupakan data yang menunjukkan kualitas atau mutu sesuatu yang ada, baik keadaan, proses, peristiwa/kejadian lainnya yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan atau berupa kata. Data kuantitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, implementasi karakter dan keterampilan berbicara dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard.* Data kualitatif dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan cara mengorganisasikan, mengklasifikasikan, berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan.

Adapun analisis data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan domain afektif siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan skor maksimal dan skor minimal
2) Menentukan median

   Menurut Poerwanti (2008: 6.9) rumus median adalah:

   $$\text{Median (Me)} = \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2}$$

3) Menentukan jarak interval

   Menurut Sudjana (2005: 78) mencari jarak interval adalah:

   $$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

4) Membagi rentang skor menjadi empat kategori: sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Tabel 3.7
Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru

Rumus	Jumlah skor	Presentase	Kualifikasi	Tingkat

			kinerja guru	**keberhasilan pembelajaran**
(k+3(i)) s/d m	32,5 s/d 40	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	25 s/d 32,5	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	17,5 s/d 25	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	10 s/d 17,5	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Tabel 3.8
Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Siswa

Rumus	**Jumlah skor**	**Presentase**	**Kualifikasi kinerja guru**	**Tingkat keberhasilan pembelajaran**
(k+3(i)) s/d m	26 s/d 32	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	20 s/d 26	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	14 s/d 20	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	8 s/d 14	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Tabel 3.9
Kriteria Tingkat Keberhasilan Sikap Siswa

Rumus	**Jumlah skor**	**Presentase**	**Kualifikasi kinerja guru**	**Tingkat keberhasilan pembelajaran**
(k+3(i)) s/d m	13 s/d 16	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	10 s/d 13	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	7 s/d 10	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	4 s/d 7	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Tabel 3.10
Kreteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Berbicara Siswa

Rumus	Jumlah skor	Presentase	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	9,75 s/d 12	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	7,5 s/d 9,75	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	5,25 s/d 7,5	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	3 s/d 5,25	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model *Time Token* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang , dengan indikator sebagai berikut.

a. Keterampilan guru kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS menggunakan *Time Token* berbasis *flashcard* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor 25 s/d 32,5.
b. Aktivitas siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS menggunakan *Time Token* berbasis *flashcard* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor 20 s/d 26.
c. Sebanyak 75% siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 77 dalam pembelajaran IPS melalui model *Time Token* bebasis *flashcard*.

BAB V
PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada bab IV, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS kelas IIIB di SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang yang dapat dirinci sebagai berikut.

1. Model *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru. Hal ini ditunjukkan dengan keterampilan guru meningkat. Siklus I mendapatkan skor 28 dengan kategori baik, dan meningkat pada siklus II mendapatkan perolehan skor 30 dengan kategori baik. Selanjutnya, meningkat pada siklus III diperoleh skor 36 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu mencapai minimal dengan kategori baik.
2. Model *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Siklus I mendapat rata-rata skor 23 dengan kategori baik, meningkat pada siklus II memperoleh rata-rata skor 25,2 dengan kategori sangat baik, dan mengalami peningkatan pada siklus III memperoleh rata-rata skor 27,5 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian aktivitas siswa telah mencapai

indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu mencapai minimal kategori baik.

3. Model *time token* berbasis *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data pra siklus dengan nilai rata-rata 68 dan nilai ketuntasan klasikal 36%. Hasil belajar pada ranah kognitif pada siklus I diperoleh rata-rata 69,12 dengan ketuntasan klasikal 56%, meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 80,14 dengan ketuntasan klasikal 68%, dan mengalami peningkatan pada siklus III diperoleh rata-rata 89,6 dengan ketuntasan klasikal 89%. Hasil belajar pada ranah afektif pada siklus I diperoleh rata-rata 11,8 dengan presentase ketuntasan 74%, meningkat pada siklus II perolehan rata-rata 12,75 dengan presentase ketuntasan klasikal 79%, dan meningkat pada siklus III dengan perolehan rata-rata 13,3 ketuntasan klasikal 83%. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus I diperoleh rata-rata 6,9 dengan presentase ketuntasan 57%, meningkat pada siklus II perolehan rata-rata 8,2 dengan presentase ketuntasan klasikal 68%, dan meningkat pada siklus III dengan perolehan rata-rata 9,1 ketuntasan klasikal 76%. Dengan demikian sudah memenuhi target dari indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu sekurang-kurangya 75% siswa tuntas belajar.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menerapkan *time token* berbasis *flashcard* pada siswa kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang, maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

   Penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* hendaknya dijadikan sebagai acuan guru dalam mengatasi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yaitu pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2. Bagi Siswa

   Siswa harus lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Harapan tersebut dapat dicapai apabila guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi.

3. Bagi Sekolah

   Penelitian *Time Token* berbasis *flashcard* hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga penerapan model *Time Token* dan media *flashcard* menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran semakin efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Aditian, Bangun Tulus. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token Arends* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Daya Alam pada Siswa kelas IV SD Negeri Karangsono 4. *Jurnal Dikdatika Dwija Indria, Vol. 2 No. 8, Agustus 2014, ISSN 2337-8786.*

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

_____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV WACANA PRIMA.

Bailey, Baynard. 2010. Digital Flashcard Tools. *TechTrends. Volume 54, July 2010, Issue 4, pp 16-18. ISSN 1559-7075.*

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

_____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).* Jakarta : Puskur.

Dewi, Ratnasari. 2011. Penerapan Model Pembelajaran *Time Token Arends* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Ketawanggede 2 Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan , Vol 8, No.3, September 2013, ISSN 2302-2833*.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *GURU DAN ANAK DIDIK DALAM INTERAKSI EDUKATIF Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Drabman, Ronald. 2013. *Sociometric And Disruptive Behavior as a Function of Four Types of Token Reinforcement Programs. Journal of Applied Behavior Analysis. Vol 7 No. 1, hal: 93-101, Februari* 2013. *DOI: 10.1901.*

Fitri, Agus Zaenal. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah.* Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Gunawan, Rudi. 2011. *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*. Bandung: ALFABETA.

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

Hamruni. 2012. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.

Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lau, Peter. 2014. Developing students teamwork skills in a cooperative learning project. *International Journal for Lesson and Learning Studies. Vol.3, No. 1: 80 – 99, Maret 2014, ISSN: 2046-8253.*

Maghfiroh, Lailatul. 2013. Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 1 No. 2 (2013), ISSN 2252-3405.*

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyaningsih, Setyo Rini. 2013. Penerapan Model Pembelajaran TTA (*Time Token Arends*) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Pada Siswa Kelas XI IPA 7 Sma Negeri 16 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman, Vol.1, No.3, Hal 1-98, Agustus 2013, ISSN 2302-2833*.

Mulyorini. 2014. Penggunaan Media *Flashcard* dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SDNNgagel Rejo I/ 396 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 2 No.2 (2014), ISSN 2252-3405.*

Munadi, Yudi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013. 2013. Jakarta: Salinan dari Dokumen Presiden Republik Indonesia.

Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DIVA Press.

Rifa'I, Achmad, dan Catharina, Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.

Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Saminanto. 2010. *Ayo Praktik PTK: Penelitian Tindakan Kelas.* Semarang: RaSAIL Media Group.

Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya Offset.

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Setiawan, Deny. 2013. PERAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL. Jurnal Pendidikan Karakter. III (1).

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatid dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slamet dan Suwarto. 2007. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Pres.

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sudrajat, Akhmad. 2008. akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/25/kesulitan-dan-bimbingan-belajar. diakses tanggal 20 April 2015 pukul 21.00 WIB.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Sukestiyarno dan Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: UNNES PRESS.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV WACANA PRIMA.

Suyadi. 2012. *Panduan Penelitian Pendidikan Kelas*. Jogjakarta: DIVA Pres.

Taneo, Silveter Petrus, dkk. 2010. *Kajian IPS SD 3 SKS*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional.

Taniredja, Tukiran dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif.* Jakarta: Kencana.

Uno, Hamzah B. 2012. *Strategi Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Moh. Uzer. 2013. *Menjadi guru Profesional*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Wahyuni, Tri. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token Arends* untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Globalisasi pada

Siswa Kelas IV SD Angkasa Colomadu, Karanganyar. *Jurnal Dikdatika Dwija Indria, Vol. 1 No. 1, Agustus 2013, ISSN 2337-8786.*

Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Winarno, Eko. 2011. Peningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Model *Cooperatif Think-Pair-Share* dan *Time Token* di Kelas VII B SMP Negeri 7 Tegal. *Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. No. 3, Hal-35-44, November 2013, ISSN 2088-5016.*

Winataputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
2. Pedoman Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Guru
3. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru
4. Pedoman Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Siswa
5. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa
6. Lembar Pengamatan Sikap Siswa
7. Lembar Pengamatan Keterampilan Berbicara
8. Lembar Wawancara
9. Lembar Angket (Respon Siswa)
10. Lembar Catatan Lapangan

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *Flashcard* pada Siswa Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *Flashcard*	a Mempersiapkan siswa untuk belajar b Melaksanakan kegiatan pendahuluan c Memberi penjelasan tentang materi d Membimbing pelaksanaan tanya jawab e Memilih dan menampilkan media *Flashcard* f Membimbing siswa menganalisis *Flashcard* g Membimbing diskusi kelompok h Menciptakan iklim belajar yang kondusif i Memberikan penguatan j Menutup pelajaran dan refleksi	a. Guru b. Data dokumen	a. Lembar observasi b. Catatan lapangan c. Lembar wawancara

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard*	a Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran b Mendengarkan penjelasan guru c Aktif bertanya dan menjawab dalam pembelajaran d Aktif berdiskusi kelompok e Menganalisis *flashcard* f Secara individu menjelaskan *flashcard* berdasarkan pemahaman sendiri g Memberikan tanggapan penjelasan teman h Mengerjakan evaluasi	a. Siswa b. Data dokumen	a. Lembar observasi b. Catatan lapangan c. Angket d. Dokumentasi
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard*	**a. Kognitif** 2) Pengertian sistem barter 3) Pengertian uang barang 4) Jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan 5) Jenis uang menurut bahan pembuatannya	Data hasil belajar siswa	1. Tes (Tanya Jawab atau Tes Lisan)

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen
		6) Mata uang negara lain 7) Syarat-syarat uang 8) Kegunaan uang 9) Cara mengelola uang yang baik 10) Manfaat mengelola uang **b. Afektif** Sikap percaya diri, kerjasama, disiplin, tanggung jawab. **c. Psikomotorik** Menjelaskan *flashcard* depan kelas.		

PEDOMAN KISI-KISI INSTRUMEN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS
FLASHCARD

Keterampilan Dasar Mengajar	**Langkah pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***	**Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***
1. Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran 2. Keterampilan bertanya 3. Keterampilan memberi penguatan 4. Keterampilan mengadakan variasi 5. Keterampilan menjelaskan 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran 2. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru. 3. Guru menampilkan *flashcard* untuk memperjelas penyampaian materi. 4. Siswa memperhatikan *flashcard* yang ditampilkan guru. 5. Guru membentuk 4 kelompok.beranggotakan 4 siswa. 6. Siswa dibentuk dalam 4 kelompok beranggotakan 4	1. Mempersiapkan siswa untuk belajar 2. Melaksanakan kegiatan pendahuluan 3. Memberi penjelasan tentang materi 4. Membimbing pelaksanaan tanya jawab 5. Memilih dan menampilkan media *flashcard* 6. Membimbing siswa menganalisis *flashcard* 7. Membimbing diskusi kelompok 8. Menciptakan iklim belajar yang kondusif

Keterampilan Dasar Mengajar	**Langkah pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***	**Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***
kecil 7. Keterampilan mengelola kelas 8. Keterampilan pembelajaran perseorangan	siswa. 7. Guru memberikan lembar kerja kelompok. 8. Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya 9. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 1-2 menit per kupon pada tiap siswa. 10. Setiap siswa menerima 1 kupon bicara. 11. Guru menampilkan beberapa *flashcard* yang berisi gambar-gambar terkait materi pelajaran. 12. Setiap siswa secara bergantian menjelaskan gambar pada *flashcard* dengan waktu yang tertera pada kupon.	9. Memberikan penguatan 10. Menutup pelajaran dan refleksi

Keterampilan Dasar Mengajar	**Langkah pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***	**Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***
	13. Guru memberikan nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam menjelaskan gambar pada *flashcard*. 14. Siswa dinilai berdasarkan kemapuan dalam bercerita dan waktu yang digunakan menjelaskan *flashcard*.	

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus ...

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Nama Guru : Siti Musyayati
Hari/Tanggal :
Petunjuk :
Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.
Kriteria penilaian:

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Mempersiapkan siswa untuk belajar	a. Mempersiapkan kupon dan media *flashcard*		
		b. Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran		
		c. Mengecek kehadiran siswa		
		d. Mengkondisikan siswa		
2.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan	a. Melakukan apersepsi sesuai materi		
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran		
		c. Menarik perhatian siswa		
		d. Mengemukakan cakupan materi		
3.	Memberikan penjelasan tentang	a. Penjelasan materi jelas dan mudah dipahami		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
	materi	b. Penyampaian materi secara runtut dan sistematis		
		c. Memberi penekanan pada materi yang penting		
		d. Keseimbangan antara keluasan materi dengan waktu yang tersedia		
4.	Membimbing pelaksanaan tanya jawab	a. Pertanyaan diberikan dengan jelas		
		b. Pertanyaan sesuai dengan materi		
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya		
		d. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan		
5.	Memilih dan menampilkan media *Flashcard*	a. Media *flashcard* sesuai materi		
		b. Media *flashcard* terlihat jelas		
		c. Memegang *flashcard* setinggi dada		
		d. Media *flashcard* dapat dilihat semua siswa		
6.	Membimbing siswa menganalisis *Flashcard*	a. Memberikan pertanyaan yang membantu siswa menganalisis *flashcard*		
		b. Mendorong siswa		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		mengemukakan pendapatnya		
		c. Menanyakan pemahaman siswa terhadap *flashcard*		
		d. Memberikan umpan balik terhadap pendapat siswa		
7.	Membimbing diskusi kelompok	a. Mengkondisikan siswa		
		b. Membagi kelompok secara heterogen		
		c. Menyampaikan urutan kerja kelompok		
		d. Membimbing siswa mengemukakan pendapatnya		
8.	Menciptakan iklim belajar yang kondusif	a. Pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai rencana		
		b. Pelaksanaan pembelajaran tidak gaduh		
		c. Mengkondisikan siswa duduk di tempatnya masing-masing		
		d. Menegur siswa yang gaduh		
9.	Memberikan penguatan	a. Pemberian penguatan secara perseorangan		
		b. Pemberian penguatan secara kelompok		
		c. Pemberian penguatan dengan segera		
		d. Variasi dalam pemberian penguatan		
10.	Menutup pelajaran	a. Bersama-sama siswa		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		menyimpulkan materi		
		b. Melakukan refleksi		
		c. Memberikan soal evaluasi		
		d. Memberikan tindak lanjut dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya		

Skor minimal : 10 x 1 = 10
Skor maksimal : 10 x 4 = 40
Median : $\frac{10+40}{2}$ = 25
Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$ = $\frac{40-10}{4}$ = 7,5

$$P = \frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}} \times 100$$

Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	32,5 s/d 40	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	25 s/d 32,5	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	17,5 s/d 25	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	10 s/d 17,5	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

PEDOMAN KISI-KISI INSTRUMEN AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS
FLASHCARD

Aktivitas Siswa	**Langkah pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***	**Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard***
1. *Visual activities* (aktivitas visual), misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya. 2. *Oral activities* (aktivitas lisan), misalnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, member,saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi, dan sebagainya. 3. *Listening activities* (aktivitas mendengarkan), misalnya: mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, dan sebagainya.	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran 2. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru. 3. Guru menampilkan *flashcard* untuk memperjelas penyampaian materi. 4. Siswa memperhatikan *flashcard* yang ditampilkan guru. 5. Guru membentuk 4 kelompok.beranggotakan 4 siswa. 6. Siswa dibentuk dalam 4 kelompok	1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran 2. Mendengarkan penjelasan guru 3. Aktif bertanya dan menjawab dalam pembelajaran 4. Aktif berdiskusi kelompok 5. Menganalisis *flashcard* 6. Secara individu menjelaskan *flashcard* berdasarkan pemahaman sendiri 7. Memberikan tanggapan penjelasan teman 8. Mengerjakan evaluasi

Aktivitas Siswa	Langkah pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard*	Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard*
4. *Writing activities* (aktivitas menulis), misalnya: menulis: cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin dan sebagainya. 5. *Drawing activities* (aktivitas menggambar), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya. 6. *Motor activities* (aktivitas metrik), misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya. 7. *Mental activities* (aktivitas mental), misalnya: menganggap, mengingat, memecahkan masalah,	beranggotakan 4 siswa. 7. Guru memberikan lembar kerja kelompok. 8. Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya 9. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 1-2 menit per kupon pada tiap siswa. 10. Setiap siswa menerima 1 kupon bicara. 11. Guru menampilkan beberapa *flashcard* yang berisi gambar-gambar terkait materi pelajaran. 12. Setiap siswa secara	

Aktivitas Siswa	Langkah pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard*	Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard*
menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya. 8. *Emotional activities* (aktivitas visual), misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.	bergantian menjelaskan gambar pada *flashcard* dengan waktu yang tertera pada kupon. 13. Guru memberikan nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam menjelaskan gambar pada *flashcard*. 14. Siswa dinilai berdasarkan kemapuan dalam bercerita dan waktu yang digunakan menjelaskan *flashcard*.	

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus ...

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

Kriteria penilaian:

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	**Indikator**	**Deskriptor**	**Cheklist**	**Jumlah Skor**
1.	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (*Visual activities, Emotional activities*)	a. Mempersiapkan perlengkapan belajar		
		b. Duduk dengan tenang di tempatnya masing-masing		
		c. Datang tepat waktu		
		d. Memperhatikan penjelasan		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		guru		
2.	Mendengarkan penjelasan guru (*Listening activities, Emotional activities*)	a. Memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir		
		b. Siswa duduk ditempatnya		
		c. Duduk tenang mendengarkan penjelasan guru		
		d. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru		
3.	Aktif bertanya dan menjawab dalam pembelajaran (*Oral activities*)	a. Berani bertanya tanpa disuruh		
		b. Pertanyaan menarik perhatian siswa lainnya untuk bertanya		
		c. Bertanya sesuai materi yang sedang dipelajari		
		d. Bertanya dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami		
4.	Aktif berdiskusi kelompok (*Writing activities, Oral activities, Mental activities*)	a. Duduk berkelompok dengan tertib		
		b. Ikut mengungkapkan pendapatnya		
		c. Menghargai pendapat teman dalam satu kelompok		
		d. Bekerjasama dalam berkelompok		
5.	Menganalisis *flashcard* (*Oral*	a. Mengamati *flashcard* dengan seksama		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
	activities, Mental activities)	b. Mengajukan pertanyaan tentang *flashcard*		
		c. Mengemukakan tanggapan tentang *flashcard*		
		d. Mengungkapkan pendapat secara bergantian		
6.	Secara individu menjelaskan *Flashcard* berdasarkan pemahaman sendiri(*Oral activities, motor activities*)	a. Menjelaskan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami		
		b. Lancar dalam menjelaskan *flashcard*		
		c. Bercerita sesuai kemampuan sendiri		
		d. Berani maju tanpa ditunjuk untuk menjelaskan *flashcard*		
7.	Menanggapi penjelasan teman (*Oral activities, Mental activities*)	a. Memberikan tanggapan tanpa ditunjuk		
		b. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami		
		c. Memberikan tanggapan yang berbeda dari teman lain		
		d. Memberikan tanggapan disertai alasan		
8.	Mengerjakan evaluasi (*Mental activities, Writing activities*)	a. Mengerjakan evaluasi secara mandiri		
		b. Mengerjakan evaluasi secara tertib		
		c. Mengerjakan evaluasi di		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		tempat duduk masing-masing		
		d. Mengerjakan evaluasi tepat waktu		

Skor minimal : 8 x 1 = 8
Skor maksimal : 8 x 4 = 32
Median : $\frac{8+32}{2}$ = 20
Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$
= $\frac{32-8}{4}$
= 6
P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	26 s/d 32	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	20 s/d 26	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	14 s/d 20	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	8 s/d 14	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus ...

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

Kriteria penilaian:

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Percaya Diri	a. Berani bertanya		
		b. Berani menanggapi presentasi teman		
		c. Berpenampilan tenang		
		d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan		
2.	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi		
		b. Berdiskusi menyelesaikan soal		
		c. Saling membantu menganalisis *flashcard*		
		d. Berkerjasama ketika berkelompok		
3.	Disiplin	a.Mengikuti pembelajaran tepat waktu		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		a. Berpakaian rapi		
		b. Mengumpulkan tugas tepat waktu		
		c. Tertib selama mengikuti pembelajaran		
4.	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh		
		b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan		
		c. Menerima pendapat teman lain		
		d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon		

Skor minimal : 4 x 1 = 4

Skor maksimal : 4 x 4 = 16

Median : $\frac{4+16}{2}$ = 10

Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$

= $\frac{16-4}{4}$

= 3

P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	13 s/d 16	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	10 s/d 13	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	7 s/d 10	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	4 s/d 7	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS

KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG

No	Nilai karakter yang diharapkan	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
1	Percaya diri	a. Berani bertanya b. Berani menanggapi presentasi teman c. Berpenampilan tenang d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan			
2	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi b. Berdiskusi menyelesaikan soal c. Saling membantu menganalisis *flashcard* d. Berkerjasama ketika berkelompok			
3	Disiplin	a. Mengikuti pembelajaran tepat waktu b. Berpakaian rapi c. Mengumpulkan tugas tepat waktu d. Tertib selama mengikuti pembelajaran			
4	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan c. Menerima pendapat teman lain d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon			

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus ...

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Materi : Mengenal Sejarah Uang

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

Kriteria penilaian:

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan bercerita	Siswa bercerita dengan lancar	Setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Kurang dari setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Belum mampu bercerita
2.	Volume suara	Terdengar sampai	Terdengar sampai	Terdengar hanya bagian	Suara sangat pelan atau

		seluruh ruang kelas	setengah ruang kelas	depan ruang kelas	tidak terdengar
3.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan cerita	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai	Mimik wajah tanpa gerakan tubuh, atau sebaliknya	Monoton tanpa ekspresi

Skor minimal : 3 x 1 = 3
Skor maksimal : 3 x 4 = 12
Median : $\frac{3+12}{2}$ = 7,5
Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$
= $\frac{12-3}{4}$
= 2,25
P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	**Jumlah skor**	**Pencapaian**	**Kualifikasi kinerja guru**	**Tingkat keberhasilan pembelajaran**
(k+3(i)) s/d m	9,75 s/d 12	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	7,5 s/d 9,75	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	5,25 s/d 7,5	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	3 s/d 5,25	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

CATATAN LAPANGAN DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus ...

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Nama Guru : Siti Musyayati

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Hari/Tanggal :

Kolaborator :

Petunjuk : Catat hal-hal penting yang terjadi di kelas

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, Maret 2015

Kolaborator

.....

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK GURU PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus ...

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Nama Kolaborator :

Hari/Tanggal :

Pertanyaan :

1. Bagaimanakah pendapat Ibu dengan pembelajaran IPS melalui *time token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan*?*
   Jawab:

2. Apakah menurut Ibu penerapan *time token* berbasis *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS materi Mengenal Sejarah Uang?
   Jawab:

3. Apakah menurut Ibu penerapan *time token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPS?
   Jawab:

4. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang telah peneliti lakukan tadi?
   Jawab:

5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang peneliti lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?
   Jawab:

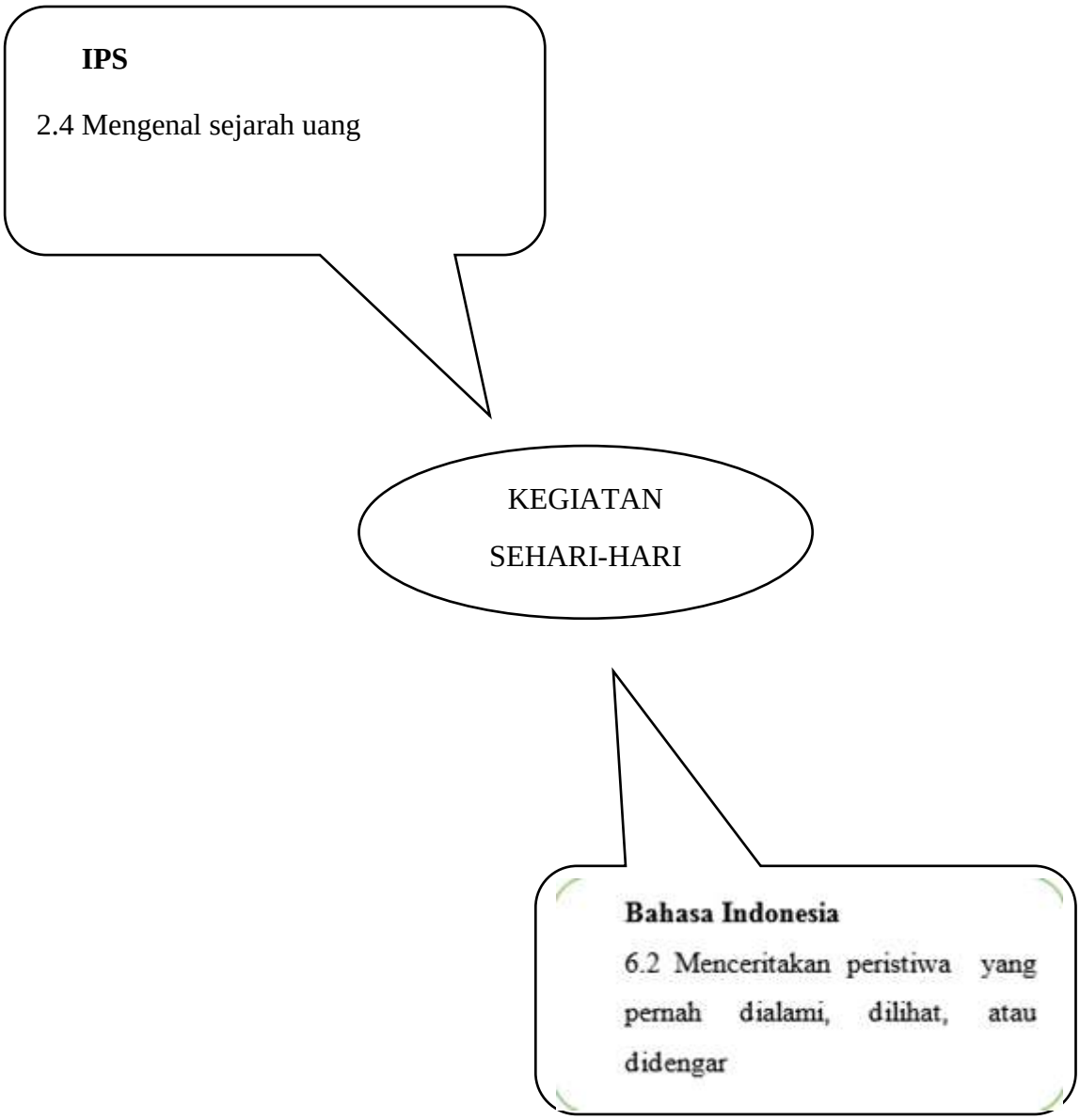
LAMPIRAN 2

PERANGKAT PEMBELAJARAN

SIKLUS I, II, DAN III

1. SILABUS
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
3. Materi Ajar
4. Media Pembelajaran
5. Lembar Kerja Siswa
6. Kisi-kisi Evaluasi
7. Soal Evaluasi
8. Kunci Jawaban
9. Pedoman Penilaian
10. Sintak Pembelajaran

JARING TEMA


IPS
2.4 Mengenal sejarah uang
KEGIATAN
SEHARI-HARI
Bahasa Indonesia
6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

Silabus Pembelajaran

Nama Sekolah : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1
Mata Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia
Kelas/Program : III (tiga) / SD-MI
Semester : 2 (dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari

STANDAR KOMPETENSI:

IPS

1. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

Kompetensi Dasar	**Materi pokok**	**Kegiatan Belajar**	**Indikator Pencapaian**	**Penilaian**	**Alokasi Waktu**	**Sumber Belajar**
IPS 2.4 Mengenal sejarah uang	a. Pengertian sistem barter b. Pengertian uang barang dan uang logam c. Jenis uang menurut yang berhak	Guru menjelaskan materi mengenai sejarah uang. Siswa mendengarkan penjelasan guru. Siswa bertanya materi yang	2.4.1 Menjelaskan pengertian sistem barter 2.4.2 Menjelaskan pengertian uang barang	Praktek Tertulis	4 x 35 menit	a.Jatmiko, Inoki Wasis dan Mariono S.D. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial "Bangga Menjadi Insan*

Kompetensi Dasar	Materi pokok	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	mengeluarkan d. Jenis uang menurut bahan pembuatannya e. Mata uang negara lain f. Syarat-syarat uang g. Kegunaan uang h. Alat pembayaran selain uang i. Cara mengelola uang yang baik j. Manfaat mengelola uang	belum paham. Siswa dibentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 4 siswa. Guru memberikan lembar berdiskusi dengan kelompok. Guru membagikan kupon bicara pada setiap siswa. Satu kupon bicara tertera waktu 3-5 menit. Guru menyajikan *flashcard* berkaitan dengan materi. Siswa secara bergiliran menjelaskan *flashcard* yang	2.4.3 Menyebutkan jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan 2.4.4 Menyebutkan jenis uang menurut bahan pembuatannya 2.4.5 Menyebutkan mata uang negara lain 2.4.6 Mendiskusikan syarat-syarat uang 2.4.7 Menjelaskan kegunaan uang 2.4.8 Menyebutkan alat pembayaran selain uang			*Berwawasan Lingkungan" 3*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. b. Hermawan, Edi. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. c. Muhammad,

Kompetensi Dasar	**Materi pokok**	**Kegiatan Belajar**	**Indikator Pencapaian**	**Penilaian**	**Alokasi Waktu**	**Sumber Belajar**
		disajikan guru. Siswa lain menanggapi penjelasan teman yang bercerita Apabila masih ada sisa waktu dan semua siswa sudah bercerita, siswa dapat meminta kupon lagi untuk bercerita. Guru memberikan *reward* pada siswa yang dapat menjelaskan *flashcard* dengan baik dan siswa yang mendapat kupon terbanyak.	2.4.9 menjelaskan cara mengelola uang yang baik 2.4.10 Menyimpulkan manfaat mengelola uang			Soleh M. Dan Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. d. Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3. Jakarta : Pusat Perbukuan, Depdiknas.

Bahasa Indonesia 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar	a. Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. b. Mendengarkan cerita teman secara bergilir	Siswa menjelaskan *flashcard* yang disajikan guru. Siswa maju ke depan kelas saat bercerita. Siswa yang lain mendengarkan penjelasan teman yang bercerita. Siswa yang lain menanggapi cerita temannya.				e. Ismoyo dan Romiyatun. 2008. *Aku Bangga Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I

Nama Sekolah : SD HJ. Isriati Baiturrahman 1
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Mata Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/ 2
Alokasi Waktu : 3x35 menit

A. Standar Kompetensi

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

B. Kompetensi Dasar

IPS

2.4 Mengenal sejarah uang

Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

C. Indikator

IPS

2.4.1 Menjelaskan sistem barter
2.4.2 Menjelaskan uang barang dan uang logam
2.4.3 Menyebutkan jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan
2.4.4 Menyebutkan jenis uang menurut bahan pembuatannya

Bahasa Indonesia

6.2.7 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami.
6.2.2. Mengevaluasi cerita teman secara bergilir

D. Tujuan pembelajaran

1. Dengan mengamati *flashcard* sistem barter, siswa dapat menjelaskan sejarah barter dengan benar (RK C1).
2. Dengan tanya jawab tentang sistem barter, siswa dapat menjelaskan tentang barter dengan baik (RK C1).
3. Dengan mengamati *flashcard* tentang uang barang, siswa dapat menjelaskan tentang uang barang dengan benar (RK C2).
4. Diberikan pertanyaan tentang jenis uang, siswa dapat menyebutkan 2 jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan dengan benar (RK C1).
5. Dengan mengamati *flashcard* jenis-jenis uang, siswa dapat menunjukkan jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan dengan benar (RK C3).
6. Diberikan pertanyaan tentang jenis uang, siswa dapat menyebutkan 2 jenis uang menurut bahan pembuatannya dengan benar (RK C1).
7. Dengan mengamati *flashcard* jenis-jenis uang, siswa dapat menunjukkan jenis uang menurut bahan pembuatannya dengan benar (RK C3).
8. Dengan mengamati *flashcard* mengenai sejarah uang, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang pengalaman yang dialami berkaitan dengan sejarah uang dengan baik (RP).
9. Dengan mengamati *flashcard* mengenai jenis-jenis uang, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang pengalaman yang dialami berkaitan dengan uang dengan baik (RP).
10. Melalui kegiatan penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati, siswa dapat mengevaluasi cerita teman secara bergilir dengan baik (RP).

Karakter yang diharapkan : percaya diri, kerjasama, tanggung jawab, disiplin

E. Materi Pokok

a. Pengertian sistem barter
b. Pengertian uang barang dan uang logam
c. Jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan
d. Jenis uang menurut bahan pembuatannya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : *Time Token*

2. Metode : tanya jawab,diskusi, penugasan, presentasi, ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru mengokondisikan kelas, mengucapakan salam, menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa dan melakukan presensi 2. Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, bertanya pada siswa" tahukah kalian kenap uang itu ada? Bagaimanakah awal mulanya adanya uang?" 3. Memberi motivasi pada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan apa yang akan dilakukan dan apa tujuan yang akan dicapai dengan bahasa yang mudah dimengerti.	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi Mengenal Sejarah Uang secara jelas dan mudah dipahami. (elaborasi) 2. Guru menampilkan *flashcard* yang berisi kegiatan barter dan pengertian uang barang. (elaborasi) 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati *flashcard*. (eksplorasi) 4. Siswa membaca materi tentang jenis-jenis uang pada buku. (eksplorasi) 5. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan tentang *flashcard* dan wacana pada buku tentang sejarah uang dan jenis-jenis uang. (eksplorasi) 6. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis uang. (eksplorasi) 7. Siswa dibagi dalam kelompok beranggotakan 4 orang dan mempelajari materi. (eksplorasi) 8. Guru membagikan lembar kerja siswa. (elaborasi)	75 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	9. Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru. (eksplorasi) 10. Setelah semua kelompok selesai perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban di depan kelas. (eksplorasi) 11. Siswa bersama guru membahas jawaban dari masing-masing kelompok (konfirmasi) 12. Guru membagikan 1 kupon pada setiap siswa, yang tertera waktu bicara 2-3 menit. (elaborasi) 13. Guru menyajikan beberapa *flashcard* tentang mengenal sejarah uang. (elaborasi) 14. Siswa secara bergantian menjelaskan *flashcard* yang disajikan guru berdasarkan waktu yang tertera pada kupon. (eksplorasi) 15. Siswa lain mendengarkan penjelasan temannya. (eksplorasi) 16. Siswa lain dipersilahkan untuk menanggapi penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati. (eksplorasi) 17. Guru memberikan penguatan terhadap penjelasan siswa secara perorangan. (elaborasi)	
Kegiatan Penutup	1. Guru dan siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama. (konfirmasi) 2. Siswa mengerjakan evaluasi. 3. Guru memberikan *reward* pada siswa terbaik dalam menjelaskan *flashcard.* 4. Tindak lanjut untuk mempelajari materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 5. Salam dan doa	20 Menit

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media : media *flashcard* (sistem barter, uang logam, jenis-jenis uang)
2. Sumber belajar :

Jatmiko, Inoki Wasis dan Mariono S.D. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial "Bangga Menjadi Insan Berwawasan Lingkungan" 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Muhammad, Soleh M. Dan Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Hermawan, Edi. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Ismoyo dan Romiyatun. 2008. *Aku Bangga Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

I. Penilaian

1) Kognitif

Prosedur	:	Tes dalam proses	: Ada (LKS)
		Tes akhir	: Ada (Evaluasi)
Teknik	:	Tes	: Lisan dan tertulis
		Nontes	: Bercerita
Jenis tes	:	Tes lisan	: Apersepsi, Tanya jawab
		Tes tertulis	: LKS, evaluasi
Alat	:	LKS (terlampir)	
		Evalusi (terlampir)	
		Kunci jawaban (terlampir)	
		Lembar penilaian (terlampir)	
Bentuk tes	:	Pilihan Ganda	
		Uraian	

2) Afektif

Bentuk Instrumen: pengamatan

Alat : penilaian sikap (terlampir)

3) Psikomotorik

Bentuk Instrumen: pengamatan

Alat : rubrik penilaian keterampilan berbicara (terlampir)

Semarang, 16 Maret 2015

Kolaborator	Guru Kelas
Sukriyati, S.Pd	Siti Musyayati
NIK. 04001	NIM. 1401411555

Mengetahui:
Kepala Sekolah,

Drs. Yakub
NIK. 04028

MATERI AJAR

A. Pengertian sistem barter

Pada zaman dahulu, untuk memperoleh barang-barang kebutuhan, masyarakat melakukan kegiatan tukar-menukar barang atau barter. Hingga kini kegiatan barter masih berlaku dalam kehidupan suku-suku di pedalaman, khususnya di daerah yang terpencil. Misalnya, garam dan tembakau ditukar dengan damar atau hasil hutan yang lain. Tempat dan hari

penukaran barang sudah ditentukan. Cara itu dianggap merepotkan dan terasa sulit dilakukan. Cara tersebut memang kurang praktis. Seseorang yang memerlukan suatu barang harus membawa barang miliknya ke suatu tempat untuk ditukar dengan barang yang diinginkannya.

Gambar 8.1 Barter barang.

Alasan Meninggalkan Barter

Dalam perkembangannya, ternyata cara barter menemui beberapa kesulitan sebagai berikut.

a. Sulit menemukan orang yang cocok untuk diajak barter.

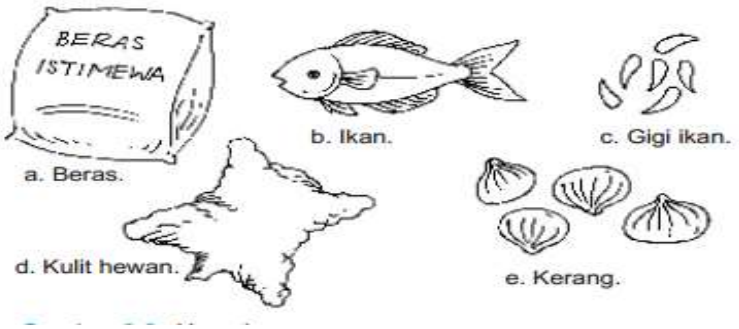
b. Sulit menemukan nilai barang yang akan ditukarkan.

c. Sulit untuk menyimpan barang yang ditukarkan.

Dari sinilah, kemudian muncullah uang. Dalam perkembangannya, uang juga mengalami perubahan.

B. Uang barang

Awal digunakannya uang tidak diketahui pasti. Masa barter telah ditinggalkan. Kemudian mulai menggunakan barang sebagai uang. Tidak semua barang dianggap sebagai uang. Namun, hanya benda berharga saja. Misalnya beras, ikan, gigi ikan paus, kulit hewan, dan kerang. Barang tersebut disebut uang barang. Uang barang juga sulit digunakan. Uang barang itu pun mulai ditinggalkan.



Penggunaan uang barang ternyata juga memiliki banyak kesulitan. Kesulitan tersebut timbul karena pada umumnya barang yang dipakai sebagai perantara mempunyai sifat-sifat sebagai berikut.

a. Nilainya Tidak Stabil

Untuk barang-barang tertentu sering mengalami perubahan nilai dalam waktu yang relatif singkat.

b. Sulit Disimpan

Orang mengalami kesulitan untuk menyimpan barang-barang tertentu atau mungkin untuk menyimpan dibutuhkan biaya yang cukup besar.

c. Tidak Tahan Lama

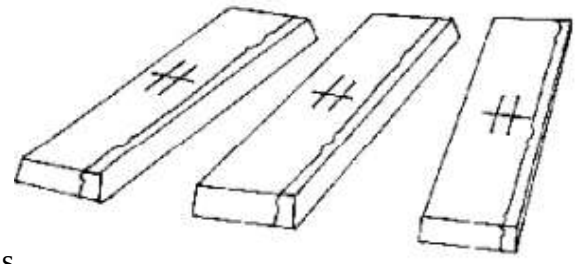
Beberapa barang yang dipakai sebagai uang barang ternyata ada yang mudah rusak, misalnya garam. Garam akan mencair jika disimpan terlalu lama.

d. Sulit untuk Dipindahkan ke Tempat Lain

Ada sebagian barang yang sulit dipindahkan karena ukurannya yang terlalu besar atau mungkin bobotnya yang terlalu berat. Hal tersebut dapat mempersulit seseorang jika dia ingin bepergian ke tempat yang cukup jauh.

C. Uang logam

Perdagangan atau tukar-menukar mulai berkembang. Tidak hanya sebatas antar orang di daerahnya. Namun, juga dengan orang luar daerah. Orang mulai membuat uang. Kemudian membuat uang dari logam. Logam yang dipilih adalah logam mulia. Karena semua orang menyukainya. Seperti emas, perak, dan tembaga. Jika tidak dipakai, uang-uang logam bisa dilebur. Kemudian dibuat berbagai macam perhiasan. Bentuk uang logam bermacam-macam. Ada yang berbentuk koin, lempengan, atau memanjang. Terkadang ada stempel atau cap dari raja. Masyarakat aman menggunakannya.



Uang emas

Penggunaan uang emas juga mengalami hambatan. Karena uang emas nilainya tinggi. Tidak semua barang nilainya sama dengan emas. Contohnya nilai seikat kayu bakar. Nilainya lebih rendah dari emas. Kalau dibeli, kesulitan memberi kembalinya. Uang emas juga mengundang kejahatan. Tidak aman dibawa ke mana-mana.

D. Jenis uang

Jenis uang sekarang dibedakan menjadi dua.

1. **Menurut yang berhak mengeluarkan**

a) Uang kartal

Uang ini hanya dikeluarkan Bank Indonesia. Selain Bank Indonesia tidak boleh. Uang ini dicetak Perum Peruri. Perum Peruri adalah Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia. Contoh uang kartal adalah uang logam. Selain itu, juga ada uang kertas.

Gambar 8.5 Uang kartal.

b) Uang giral

Uang giral dikeluarkan bank umum. Misalnya Bank Nasional Indonesia (BNI) dan Bank Central Asia (BCA). Juga Bank Mandiri, Bank Tabungan Negara (BTN), dan Bank Rakyat Indonesia (BRI). Uang giral berupa surat berharga. Surat ini dapat digunakan untuk pembayaran. Uang giral bisa dijadikan uang kartal. Contohnya cek, giro, kartu kredit, kartu debet, dan ATM.

2. **Menurut bahan pembuatnya**

a. Uang kertas

Ciri khusus uang kertas sebagai berikut.

a) Terbuat dari kertas khusus.

b) Berbentuk persegi panjang.

c) Mempunyai dua sisi.

d) Tertulis nomor seri uang.

e) Ada tanda tangan pejabat Bank Indonesia.

f) Ada tulisan Perum Percetakan RI.

b. Uang logam

Ciri khusus uang logam sebagai berikut.

a) Terbuat dari logam (perak, emas).

b) Berbentuk bundar.

c) Mempunyai dua sisi.

d) Berwarna putih, kuning, dan keemasan.

e) Bergambar flora dan fauna Indonesia, seperti komodo, bunga melati, dan burung cenderawasih.

MEDIA *FLASHCARD*

Kegiatan apakah ini?

SISTEM BARTER

UANG LOGAM

UANG KERTAS

UANG LOGAM

CEK

KARTU ATM

GIRO

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Anggota / No. Absen :

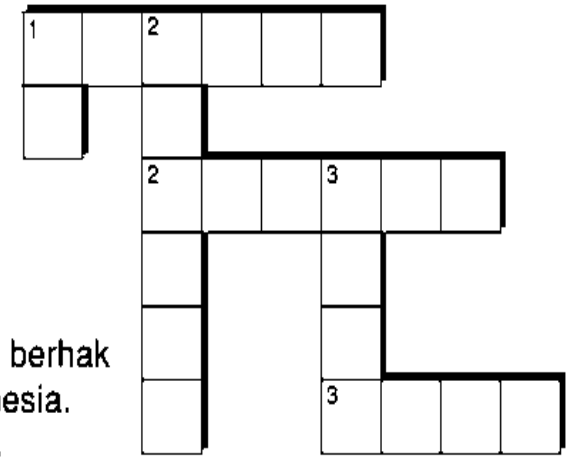
1. 3.

2. 4.

Kelas :

Diskusikan pertanyaan berikut bersama teman sekelompokmu!

Permainan: Teka Teki Silang
Salin dan isilah Teka Teki Silang berikut di buku tulismu!
Kerjakan secara berkelompok!



Mendatar

1. Tukar-menukar barang.
2. Disingkat percetakan uang Republik Indonesia.
3. Contoh uang giral.

Menurun

1. Singkatan nama bank yang berhak mengedarkan uang di Indonesia.
2. Nama mata uang Indonesia.
3. Alat pembayaran yang sah.

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Kelas / Semester : III/ 2

Tema : Kegiatan Sehari-hari

Mata Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia

Pokok Bahasan : Mengenal Sejarah Uang

No.	**Indikator**	**Tujuan Pembelajaran**	**Ranah**			**Bentuk Soal**	**Teknik Penilaian**	**No. Soal**	**Kunci Jawaban**	**Tingkat Kesukaran**
			RK	**RP**	**RA**					
1. 2. 3. 4. 5. 6.	Menjelaskan pengertian sistem barter Menjelaskan pengertian uang barang Menyebutkan jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan Menyebutkan jenis uang menurut bahan pembuatannya Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami.	1. Dengan mengamati *flashcard* sistem barter, siswa dapat menjelaskan pengertian sistem barter dengan baik. 2. Dengan mengamati *flashcard* tentang uang barang, siswa dapat menjelaskan pengertian uang barang dengan benar. 3. Diberikan pertanyaan tentang jenis uang, siswa dapat menyebutkan 2 jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan dengan benar. 4. Dengan mengamati *flashcard* jenis-jenis uang, siswa dapat menunjukkan jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan dengan benar. 5. Diberikan pertanyaan tentang jenis uang, siswa dapat menyebutkan 2	C1 C2 C1 C1 C1	Bercerita mengenai pengalaman yang dialami berdasrkan *flashcard* yang diamati	percaya diri, kerjasama, tanggung jawab disiplin	Pilihan ganda Uraian Pilihan ganda Uraian Pilihan ganda Uraian Pilihan ganda Pilihan ganda	Tes	A1 B1 A2 B2 A4,6 B3 A3 A5,7,10	Terlampir	Mudah Sukar Mudah Sedang Sedang Sukar Sedang Sedang Sukar

	Mendengarkan cerita teman secara bergilir	jenis uang menurut bahan pembuatannya dengan benar. 6. Dengan mengamati *flashcard* jenis-jenis uang, siswa dapat menunjukkan jenis uang menurut bahan pembuatannya dengan benar. 7. Dengan mengamati *flashcard* mengenai sejarah uang, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang pengalaman yang dialami berkaitan dengan sejarah uang dengan baik. 8. Dengan mengamati *flashcard* mengenai jenis-jenis uang, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang pengalaman yang dialami berkaitan dengan jenis uang dengan baik. 9. Melalui kegiatan penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati, siswa dapat mengevaluasi cerita teman secara bergilir dengan baik.	C3 RP RP RP			Uraian Pilihan ganda Uraian Bercerita berdasarkan *flashcard* yang diamati	Nontes	B5 A8,9 B4		Sedang Mudah Sukar

SOAL EVALUASI

Nama :
No. Absen :
Kelas :

A. Ayo, pilihlah jawaban yang benar.

1. Zaman dahulu, perdagangan dilakukan dengan ....
   a. barter
   b. jual beli
   c. pemesanan
   d. pengiriman

2. Yang termasuk uang barang adalah ...
   a. Beras, sayuran
   b. Sayuran, seikat kayu
   c. Beras, kulit hewan
   d. Gigi ikan, buku

3.

Gambar di samping adalah ....
   a. uang kartal
   b. uang giral
   c. uang barang
   d. uang barter

4. Jenis uang menurut yang berhak mengeluarkan adalah ...
   a. Uang logam dan uang kartal
   b. Uang logam dan uang giral
   c. Uang kertas dan uang logam
   d. Uang kartal dan uang giral

5. Berikut logam untuk membuat uang, *kecuali* ....
   a. intan, mutiara, kuningan
   b. emas, perak, intan
   c. emas, tembaga, besi
   d. timah, emas, kuningan

6. Berikut merupakan uang kartal, *kecuali* ....
   a. seratusan warna kuning
   b. cek senilai seratus ribu
   c. koin seribuan
   d. lima ribuan gambar Imam Bonjol

7. Jenis uang berdasarkan bahannya terdiri dari ....
   a. uang kertas dan uang logam
   b. uang emas dan perak
   c. uang seribuan kertas
   d. uang seribuan kertas dan lima ribuan kertas

8. Mata uang negara Amerika Serikat adalah ....
   a. dollar
   b. peso
   c. ringgit
   d. yen
9. Nilai yang tertera pada uang disebut ....
   a. nilai nominal
   b. nilai bahan
   c. nilai barang
   d. nilai intrinsik
10. Uang kartal dicetak oleh ....
   a. Perum Peruri
   b. pemerintah
   c. Bank Rakyat Indonesia
   d. Bank Indonesia

B. Ayo, jawab pertanyaan berikut dengan benar.

1. Mengapa barter banyak kekurangannya?
2. Apakah uang barang itu?
3. Sebutkan uang yang beredar di masyarakat.
4. Sebutkan ciri-ciri uang kertas.
5. Apakah uang giral itu?

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan ganda

1. A
2. C
3. A
4. D
5. A
6. B
7. A
8. A
9. A
10. A

B. Uraian

1. Karena nilainya tidak tetap, kebutuhan mayarakat terus bertambah, kesulitan membawa barang.
2. Uang barang adalah uang pada zaman dahulu. Contoh; kerang, gigi ikan, dll.
3. Uang kertas dan uang logam
4. Terbuat dari kertas khusus, berbentuk persegi panjang, mempunyai dua sisi, tertulis nomor seri uang, ada tanda tangan pejabat bank indonesia, ada tulisan perum percetakan RI.
5. Uang giral adalah uang berbentuk surat-surat berharga. Contoh surat berharga adalah cek, giro, deposito, wesel, polis, dan sertifikat saham. Uang giral banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan.

LEMBAR PENILAIAN

A. Lembar Kerja Siswa

Skor benar = 5

Skor mendekati benar = 1

Skor salah = 0

Skor maksimal : 5x6 = 30

Skor minimal = 0

Nilai = $\frac{\text{skor jawaban benar}}{\text{skor maksimal}}$ x 100

B. Soal Evaluasi

Pilihan ganda:

Skor benar = 1

Skor salah = 0

Skor maksimal = 10

Skor minimal = 0

Uraian :

Skor benar = 3

Skor salah = 1

Skor maksimal = 15

Skor minimal = 5

Nilai = $\frac{\text{skor jawaban benar}}{\text{skor maksimal}}$ x 100

C. Penilaian Sikap (Afektif)

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Kelas/Semester : IIIB/ 2
Nama Siswa :
Hari/Tanggal :
Petunjuk :
Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Percaya Diri	a. Berani bertanya		
		b. Berani menanggapi presentasi teman		
		c. Berpenampilan tenang		
		d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan		
2.	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi		
		b. Berdiskusi menyelesaikan soal		
		c. Saling membantu menganalisis *flashcard*		
		d. Berkerjasama ketika berkelompok		
3.	Disiplin	a. a.Mengikuti pembelajaran tepat waktu		
		b. Berpakaian rapi		
		c. Mengumpulkan tugas tepat waktu		
		d. Tertib selama mengikuti pembelajaran		
4.	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan		
		c. Menerima pendapat teman lain		
		d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon		

Skor minimal : 4 x 1 = 4
Skor maksimal : 4 x 4 = 16

Median : $\frac{4+16}{2}$ = 10

Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$

= $\frac{16-4}{4}$

= 3

P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	26 s/d 32	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	20 s/d 26	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	14 s/d 20	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	8 s/d 14	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Semarang, Maret 2015
Pengamat,

.....

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS

KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG

No	Nilai karakter yang diharapkan	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
1	Percaya diri	a. Berani bertanya b. Berani menanggapi presentasi teman c. Berpenampilan tenang d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan			
2	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi b. Berdiskusi menyelesaikan soal c. Saling membantu menganalisis *flashcard* d. Berkerjasama ketika berkelompok			
3	Disiplin	a. Mengikuti pembelajaran tepat waktu b. Berpakaian rapi c. Mengumpulkan tugas tepat waktu d. Tertib selama mengikuti pembelajaran			
4	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan c. Menerima pendapat teman lain d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon			

D. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan bercerita	Siswa bercerita dengan lancar	Setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Kurang dari setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Belum mampu bercerita
2.	Volume suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas	Terdengar sampai setengah ruang kelas	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas	Suara sangat pelan atau tidak terdengar
3.	Ekspresi	Mimik	Mimik	Mimik	Monoton tanpa

		wajah dan gerak tubuh sesuai dengan cerita	wajah dan gerak tubuh tidak sesuai	wajah tanpa gerakan tubuh, atau sebaliknya	ekspresi

Skor minimal : 3 x 1 = 3
Skor maksimal : 3 x 4 = 12
Median : $\frac{3+12}{2}$ = 7,5
Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$
= $\frac{12-3}{4}$
= 2,25
P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	9,75 s/d 12	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	7,5 s/d 9,75	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	5,25 s/d 7,5	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	3 s/d 5,25	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Semarang, Maret 2015
Pengamat,

.....

SINTAK PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Pembelajaran *Time Token* (Huda, 2013: 241) yaitu:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melakssiswa an diskusi klasikal.
3. Guru memberi tugas pada siswa.
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara.
6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II

Nama Sekolah : SD HJ. Isriati Baiturrahman 1
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Mata Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/ 2
Alokasi Waktu : 3x35 menit

A. Standar Kompetensi

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

Berbicara
6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

B. Kompetensi Dasar

IPS

2.4 Mengenal sejarah uang

Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

C. Indikator

IPS

2.4.5 Menyebutkan mata uang negara lain

2.4.6 Mendiskusikan syarat-syarat uang

2.4.7 Menjelaskan kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia

6.2.1 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami.

6.2.2 Mendengarkan cerita teman secara bergilir

D. Tujuan pembelajaran

1. Melalui berdiskusi dengan kelompok mengerjakan LKS, siswa dapat mendiskusikan syarat-syarat uang dengan benar (RK C2).
2. Dengan mengamati *flashcard* tentang mata uang, siswa dapat menyebutkan 5 mata uang negara lain dengan benar (RK C1).
3. Melalui berdiskusi dengan kelompok, siswa dapat menyebutkan 5 mata uang negara lain dengan benar (RK C2).
4. Diberikan pertanyaan tentang mata uang, siswa dapat menyebutkan 3 fungsi dengan benar (RK C1).
5. Dengan mengamati *flashcard* berkaitan dengan uang, siswa dapat menyebutkan 3 fungsi uang dengan benar (RK C1).
6. Melalui berdiskusi dengan kelompok untuk mengerjakan LKS, siswa dapat menjelaskan kegunaan uang dengan benar (RK C2).
7. Dengan mengamati *flashcard* terkait materi, siswa dapat bercerita tentang pengalaman mengesankan yang pernah dialami dengan benar (RP).
8. Dengan mengamati *flashcard* mata uang negara lain, siswa dapat bercerita tentang pengalaman mengesankan yang pernah dialami dengan benar (RP).
9. Melalui kegiatan penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati, siswa dapat mengevaluasi cerita teman secara bergilir dengan baik (RP).

Karakter yang diharapkan : percaya diri, kerjasama, tanggung jawab, disiplin

E. Materi Pokok

a. Mata uang negara lain
b. Syarat-syarat uang
c. Kegunaan uang

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : *Time Token*

Metode : tanya jawab,diskusi, penugasan, presentasi, ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru meminta siswa menata tempat duduk masing-masing. 2. Guru mengokondisikan kelas, mengucapakan salam, menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa dan melakukan presensi 3. Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, bertanya pada siswa" siapa yang tahu mata uang negara Indonesia?" 4. Memberi motivasi pada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan apa yang akan dilakukan dan apa tujuan yang akan dicapai dengan bahasa yang mudah dimengerti.	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi tentang mata uang negara lain, syarat-syarat uang dan keguanaan uang secara jelas dan mudah dipahami. (elaborasi) 2. Guru menampilkan *flashcard* yang berwarna dengan gambar yang jelas. (elaborasi) 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati *flashcard*. (eksplorasi) 4. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan tentang *flashcard* yang diamati. (eksplorasi) 5. Siswa dapat menyebutkan mata uang negara lain. (eksplorasi) 6. Siswa dibagi dalam kelompok beranggotakan 4 orang dan mempelajari materi. (eksplorasi) 7. Guru membagikan lembar kerja siswa. (elaborasi) 8. Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru. (eksplorasi)	75 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	9. Setelah semua kelompok selesai perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban di depan kelas. (eksplorasi) 10. Siswa bersama guru membahas jawaban dari masing-masing kelompok (konfirmasi) 11. Guru membagikan 1 kupon pada setiap siswa, yang tertera waktu bicara 2-5 menit. (elaborasi) 12. Guru menyajikan beberapa *flashcard* yang berwarna dan jelas berisi tentang mata uang negara lain dan kegunaan uang. (elaborasi) 13. Siswa secara bergantian menjelaskan *flashcard* yang disajikan guru berdasarkan waktu yang tertera pada kupon. (eksplorasi) 14. Siswa lain mendengarkan penjelasan temannya. (eksplorasi) 15. Guru memberikan penguatan terhadap penjelasan siswa secara perorangan. (elaborasi)	
Kegiatan Penutup	1. Guru dan siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama. (konfirmasi). 2. Guru memberikan *reward.* 3. Siswa mengerjakan evaluasi. 4. Tindak lanjut untuk mempelajari materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 5. Salam dan doa.	25 Menit

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media : media *flashcard*
2. Sumber belajar :

Jatmiko, Inoki Wasis dan Mariono S.D. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial "Bangga Menjadi Insan Berwawasan Lingkungan" 3*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Muhammad, Soleh M. Dan Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Hermawan, Edi. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas 3.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Ismoyo dan Romiyatun. 2008. *Aku Bangga Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

I. Penilaian

1) Kognitif

Prosedur	: Tes dalam proses	: Ada (LKS)
	Tes akhir	: Ada (Evaluasi)
	Tindak lanjut	: Pekerjaan rumah
Teknik	: Tes	: Lisan dan tertulis
	Nontes	: Bercerita
Jenis tes	: Tes lisan	: Apersepsi, Tanya jawab
	Tes tertulis	: LKS, evaluasi
Alat	: LKS (terlampir)	
	Evalusi (terlampir)	
	Kunci jawaban (terlampir)	
	Lembar penilaian (terlampir)	
Bentuk tes	: Pilihan ganda	
	Uraian	

2) Afektif

Bentuk Instrumen : pengamatan

Alat : penilaian sikap (terlampir)

3) Psikomotorik

Bentuk Instrumen : pengamatan

Alat : rubrik penilaian keterampilan berbicara (terlampir)

Semarang, 19 Maret 2015

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

NIK. 04001

Guru Kelas

Siti Musyayati

NIM. 1401411555

Mengetahui:
Kepala Sekolah,

Drs. Yakub
NIK. 04028

MATERI AJAR

Mata Uang

Tiap negara memiliki mata uang sendiri. Mata uang tersebut berlaku untuk pembayaran sah di negara masing-masing. Berikut ini nama-nama mata uang di beberapa negara di dunia.

No.	Nama Negara	Nama Mata Uang
1.	Indonesia	Rupiah
2.	Malaysia	Ringgit
3.	Singapura	Dollar Singapura ($)
4.	Jepang	Yen
5.	Inggris	Poundsterling
6.	Perancis	Franc (Fr)
7.	Belanda	Golden
8.	Filipina	Peso
9.	Amerika Serikat	Dollar Amerika (US$)
10.	India	Rupee
11.	Arab Saudi	Real
12.	Australia	Dollar Australia
13.	Belgia	Fanc (B.F)
14.	Brunei Darusalam	Dollar Brunei
15.	Hongkong	Dollar Hongkong
16.	Irak	Dinar (DI)
17.	Iran	Rial (RI)
18.	Italia	Lira (Lr)
19.	Jerman	Deutsche Mark
20.	Korea Selatan	Won
21.	Mesir	Paun
22.	Myanmar	Kyat
23.	Pakistan	Rui
24.	Papua Nugini	Kina
25.	Portugal	Escudo
26.	Cina	Yuan
27.	Rusia	Rubel
28.	Selandia Baru	Dollar Selandia Baru
29.	Spanyol	Peseta (Pus)
30.	India	Rupee (Re)
31.	Swedia	Kroon (Kr)
32.	Thailand	Bath (B)
33.	Eropa	Euro

Syarat-syarat Uang

Agar suatu benda dapat dijadikan sebagai uang, benda tersebut haruslah memenuhi beberapa syarat, diantaranya:

1. Praktis, artinya mudah dibawa kemana-mana.
2. Tahan lama, maksudnya bahwa uang digunakan bukan untuk sementara dan bukan hanya oleh seorang disuatu daerah, melainkan oleh banyak orang untuk jangka waktu yang lama.
3. Jumlahnya sedikit, langka, dan sulit diperoleh sehingga nilainya tetap stabil.
4. Digemari atau disukai oleh masyarakat umum.
5. Diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran.

Kegunaan Uang

1. Uang sebagai Alat Tukar

   Uang berfungsi sebagai alat tukar. Uang mempermudah orang untuk melakukan pertukaran. Dengan adanya uang, orang tidak perlu lagi barang untuk menukarkan sesuatu. Misalnya menukar uang dengan sebuah buku.

2. Uang sebagai Alat Pembayaran

   Uang dapat digunakan sebagai alat pembayaran. Misalnya, membayar ongkos kendaraan, membayar benda yang dibeli, dan membayar upah seorang pegawai.

3. Uang sebagai Penunjuk Harga

   Uang dapat digunakan untuk menunjukkan nilai berbagai macam barang atau jasa yang akan diperjualbelikan. Uang juga berguna untuk menunjukkan besarnya kekayaan dan menghitung besar kecilnya pinjaman. Selain tiu, uang juga dipakai untuk menentukan harga barang atau jasa. Misalnya, jam tangan yang akan di jual di toko. Jam tangan tersebut dapat dinilai dengan uang. Dengan begitu, orang dapat membeli jam tangan tersebut dengan harga sesuai nilai jam tangan.

4. Uang sebagai Alat Menyimpan atau Menabung

   Dahulu simpanan atau tabungan orang berupa emas. Sekarang, hal itu sudah berubah. Saat ini, orang menyimpan tabungan atau kekayaannya berupa uang dan biasanya mereka menyimpannya di bank.

5. Uang sebagai Pendorong Kerja

   Setiap orang yang bekerja pasti mengharapkan adanya imbalan (gaji). Dengan alasan ini, gaji yang berupa uang dapat mendorong semangat dalam bekerja.

6. Uang sebagai Modal Usaha

   Uang dapat digunakan sebagai modal usaha. Dengan uang, seseorang bisa mendirikan perusahaan.

MEDIA *FLASHCARD*

Mata uang negara manakah ini?

Mata uang negara manakah ini?

Mata uang negara manakah ini?

Mata uang negara manakah ini?

Mata uang negara manakah ini?

Mata uang negara manakah ini?

Mata uang negara manakah ini?

Mata uang negara manakah ini?

MENERIMA GAJI

MEMBAYAR DIKASIR

Mendirikan kantin, fungsi uang untuk ...

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Anggota:

1. 3.

2. 4.

Kelas :

Aktivitas Kelompok

Kerjakan bersama kelompok belajarmu! Sebutkan nama mata uang dari negara-negara yang ada di dunia. Buatlah dalam bentuk tabel seperti contoh berikut!

No.	Negara	Mata uang
1.	Malaysia	Ringgit
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Kelas / Semester : III/ 2
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Mata Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Mengenal Sejarah Uang

No.	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	Teknik Penilaian	No. Soal	Kunci Jawaban	Tingkat Kesukaran
			RK	RP	RA					
1. 2. 3. 4. 5.	Menyebutkan mata uang negara lain Mendiskusikan syarat-syarat uang Kegunaan uang Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami. Mendengarkan cerita teman secara bergilir	1. Melalui berdiskusi dengan kelompok mengerjakan LKS, siswa dapat mendiskusikan syarat-syarat uang dengan benar. 2. Dengan mengamati *flashcard* tentang mata uang, siswa dapat menyebutkan 5 mata uang negara lain dengan benar. 3. Melalui berdiskusi dengan kelompok mengerjakan LKS, siswa dapat menyebutkan 5 mata uang negara lain dengan benar. 4. Diberikan pertanyaan tentang mata uang, siswa dapat menyebutkan 3 fungsi uang dengan benar. 5. Melalui berdiskusi dengan kelompok, siswa dapat menjelaskan kegunaan uang	C1 C2 C1 C2 C2	Bercerita mengenai pengalaman yang dialami berdasarkan *flashcard* yang diamati	percaya diri, kerjasama, tanggung jawab disiplin	Pilihan ganda Uraian Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Uraian Pilihan ganda	Tes	A1 B5 A2, 5 A3,4 A6, 7 B2,3,4 A8, 9,10	Terlampir	Sedang Sukar Sedang Mudah Mudah Sedang Mudah

		dengan benar. 6. Dengan mengamati *flashcard* terkait materi, siswa dapat bercerita tentang pengalaman mengesankan yang pernah dialami dengan benar. 7. Dengan mengamati *flashcard* mata uang negara lain, siswa dapat bercerita tentang pengalaman mengesankan yang pernah dialami dengan benar. 8. Melalui kegiatan penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati, siswa dapat mengevaluasi cerita teman secara bergilir dengan baik.	RP RP RP			Uraian Bercerita berdasarkan *flashcard* yang diamati	Nontes	B1		Sukar

SOAL EVALUASI

Nama :
No. Absen :
Kelas :

A. Pilihan Ganda

1. Berikut ini adalah syarat-syarat uang, *kecuali*...
   a. praktis
   b. tahan lama
   c. diterima oleh masyarakat
   d. mudah sobek
2. Mata uang negara Indonesia adalah . . .
   a. rupiah
   b. rupe
   c. ringgit
   d. piso
3. Mata uang negara Fillipina adalah ...
   a. rupiah
   b. rupe
   c. ringgit
   d. piso
4. Mata uang negara India ...
   a. rupiah
   b. rupe
   c. ringgit
   d. piso
5.

   Uang tersebut adalah mata uang negara....
   a. India
   b. Malaysia
   c. Amerika
   d. Thailand

6. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena . . . .
   a.dijamin oleh negara
   b.gambarnya bagus
   c.terbuat dari kertas
   d.dapat diterawang
7. Uang tersebut bernilai....

   a. Rp1.000,00
   b. Rp2.000,00
   c. Rp1.500,00
   d. Rp2.500,00

8. Berikut adalah kegunaan uang, *kecuali* ...
   a. membayar jasa
   b. alat tukar
   c. penentu nilai barang
   d. barter

9. Ibu menggunakan uang untuk membayar tukang ojek. Dalam hal ini uang berfungsi sebagai...
   a. membayar jasa
   b. alat tukar
   c. penentu nilai barang
   d. barter
10. Uang harus dapat digunakan di .... dalam satu negara
   a. daerah padat penduduk
   b. pedesaan
   c. semua tempat
   d. pusat keramaian

B. Uraian
1. Sebutkan 3 kegunaan uang!
2. Sebutkan 3 mata uang negara lain!
3. Jelaskan yang dimaksud fungsi uang sebagai penentu nilai barang !
4. Jelaskan fungsi uang sebagai membayar jasa!
5. Sebutkan 3 syarat-syarat uang!

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan ganda

1. D
2. A
3. D
4. B
5. B
6. A
7. A
8. D
9. A
10. C

B. Uraian

1. Membayar jasa, alat tukar ,penentu nilai barang
2. Mata uang negara lain:
   a. Malaysia mata uangnya ringgit.
   b. Singapura mata uangnya dollar Singapura.
   c. Jepang mata uangnya yen.
   d. India mata uangnya rupee.
   e. Arab Saudi mata uangnya real.
   f. Inggris mata uangnya pound sterling.
3. Uang sebagai alat pengukur nilai/harga, artinya bahwa harga suatu barang dan jasa selalu ditetapkan dengan jumlah satuan uang.
4. Fungsi uang untuk membayar jasa adalah bahwa uang dapat digunakan untuk memberi upah atas jasa yang kita terima
5. Syarat uang: praktis, tahan lama, diterima oleh masyarakat

LEMBAR PENILAIAN

A. Lembar Kerja Siswa

Skor benar = 3

Skor salah = 0

Skor maksimal : 10x3 = 30

Skor minimal = 0

Nilai = $\frac{\text{skor jawaban benar}}{\text{skor maksimal}}$ x 100

B. Soal Evaluasi

Pilihan ganda:

Skor benar = 1

Skor salah = 0

Skor maksimal= 10

Skor minimal = 0

Uraian :

Skor benar = 3

Skor salah = 1

Skor maksimal= 15

Skor minimal = 5

Nilai = $\frac{\text{skor jawaban benar}}{\text{skor maksimal}}$ x 100

C. Penilaian Sikap (Afektif)

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Percaya Diri	a. Berani bertanya		
		b. Berani menanggapi presentasi teman		
		c. Berpenampilan tenang		
		d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan		
2.	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi		
		b. Berdiskusi menyelesaikan soal		
		c. Saling membantu menganalisis *flashcard*		
		d. Berkerjasama ketika berkelompok		
3.	Disiplin	a. a.Mengikuti pembelajaran tepat waktu		
		b. Berpakaian rapi		
		c. Mengumpulkan tugas tepat waktu		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		d. Tertib selama mengikuti pembelajaran		
4.	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh		
		b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan		
		c. Menerima pendapat teman lain		
		d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon		

Skor minimal : 4 x 1 = 4
Skor maksimal : 4 x 4 = 16
Median : $\frac{4+16}{2}$ = 10
Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$
= $\frac{16-4}{4}$
= 3
P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	26 s/d 32	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	20 s/d 26	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	14 s/d 20	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	8 s/d 14	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Semarang, Maret 2015
Pengamat,

.....

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS

KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG

No	Nilai karakter yang diharapkan	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
1	Percaya diri	a. Berani bertanya b. Berani menanggapi presentasi teman c. Berpenampilan tenang d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan			
2	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi b. Berdiskusi menyelesaikan soal c. Saling membantu menganalisis *flashcard* d. Berkerjasama ketika berkelompok			
3	Disiplin	a. Mengikuti pembelajaran tepat waktu b. Berpakaian rapi c. Mengumpulkan tugas tepat waktu d. Tertib selama mengikuti pembelajaran			
4	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan c. Menerima pendapat teman lain d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon			

D. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

1. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
2. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
3. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
4. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Kemampuan bercerita	Siswa bercerita dengan lancar	Setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Kurang dari setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Belum mampu bercerita
2.	Volume suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas	Terdengar sampai setengah ruang kelas	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas	Suara sangat pelan atau tidak terdengar

3.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan cerita	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai	Mimik wajah tanpa gerakan tubuh, atau sebaliknya	Monoton tanpa ekspresi

Skor minimal : 3 x 1 = 3
Skor maksimal : 3 x 4 = 12

Median : $\frac{3+12}{2}$ = 7,5

Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$

= $\frac{12-3}{4}$

= 2,25

P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	9,75 s/d 12	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	7,5 s/d 9,75	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	5,25 s/d 7,5	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	3 s/d 5,25	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Semarang, Maret 2015
Pengamat,

.....

SINTAK PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Pembelajaran *Time Token* (Huda, 2013: 241), yaitu:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melakssiswa an diskusi klasikal.
3. Guru memberi tugas pada siswa.
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara.
6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus III

Nama Sekolah : SD HJ. Isriati Baiturrahman 1
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Mata Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/ 2
Alokasi Waktu : 3x35 menit

A. Standar Kompetensi

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Bahasa Indonesia

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

B. Kompetensi Dasar

IPS

2.4 Mengenal sejaranh uang

Bahasa Indonesia

6.2.1 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

6.2.2. Mendengarkan cerita teman secara bergilir

C. Indikator

IPS

2.4.8 Menyebutkan alat pembayaran selain uang

2.4.9 Menjelasakn cara mengelola uang yang baik

2.4.10 Menyimpulkan manfaat mengelola uang

Bahasa Indonesia

6.2.1 Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami.

6.2.2 Megevaluasi cerita teman secara bergilir

D. Tujuan pembelajaran

1. Melalui tanya jawab tentang alat pembayaran, siswa dapat menyebutkan 3 alat pembayaran selain uang dengan benar (RK C1).
2. Dengan mengamati *flashcard* alat pembayaran, siswa dapat siswa dapat menyebutkan 3 alat pembayaran selain uang dengan benar (RK C1).
3. Melalui berdiskusi dengan kelompok mengerjakan LKS, siswa dapat mendiskusikan cara mengelola uang yang baik dengan benar (RK C2).
4. Melalui tanya jawab tentang pengelolaan uang, siswa dapat menjelaskan cara mengelola uang yang baik (RK C2).
5. Melalui berdiskusi dengan kelompok mengerjakan LKS, siswa dapat menyimpulkan manfaat mengelola uang dengan tepat (RK C4).
6. Dengan mengamati *flashcard* jenis bank, siswa dapat menyebutkan 3 bank milik pemerintah dengan benar. (RK C1).
7. Dengan mengamati *flashcard* jenis bank, siswa dapat menyebutkan 3 bank milik swasta dengan benar. (RK C1).
8. Dengan mengamati *flashcard* kegiatan menabung di bank, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang pengalaman menggunakan uang dengan baik (RK C3).
9. Melalui kegiatan penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati, siswa dapat mendengarkan cerita teman secara bergilir dengan baik (RP C5).

Karakter yang diharapkan : percaya diri, kerjasama, tanggung jawab, disiplin

E. Materi Pokok

a. Alat pembayaran selain uang
b. Cara mengelola uang yang baik
c. Manfaat mengelola uang

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : *Time Token*

Metaode : tanya jawab,diskusi, penugasan, presentasi, ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru meminta siswa menata tempat duduk masing-masing. 2. Guru mengokondisikan kelas, mengucapakan salam, menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa dan melakukan presensi 3. Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, bertanya pada siswa" Siapakah yang pernah mengirim uang? Kalian mengirim uang lewat kantor pos atau bank?" 4. Memberi motivasi pada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan apa yang akan dilakukan dan apa tujuan yang akan dicapai dengan bahasa yang mudah dimengerti.	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi tentang alat pembayaran selain uang dan cara mengelola uang yang baik. (elaborasi) 2. Guru menampilkan *flashcard* sesuai materi yang dijelaskan. (elaborasi) 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati *flashcard*. (eksplorasi) 4. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan tentang *flashcard.* (eksplorasi) 5. Siswa dapat menyebutkan alat pembayaran selain uang. (eksplorasi) 6. Siswa dibagi dalam kelompok beranggotakan 4 orang dan mempelajari materi. (eksplorasi) 7. Guru membagikan lembar kerja siswa pada masing-masing kelompok. (elaborasi)	75 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	8. Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru. (eksplorasi) 9. Siswa bersama guru membahas jawaban dari masing-masing kelompok (konfirmasi) 10. Guru membagikan 1 kupon pada setiap siswa, yang tertera waktu bicara 3-5 menit. (elaborasi) 11. Guru menyajikan beberapa *flashcard* yang berwarna dan jelas (elaborasi) 12. Siswa secara bergantian menjelaskan *flashcard* yang disajikan guru berdasarkan waktu yang tertera pada kupon. (eksplorasi) 13. Semua siswa menjelaskan *flashcard* secara bergantian di depan kelas. (eksplorasi) 14. Siswa lain menanggapi penjelasan teman mengenai *flashcard*. (eksplorasi) 15. Guru memberikan penguatan terhadap penjelasan siswa secara perorangan. (elaborasi)	
Kegiatan Penutup	1. Guru dan siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama. (konfirmasi). 2. Guru memberikan *reward* pada siswa terbaik dalam menjelaskan *flashcard.* 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Tindak lanjut untuk mempelajari materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 5. Salam dan doa	20 Menit

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media : media *flashcard*
2. Sumber belajar :

Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3.* Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Muhammad, Soleh M. Dan Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Ismoyo dan Romiyatun. 2008. *Aku Bangga Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Hermawan, Edi. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas 3.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

I. Penialaian

1) Kognitif

Prosedur	:	Tes dalam proses	: Ada (LKS)
		Tes akhir	: Ada (Evaluasi)
Teknik	:	Tes	: Lisan dan tertulis
		Nontes	: Bercerita
Jenis tes	:	Tes lisan	: Apersepsi, Tanya jawab
		Tes tertulis	: LKS, evaluasi, pekerjaan rumah
Alat	:	LKS (terlampir)	
		Evalusi (terlampir)	
		Kunci jawaban (terlampir)	
		Lembar penilaian (terlampir)	
Bentuk tes	:	Pilihan Ganda	
		Uraian	

2) Afektif

Bentuk Instrumen : pengamatan

Alat : penilaian sikap (terlampir)

3) Psikomotorik

Bentuk Instrumen : pengamatan

Alat : rubrik penilaian keterampilan berbicara (terlampir)

Semarang, 23 Maret 2015

Kolaborator	Guru Kelas
Sukriyati, S.Pd	Siti Musyayati
NIK. 04001	NIM. 1401411555

Mengetahui:
Kepala Sekolah,

Dra. Yakub
NIK. 04028

MATERI AJAR

A. Cara mengelola uang yang baik

Pengelolaan uang sangat diperlukan karena beberapa alasan berikut ini.

1. Kebutuhan Orang Tidak Menentu

   Kebutuhan seseorang terkadang berubah dalam tiap harinya. Penghasilan seseorang juga adakalanya tidak menentu. Oleh karena itu, setiap orang harus pandai menggunakan uang. Gunakan uang sesuai dengan kebutuhan.

2. Persiapan Hal-Hal yang Tidak Terduga

   Setiap orang ingin tubuhnya selalu sehat. Namun, kita harus berjaga-jaga. Kita harus menyiapkan uang untuk biaya kesehatan. Jika suatu saat sakit, ada biaya untuk berobat. Kebutuhan kesehatan tersebut merupakan contoh kebutuhan yang tidak terduga.

3. Biaya Cadangan Kebutuhan yang Lain

   Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Artinya, manusia selalu berhubungan dengan manusia lain. Oleh karena itu, manusia harus saling memperhatikan. Cara mengelola uang dapat dilakukan dengan cara berikut ini.

   1. Menyeimbangkan pengeluaran dengan pemasukan.
   2. Berbelanja barang yang benar-benar diperlukan.
   3. Mendaftar barang belanjaan.
   4. Berbelanja barang belanjaan yang sesuai dengan keuangan.
   5. Jangan berlaku boros.
   6. Menabung.

B. Manfaat Mengelola Uang sesuai Penggunaan

   a. Dapat mengatur pemasukan dan pengeluaran.
   b. Dapat membedakan kebutuhan yang penting dan tidak penting.
   c. Hidup tidak boros dan dapat lebih hemat.
   d. Terbiasa menyimpan uang.
   e. Semua kebutuhan dapat terpenuhi.
   f. Hidup menjadi lebih terarah dan terencana.

C. Menabung

Menabung dapat dilakukan dirumah. Dirumah biasanya menabung dicelengan. Selain menabung di rumah, kita juga dapat menabung dibank. Bank adalah tempat untuk menyimpan dan meminjam uang. Berdasarkan pemiliknya, bank dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bank milik negara dan bank milik swasta.

Contoh bank milik negara ialah Bank Indonesia (BI), Bank Mandiri, Bank Nasional Indonesia (BNI), Bank Tabungan Negara (BTN), dan Bank Rakyat Indonesia (BRI). Contoh bank milik swasta adalah Bank Niaga, Bank Central Asia (BCA), Bank Mega, Permata Bank, Bank Danamon, dan Bank Lippo.

Menabung di bank dapat memberikan beberapa keuntungan.

Keuntungan-keuntungannya, antara lain, sebagai berikut:

a. tabungan aman dan tidak akan hilang,

b. mendapatkan bunga,

c. membantu program pembangunan, dan

d. dapat diambil sewaktu-waktu

MEDIA PEMBELAJARAN

UANG KERTAS

Menabung di rumah

Menabung di bank

Kartu ATM

Termasuk bank milik ...

Termasuk bank milik ...

Termasuk bank milik ...

Termasuk bank milik ...

Termasuk bank milik ...

Termasuk bank milik ...

Uang yang kita punya untuk ...

Termasuk bank milik ...

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Anggota:

1. 3.

2. 4.

Kelas :

Berilah tanda centang perilaku yang baik atau tidak baik dalam kolom berikut!

No.	Contoh Perilaku	Baik	Tidak Baik
1.	Jajan terus-menerus		
2.	Membeli mainan yang banyak		
3.	Menabung di bank		
4.	Membeli kebutuhan yang penting		

Carilah kata-kata berikut dalam kotak huruf. Tariklah garis secara mendatar atau menurun. Sebelum mengerjakannya, fotokopilah kotak katanya.

1. barter
2. kerang
3. uang
4. logam
5. emas
6. perak
7. tukar

B	A	R	T	E	R	I	D	W	A
A	E	T	U	K	I	A	B	U	K
K	M	A	K	E	R	A	N	G	K
U	A	H	A	K	I	K	A	T	L
A	S	E	R	A	K	P	E	K	O
N	A	F	K	P	I	S	K	O	G
G	R	O	K	E	M	A	R	K	A
N	A	H	K	R	K	U	N	I	M
G	A	W	R	A	G	D	I	S	A

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Kelas / Semester : III/ 2
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Mata Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Mengenal Sejarah Uang

No.	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	Teknik Penilaian	No. Soal	Kunci Jawaban	Tingkat Kesukaran
			RK	RP	RA					
1.	Menyebutkan alat pembayaran selain uang	1. Melalui tanya jawab tentang alat pembayaran, siswa dapat menyebutkan 3 alat pembayaran selain uang dengan benar.	C1	Bercerita mengenai pengalaman yang dialami terkait materi tentang jual beli	percaya diri, kerjasama, tanggung jawab disiplin	Pilihan ganda	Tes	6, 8, 9	Terlampir	Sedang
2.	Menjelasakn cara mengelola uang yang baik	2. Dengan mengamati *flashcard* alat pembayaran, siswa dapat siswa dapat menyebutkan 3 alat pembayaran selain uang dengan benar.	C1			Uraian		3		Sedang
3.	Menyimpulkan manfaat mengelola uang	3. Melalui berdiskusi dengan kelompok mengerjakan LKS, siswa dapat mendiskusikan cara mengelola uang yang baik dengan benar.	C2			Pilihan ganda				Sukar
4.	Bercerita tentang pengalaman menarik, mengesankan yang pernah dialami.	4. Melalui tanya jawab tentang pengelolaan uang, siswa dapat menjelaskan cara mengelola uang yang baik.	C2			Uraian		2,3		Sedang
5.	Mendengarkan cerita teman secara bergilir	5. Melalui berdiskusi dengan	C4			Pilihan ganda		1,2 10		Sedang
						Uraian		7		Sedang

		kelompok mengerjakan LKS, siswa dapat menyimpulkan manfaat mengelola uang dengan tepat. 6. Dengan mengamati *flashcard* menabung di bank, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang pengalaman menggunakan uang dengan baik. 7. Melalui kegiatan penjelasan teman mengenai *flashcard* yang diamati, siswa dapat mendengarkan cerita teman secara bergilir dengan baik.	RP RP			Bercerita berdasarkan *flashcard* yang diamati	Nontes	4,5		

SOAL EVALUASI

Nama :
No. Absen :
Kelas :

A. Pilihan Ganda

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Berikut ini adalah alat pembayaran selain uang adalah ...
   a. Uang kertas
   b. Kartu kredit
   c. Kuitansi
   d. Barter
2. Ketika kita berbelanja disupermarket, saat membayar di kasir selain dengan uang tunai kita dapat membayar dengan ...
   a. Kuitansi
   b. Cek
   c. Giro
   d. Kartu ATM
3. Menggunakan uang sebaiknya dengan ....
   a. lancar
   b. hemat
   c. bebas
   d. boros
4. Cara mengelola uang yang baik yaitu ...
   a. Digunakan sesuka hati
   b. Membayar hutang
   c. Dihabiskan untuk belanja
   d. Sebagian uang ditabung
5. Contoh bank milik pemerintah, adalah ...
   a. BNI, BCA, BTN
   b. BNI, BRI, mandiri
   c. Bank mega, lippobank, BRI
   d. BCA, mandiri, danamon
6. Manfaat mengelola uang dengan baik, *kecuali* ...
   a. Hidup terarah
   b. Hidup hemat
   c. Banyak hutang
   d. Punya simpanan
7. Hidup hemat berarti berbelanja sesuai dengan ... dan kemampuan.
   a. barang
   b. kebutuhan
   c. keinginan
   d. boros
8. Berikut ini surat berharga yang *tidak* dapat digunakan sebagai alat pembayaran adalah ....
   a. giro
   b. cek
   c. akta kelahiran
   d. kartu kredit
9. Contoh bank milik swasta adalah ...

a. BNI, BCA, BTN
b. BNI, BRI, mandiri
c. Bank mega, lippobank, BRI
d. BCA, BTN, danamon

10. Salah satu cara mengelola uang adalah ...

a. jajan
b. menabung
c. belanja
d. hura-hura

B. Uraian

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Mengapa kita harus menabung di bank? Jelaskan!
2. Sebutkan 3 alat pembayaran selain uang!
3. Sebutkan 3 manfaat menabung!
4. Sebutkan 3 cara mengelola uang yang baik !
5. Sebutkan 3 Bank yang ada di Indonesia !

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan Ganda

1. B
2. D
3. B
4. D
5. B
6. C
7. B
8. C
9. A
10. B

B. Uraian

1. Karena aman, mendapat bunga
2. Cek, giro, ATM, kartu kredit, kartu debit
3. Melatih hidup hema, hidup teratur, pengeluaran dapat dikendalikan, untuk masa depan, untuk berinvestasi, uang aman.
4. Menyeimbangkan pengeluaran dengan pemasukan, Berbelanja barang yang benar-benar diperlukan, Mendaftar barang belanjaan, Berbelanja barang belanjaan yang sesuai dengan keuangan, Jangan berlaku boros, Menabung.
5. BNI, BRI, BTN, Bank Bukopin, BCA, Mandiri, Bank Danamon, Bank Mega, Bank BPD Jateng.

LEMBAR PENILAIAN

A. Lembar Kerja Siswa

Skor benar = 3

Skor salah = 0

Skor maksimal : 10x3= 30

Skor minimal = 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor jawaban benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

B. Soal Evaluasi

Pilihan ganda:

Skor benar = 1

Skor salah = 0

Skor maksimal = 10

Skor minimal = 0

Uraian :

Skor benar = 3

Skor salah = 1

Skor maksimal = 15

Skor minimal = 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor jawaban benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

C. Penilaian Sikap (Afektif)

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Materi : Mengenal Sejarah Uang

Nama Pengamat :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Percaya Diri	a. Berani bertanya		
		b. Berani menanggapi presentasi teman		
		c. Berpenampilan tenang		
		d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan		
2.	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi		
		b. Berdiskusi menyelesaikan soal		
		c. Saling membantu menganalisis *flashcard*		
		d. Berkerjasama ketika berkelompok		
3.	Disiplin	a. a.Mengikuti pembelajaran tepat waktu		

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		b. Berpakaian rapi		
		c. Mengumpulkan tugas tepat waktu		
		d. Tertib selama mengikuti pembelajaran		
4.	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh		
		b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan		
		c. Menerima pendapat teman lain		
		d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon		

Skor minimal : 4 x 1 = 4

Skor maksimal : 4 x 4 = 16

Median : $\frac{4+16}{2}$ = 10

Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$

= $\frac{16-4}{4}$

= 3

P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	26 s/d 32	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	20 s/d 26	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	14 s/d 20	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	8 s/d 14	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Semarang, Maret 2015

Pengamat,

.....

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS

KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG

No	Nilai karakter yang diharapkan	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
1	Percaya diri	a. Berani bertanya b. Berani menanggapi presentasi teman c. Berpenampilan tenang d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan			
2	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi b. Berdiskusi menyelesaikan soal c. Saling membantu menganalisis *flashcard* d. Berkerjasama ketika berkelompok			
3	Disiplin	a. Mengikuti pembelajaran tepat waktu b. Berpakaian rapi c. Mengumpulkan tugas tepat waktu d. Tertib selama mengikuti pembelajaran			
4	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan c. Menerima pendapat teman lain d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon			

D. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIB/ 2

Materi : Mengenal Sejarah Uang

Nama Pengamat :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Kemampuan bercerita	Siswa bercerita dengan lancar	Setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Kurang dari setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar	Belum mampu bercerita
2.	Volume suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas	Terdengar sampai setengah ruang kelas	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas	Suara sangat pelan atau tidak terdengar
3.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh	Mimik wajah dan gerak tubuh	Mimik wajah tanpa gerakan	Monoton tanpa ekspresi

		sesuai dengan cerita	tidak sesuai	tubuh, atau sebaliknya	

Skor minimal : 3 x 1 = 3
Skor maksimal : 3 x 4 = 12

Median : $\frac{3+12}{2}$ = 7,5

Jarak interval (i) = $\frac{j}{k}$

= $\frac{12-3}{4}$

= 2,25

P = $\frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator yang ada}}$ x 100

Kriteria Ketuntasan Keberhasilan Siswa

Rumus	Jumlah skor	Pencapaian	Kualifikasi kinerja guru	Tingkat keberhasilan pembelajaran
(k+3(i)) s/d m	9,75 s/d 12	81,25% s/d 100%	Sangat baik (SB)	Berhasil
(k+2(i) s/d (k+3(i))	7,5 s/d 9,75	62,50% s/d 81,25%	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	5,25 s/d 7,5	43,75% s/d 62,50%	Cukup (cukup)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	3 s/d 5,25	25,00% s/d 43,75%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2014: 123)

Semarang, Maret 2015
Pengamat,

.....

SINTAK PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Pembelajaran *Time Token* (Huda, 2013: 241), yaitu:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melakssiswa an diskusi klasikal.
3. Guru memberi tugas pada siswa.
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar.
6. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara.
7. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

LAMPIRAN 3

HASIL PENELITIAN SIKLUS 1

1. Keterampilan Guru
2. Aktivitas Siswa
3. Hasil Evaluasi (Kognitif)
4. Implementasi Nilai Karakter Siswa (Afektif)
5. Keterampilan Berbicara (Psikomotorik)

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS

FLASHCARD

Siklus I

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Nama Guru : Siti Musyayati
Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015
Petunjuk :
Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.
Kriteria penilaian:

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Mempersiapkan siswa untuk belajar	a. Mempersiapkan kupon dan media *flashcard*	√	3
		b. Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	-	
		c. Mengecek kehadiran siswa	√	
		d. Mengkondisikan siswa	√	
2.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan	a. Melakukan apersepsi sesuai materi	√	3
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		c. Memberikan motivasi	-	
		d. Mengemukakan cakupan materi	√	
3.	Memberikan penjelasan tentang materi	a. Penjelasan materi jelas dan mudah dipahami	√	3
		b. Penyampaian materi secara runtut dan sistematis	√	
		c. Memberi penekanan pada materi yang penting	-	
		d. Keseimbangan antara keluasan materi dengan waktu yang tersedia	√	
4.	Membimbing pelaksanaan tanya	a. Pertanyaan diberikan dengan jelas	√	2

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
	jawab	b. Pertanyaan sesuai dengan materi	-	
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya	-	
		d. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan	√	
5.	Memilih dan menampilkan media *flashcard*	a. Media *flashcard* sesuai materi	√	2
		b. Media *flashcard* terlihat jelas	-	
		c. Memegang *flashcard* setinggi dada	√	
		d. Media *flashcard* dapat dilihat semua siswa	-	
6.	Membimbing siswa menganalisis *flashcard*	a. Memberikan pertanyaan yang membantu siswa menganalisis *flashcard*	√	3
		b. Mendorong siswa mengemukakan pendapatnya	√	
		c. Menanyakan pemahaman siswa terhadap *flashcard*	-	
		d. Memberikan umpan balik terhadap pendapat siswa	√	
7.	Membimbing diskusi kelompok	a. Mengkondisikan siswa	√	3
		b. Membagi kelompok secara heterogen	√	
		c. Menyampaikan urutan kerja kelompok	√	
		d. Membimbing siswa mengemukakan pendapatnya	-	
8.	Menciptakan iklim belajar yang kondusif	a. Pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai rencana	√	2
		b. Pembelajaran kondusif	√	
		c. Mengkondisikan siswa duduk di tempatnya masing-masing	-	
		d. Memberikan pertanyaan untuk menarik perhatian siswa	-	
9.	Memberikan penguatan	a. Pemberian penguatan secara perseorangan	√	2
		b. Pemberian penguatan secara kelompok	√	
		c. Pemberian penguatan dengan segera	-	
		d. Variasi dalam pemberian	-	

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		penguatan		
10.	Menutup pelajaran	a. Bersama-sama siswa menyimpulkan materi	√	4
		b. Melakukan refleksi	√	
		c. Memberikan soal evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya	√	
	Jumlah			28
	Kategori			Baik

Semarang, 16 Maret 2015

Kolaborator

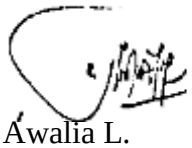
Sukriyati, S.Pd

NIK. 04001

DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR								JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	4	2	3	4	2	3	2	4	24	Baik
2	Annis Kholifa R.	4	3	3	4	3	3	2	4	26	Baik
3	Ari Rangga Prasetio	3	3	2	3	3	2	2	3	21	Baik
4	Berliana Novandari Putri	4	2	3	4	3	3	1	3	23	Baik
5	Bhakti Rama Prawira	4	3	3	3	2	3	1	4	23	Baik
6	Dhafa Ananta Putra	4	3	3	4	2	3	1	4	24	Baik
7	Falih Rifky Saputra	3	3	3	4	2	3	2	4	24	Baik
8	Gading Rakha Mahandiya P.	4	2	3	3	2	3	1	2	20	Baik
9	Jihan Aprilia	4	3	3	3	3	3	1	3	23	Baik
10	Keisha Kirana Safitri	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	4	3	3	4	3	3	2	4	26	Baik
12	Muhammad Dzaki L. H.	4	3	2	4	3	2	1	4	23	Baik
13	Muhammad Ilham Nur H.	3	3	3	3	2	3	1	2	20	Cukup
14	Muhammad Nabil Putra R.	4	2	2	3	2	2	1	2	18	Baik
15	Muhammad Rafi Keefa G.	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-
16	Nabata Ainayya Nurdia	4	3	3	4	2	3	2	3	24	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor A.	4	3	2	4	2	2	1	3	21	Baik
18	Nauliya Rahma Putri P.	4	3	2	3	3	2	1	3	21	Baik
19	Nayla Aulia Safira	4	3	3	4	3	3	2	4	26	Baik
20	Nayla Rachma Putri W.	4	3	3	4	3	3	2	4	26	Baik
21	Princess Kiara Kanakami	4	3	2	3	2	2	2	3	21	Baik
22	Rafael Surya Mahendra	4	3	3	4	3	3	2	3	25	Baik
23	Rakha Rajendra Rizqullah	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-
24	Laras Azizah Khairunisa	3	3	3	4	3	3	2	3	24	Baik
25	Andika Setyo Winarto	4	3	3	4	3	3	2	4	26	Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	4	3	3	3	3	3	1	3	23	Baik
27	Muhammad Ivan H. H.	3	2	2	2	2	2	1	3	17	Cukup
28	Riffat Estyanto	4	3	3	4	3	3	2	3	25	Baik
	Jumlah	95	70	68	89	64	68	38	82	574	
	Rata-rata	3,8	2,8	2,7	3,6	2,6	2,7	1,5	3,3		
	Jumlah rata-rata	23									Baik

Observer



Awalia L.

DATA HASIL BELAJAR PRA-SIKLUS

No	Nama Siswa	**Nilai**	**KKM**	**Keterangan**
1	Aisya Nuzulia Irawan	71	77	Tidak Tuntas
2	Annis Kholifa R.	80	77	Tuntas
3	Ari Rangga Prasetio	80	77	Tuntas
4	Berliana Novandari Putri	69	77	Tidak Tuntas
5	Bhakti Rama Prawira	71	77	Tidak Tuntas
6	Dhafa Ananta Putra	70	77	Tidak Tuntas
7	Falih Rifky Saputra	69	77	Tidak Tuntas
8	Gading Rakha Mahandiya P.	74	77	Tidak Tuntas
9	Jihan Aprilia	65	77	Tidak Tuntas
10	Keisha Kirana Safitri	75	77	Tidak Tuntas
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	80	77	Tuntas
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	79	77	Tuntas
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	67	77	Tidak Tuntas
14	Muhammad Nabil Putra R.	72	77	Tidak Tuntas
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	74	77	Tidak Tuntas
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	80	77	Tuntas
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	80	77	Tuntas
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	74	77	Tidak Tuntas
19	Nayla Aulia Safira	77	77	Tuntas
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	77	77	Tuntas
21	Princess Kiara Kanakami	74	77	Tidak Tuntas
22	Rafael Surya Mahendra	67	77	Tidak Tuntas
23	Rakha Rajendra Rizqullah	75	77	Tidak Tuntas
24	Laras Azizah Khairunisa	69	77	Tidak Tuntas
25	Andika Setyo Winarto	75	77	Tidak Tuntas
26	Salsabila Kusuma Dewi	80	77	Tuntas
27	Muhammad Ivan Hilmi H.	69	77	Tidak Tuntas
28	Riffat Estyanto	75	77	Tidak Tuntas
	JUMLAH	1904		
	RATA-RATA	68		
	NILAI TERTINGGI	80		
	NILAI TERENDAH	65		
	JUMLAH SISWA TUNTAS	9		
	JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS	19		

Peneliti,

Siti Musyayati

DATA HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SIKLUS I

No	Nama Siswa	**Nilai**	**KKM**	**Keterangan**
1	Aisya Nuzulia Irawan	64	77	Tidak Tuntas
2	Annis Kholifa R.	88	77	Tuntas
3	Ari Rangga Prasetio	96	77	Tuntas
4	Berliana Novandari Putri	44	77	Tidak Tuntas
5	Bhakti Rama Prawira	60	77	Tidak Tuntas
6	Dhafa Ananta Putra	64	77	Tidak Tuntas
7	Falih Rifky Saputra	56	77	Tidak Tuntas
8	Gading Rakha Mahandiya P.	68	77	Tidak Tuntas
9	Jihan Aprilia	64	77	Tidak Tuntas
10	Keisha Kirana Safitri	-	-	-
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	92	77	Tuntas
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	80	77	Tuntas
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	44	77	Tidak Tuntas
14	Muhammad Nabil Putra R.	52	77	Tidak Tuntas
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	-	-	-
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	80	77	Tuntas
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	80	77	Tuntas
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	80	77	Tuntas
19	Nayla Aulia Safira	84	77	Tuntas
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	56	77	Tidak Tuntas
21	Princess Kiara Kanakami	64	77	Tidak Tuntas
22	Rafael Surya Mahendra	40	77	Tidak Tuntas
23	Rakha Rajendra Rizqullah	-	-	-
24	Laras Azizah Khairunisa	56	77	Tidak Tuntas
25	Andika Setyo Winarto	68	77	Tidak Tuntas
26	Salsabila Kusuma Dewi	96	77	Tuntas
27	Muhammad Ivan Hilmi H.	80	77	Tuntas
28	Riffat Estyanto	96	77	tuntas
	JUMLAH	1740		
	RATA-RATA	69,6		
	NILAI TERTINGGI	96		
	NILAI TERENDAH	40		
	JUMLAH SISWA TUNTAS	11		
	JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS	14		

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

DATA HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SIKLUS I

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR				JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**	**4**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	3	2	3	3	11	Baik
2	Annis Kholifa R.	3	3	4	4	14	Sangat Baik
3	Ari Rangga Prasetio	3	3	3	3	12	Baik
4	Berliana Novandari Putri	3	3	3	3	12	Baik
5	Bhakti Rama Prawira	2	3	3	3	11	Baik
6	Dhafa Ananta Putra	3	3	3	3	12	Baik
7	Falih Rifky Saputra	2	3	3	2	10	Baik
8	Gading Rakha Mahandiya P.	2	2	3	2	9	cukup
9	Jihan Aprilia	3	3	3	3	12	Baik
10	Keisha Kirana Safitri	-	-	-	-	0	-
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	3	4	4	4	15	Sangat Baik
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	2	3	3	2	10	Baik
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	2	2	3	2	9	cukup
14	Muhammad Nabil Putra R.	2	2	3	2	9	cukup
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	-	-	-	-	0	-
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	3	3	3	4	13	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	3	3	3	3	12	Baik
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	3	3	3	3	12	Baik
19	Nayla Aulia Safira	3	3	3	4	13	Baik
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	3	3	3	4	13	Baik
21	Princess Kiara Kanakami	3	3	4	4	14	Sangat Baik
22	Rafael Surya Mahendra	3	3	3	3	12	Baik
23	Rakha Rajendra Rizqullah	-	-	-	-	0	-
24	Laras Azizah Khairunisa	2	3	3	3	11	Baik
25	Andika Setyo Winarto	3	3	3	4	13	Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	3	3	3	3	12	Baik
27	Muhammad Ivan Hilmi H.	2	3	3	3	11	Baik
28	Riffat Estyanto	3	3	3	4	13	Baik
	Jumlah	67	72	78	78	295	
	Rata-rata	2,7	2,9	3,1	3,1		
	Jumlah rata-rata	11,8					**Baik**

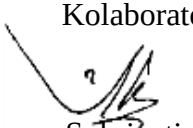
Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS
KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG
SIKLUS I

No	Nilai karakter yang diharapkan	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
1	Percaya diri	a. Berani bertanya b. Berani menanggapi presentasi teman c. Berpenampilan tenang d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan	-Ketika guru menampilkan *flashcard*, beberapa siswa mengajukan pertanyaan -Setelah ada teman yang bercerita mengenai *flashcard* yang diamati, siswa lain menanggapi	Pembelajaran dilaksanakan menarik, menyenangkan	Eksplorasi
2	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi b. Berdiskusi menyelesaikan soal c. Saling membantu menganalisis *flashcard* d. Berkerjasama ketika berkelompok	-Bekerjasama dalam kelompok -Menghargai pendapat teman yang berbeda	Dalam berkelompok tidak ada siswa yang mendominasi kelompok	Elaborasi
3	Disiplin	a. Mengikuti pembelajaran tepat waktu b. Berpakaian rapi c. Mengumpulkan tugas tepat waktu d. Tertib selama mengikuti pembelajaran	- Masuk kelas tidak telat - Mengikuti pembelajaran tidak gaduh - Mengumpulkan tugas tepat waktu	Pembelajaran tidak gaduh	Eksplorasi
4	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan c. Menerima pendapat teman lain d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon	Mengerjakan soal kelompok maupun individu dengan sungguh-sungguh	Penguatan diberikan bervariasi	Elaborasi

Semarang, 16 Maret 2015
Kolaborator



Sukriyati, S.Pd

DATA HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTORIK SIKLUS I

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR			JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	3	3	2	8	Baik
2	Annis Kholifa R.	4	3	2	9	Baik
3	Ari Rangga Prasetio	2	2	2	6	Cukup
4	Berliana Novandari Putri	3	2	3	8	Baik
5	Bhakti Rama Prawira	2	2	2	6	Cukup
6	Dhafa Ananta Putra	3	2	3	8	Baik
7	Falih Rifky Saputra	2	2	3	7	Cukup
8	Gading Rakha Mahandiya P.	2	2	2	6	Cukup
9	Jihan Aprilia	3	2	3	8	Baik
10	Keisha Kirana Safitri	-	-	-	0	-
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	3	3	3	9	Baik
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	2	2	2	6	Cukup
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	2	2	2	6	Cukup
14	Muhammad Nabil Putra R.	2	2	2	6	Cukup
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	-	-	-	0	-
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	3	2	3	8	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	2	3	2	7	Cukup
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	2	2	3	7	Cukup
19	Nayla Aulia Safira	2	2	2	7	Cukup
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	2	3	2	8	Baik
21	Princess Kiara Kanakami	3	2	2	7	Cukup
22	Rafael Surya Mahendra	2	2	3	8	Baik
23	Rakha Rajendra Rizqullah	-	-	-	0	-
24	Laras Azizah Khairunisa	2	2	2	6	Cukup
25	Andika Setyo Winarto	3	3	3	9	Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	3	2	2	7	Cukup
27	Muhammad Ivan Hilmi H.	2	2	2	6	Cukup
28	Riffat Estyanto	3	2	2	7	Cukup
	Jumlah	61	56	59	174	
	Rata-rata	2,6	2,2	2,4		
	Jumlah rata-rata	6,9				**CUKUP**

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

CATATAN LAPANGAN DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus I

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Nama Guru : Siti Musyayati
Kelas/Semester : IIIB/ 2
Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015
Kolaborator : Sukriyati, S.Pd.

1. *Flashcard* yang ditampilkan guru kurang besar.
2. Guru menjelaskan materi dengan jelas, akan tetapi suara kurang keras.
3. Siswa dalam mengemukakan pendapat tidak mengangkat tangan dahulu tetapi secara bersamaan, sehingga guru kesulitan memberikan penilaian.
4. Beberapa siswa minta ijin ke belakang.

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd
NIK. 04001

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK GURU PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus I

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Kelas/Semester : IIIB/ 2
Nama Kolaborator : Sukriyati, S.Pd.
Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015

Pertanyaan :

1. Bagaimanakah pendapat Ibu dengan pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan*?*

   Jawab: Secara umum proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa antusias mengikuti pembelajaran.
2. Apakah menurut Ibu penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS materi Mengenal Sejarah Uang?

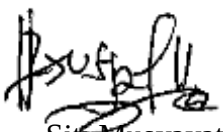
   Jawab: Model *Time Token* berbasis *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Pembelajaran menarik, sehingga siswa mudah menyerap materi pembelajaran.
3. Apakah menurut Ibu penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPS?

   Jawab: iya dapat, hal itu dibuktikan dengan banyak siswa yang aktif mengikuti pembelajaran IPS.
4. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang telah peneliti lakukan tadi?

   Jawab: kekurangannya guru kurang bisa mengondisikan kelas.
5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang peneliti lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

   Jawab: ada, pembelajaran tadi lebih menarik perhatian siswa.

Peneliti,



Siti Musyayati

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN SIKLUS I

Membuka pembelajaran dengan berdoa bersama

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru menyajikan *flashcard*

Guru membimbing diskusi kelompok

Siswa menjelaskan *flashcard*

Siswa mengerjakan evaluasi

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN SIKLUS II

1. Keterampilan Guru
2. Aktivitas Siswa
3. Hasil Evaluasi (Kognitif)
4. Implementasi Nilai Karakter Siswa (Afektif)
5. Keterampilan Berbicara (Psikomotorik)

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus II

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Nama Guru : Siti Musyayati
Hari/Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015
Petunjuk :
Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.
Kriteria penilaian:

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Mempersiapkan siswa untuk belajar	a. Mempersiapkan kupon dan media *flashcard*	√	4
		b. Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	√	
		c. Mengecek kehadiran siswa	√	
		d. Mengkondisikan siswa	√	
2.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan	a. Melakukan apersepsi sesuai materi	√	4
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		c. Memberikan motivasi	√	
		d. Mengemukakan cakupan materi	√	
3.	Memberikan penjelasan tentang materi	a. Penjelasan materi jelas dan mudah dipahami	√	2
		b. Penyampaian materi secara runtut dan sistematis	-	
		c. Memberi penekanan pada materi yang penting	-	
		d. Keseimbangan antara keluasan materi dengan waktu yang	√	

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		tersedia		
4.	Membimbing pelaksanaan tanya jawab	a. Pertanyaan diberikan dengan jelas	√	4
		b. Pertanyaan sesuai dengan materi	√	
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya	√	
		d. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan	√	
5.	Memilih dan menampilkan media *flashcard*	a. Media *flashcard* sesuai materi	√	4
		b. Media *flashcard* terlihat jelas	√	
		c. Memegang *flashcard* setinggi dada	√	
		d. Media *flashcard* dapat dilihat semua siswa	√	
6.	Membimbing siswa menganalisis *flashcard*	a. Memberikan pertanyaan yang membantu siswa menganalisis *flashcard*	√	2
		b. Mendorong siswa mengemukakan pendapatnya	√	
		c. Menanyakan pemahaman siswa terhadap *flashcard*	-	
		d. Memberikan umpan balik terhadap pendapat siswa	√	
7.	Membimbing diskusi kelompok	a. Mengkondisikan siswa	√	3
		b. Membagi kelompok secara heterogen	√	
		c. Menyampaikan urutan kerja kelompok	√	
		d. Membimbing siswa mengemukakan pendapatnya	-	
8.	Menciptakan iklim belajar yang kondusif	a. Pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai rencana	√	2
		b. Pembelajaran kondusif	√	
		c. Mengkondisikan siswa duduk di tempatnya masing-masing	-	
		d. Memberikan pertanyaan untuk menarik perhatian siswa	-	
9.	Memberikan penguatan	a. Pemberian penguatan secara perseorangan	√	2

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		b. Pemberian penguatan secara kelompok	√	
		c. Pemberian penguatan dengan segera	-	
		d. Variasi dalam pemberian penguatan	-	
10.	Menutup pelajaran	a. Bersama-sama siswa menyimpulkan materi	√	3
		b. Melakukan refleksi	-	
		c. Memberikan soal evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya	√	
	Jumlah			30
	Kategori			Baik

Semarang, 19 Maret 2015

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

NIK. 04001

DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR								JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	4	4	2	3	2	3	2	3	23	Baik
2	Annis Kholifa R.	4	4	3	4	4	4	3	4	30	Sangat Baik
3	Ari Rangga Prasetio	3	3	2	3	2	2	2	3	20	Baik
4	Berliana Novandari Putri	4	4	2	3	2	2	2	3	22	Baik
5	Bhakti Rama Prawira	4	4	2	2	2	2	2	3	21	Baik
6	Dhafa Ananta Putra	4	4	2	3	3	3	2	3	24	Baik
7	Falih Rifky Saputra	4	3	2	3	3	3	2	3	23	Baik
8	Gading Rakha Mahandiya P.	3	4	3	2	2	2	2	3	21	Baik
9	Jihan Aprilia	4	4	2	3	2	2	3	3	23	Baik
10	Keisha Kirana Safitri	4	4	2	3	2	2	2	3	22	Baik
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	4	4	3	4	4	4	2	4	29	Sangat Baik
12	Muhammad Dzaki L. H.	4	4	2	3	2	2	2	4	23	Baik
13	Muhammad Ilham Nur H.	4	2	2	2	2	2	2	3	19	Cukup
14	Muhammad Nabil Putra R.	4	3	2	2	2	2	3	3	21	Baik
15	Muhammad Rafi Keefa G.	4	3	2	3	2	3	2	3	22	Baik
16	Nabata Ainayya Nurdian	4	4	2	3	2	2	3	2	22	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	4	4	2	3	2	2	2	3	22	Baik
18	Nauliya Rahma Putri P.	4	3	2	3	2	3	3	3	23	Baik
19	Nayla Aulia Safira	4	3	2	4	3	3	3	3	25	Baik
20	Nayla Rachma Putri W.	4	4	2	3	3	2	3	4	25	Baik
21	Princess Kiara Kanakami	4	4	2	2	3	2	3	3	23	Baik
22	Rafael Surya Mahendra	4	4	2	3	3	3	2	3	24	Baik
23	Rakha Rajendra Rizqullah	4	4	2	3	3	3	2	2	23	Baik
24	Laras Azizah Khairunisa	4	4	2	4	3	3	2	3	25	Baik
25	Andika Setyo Winarto	4	4	2	4	3	3	4	3	27	Sangat Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	4	4	2	4	4	2	3	3	26	Baik
27	Muhammad Ivan Hilmi	3	3	2	3	2	2	2	2	19	Cukup
28	Riffat Estyanto	4	4	2	4	3	3	3	3	26	Baik
	Jumlah	109	103	77	105	72	77	68	95	705	
	Rata-rata	3,9	3,7	2,7	3,8	2,6	2,8	2,4	3,4		
	Jumlah Rata-rata	25,2									BAIK

Observer

Muflikatul H.

DATA HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SIKLUS II

No	Nama Siswa	**Nilai**	**KKM**	**Keterangan**
1	Aisya Nuzulia Irawan	84	77	Tuntas
2	Annis Kholifa R.	96	77	Tuntas
3	Ari Rangga Prasetio	100	77	Tuntas
4	Berliana Novandari Putri	92	77	Tuntas
5	Bhakti Rama Prawira	88	77	Tuntas
6	Dhafa Ananta Putra	92	77	Tuntas
7	Falih Rifky Saputra	80	77	Tuntas
8	Gading Rakha Mahandiya P.	56	77	Tidak Tuntas
9	Jihan Aprilia	72	77	Tidak Tuntas
10	Keisha Kirana Safitri	92	77	Tuntas
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	96	77	Tuntas
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	80	77	Tuntas
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	48	77	Tidak Tuntas
14	Muhammad Nabil Putra R.	60	77	Tidak Tuntas
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	92	77	Tuntas
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	96	77	Tuntas
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	60	77	Tidak Tuntas
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	80	77	Tuntas
19	Nayla Aulia Safira	80	77	Tuntas
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	80	77	Tuntas
21	Princess Kiara Kanakami	92	77	Tuntas
22	Rafael Surya Mahendra	80	77	Tuntas
23	Rakha Rajendra Rizqullah	72	77	Tidak Tuntas
24	Laras Azizah Khairunisa	68	77	Tidak Tuntas
25	Andika Setyo Winarto	96	77	Tuntas
26	Salsabila Kusuma Dewi	72	77	Tidak Tuntas
27	Muhammad Ivan Hilmi H.	56	77	Tidak Tuntas
28	Riffat Estyanto	96	77	tuntas
	JUMLAH	2244		
	RATA-RATA	80,1		
	NILAI TERTINGGI	100		
	NILAI TERENDAH	48		
	JUMLAH SISWA TUNTAS	19		
	JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS	9		

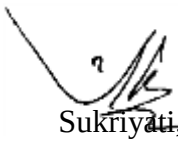
Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

DATA HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SIKLUS II

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR				JML	KATEGORI
		1	2	3	4		
1	Aisya Nuzulia Irawan	3	4	3	3	13	Baik
2	Annis Kholifa R.	3	4	4	4	15	Sangat Baik
3	Ari Rangga Prasetio	2	3	3	3	11	Baik
4	Berliana Novandari Putri	2	4	4	3	13	Baik
5	Bhakti Rama Prawira	2	3	3	3	11	Baik
6	Dhafa Ananta Putra	2	3	3	3	11	Baik
7	Falih Rifky Saputra	2	4	3	3	12	Baik
8	Gading Rakha Mahandiya P.	2	3	3	3	11	baik
9	Jihan Aprilia	3	3	3	3	12	Baik
10	Keisha Kirana Safitri	3	4	3	3	13	Baik
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	3	4	4	4	15	Sangat Baik
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	2	4	3	3	12	Baik
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	2	3	3	3	11	Baik
14	Muhammad Nabil Putra R.	2	2	3	3	10	cukup
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	2	3	3	3	11	baik
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	3	3	3	3	12	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	3	4	4	3	14	Sangat Baik
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	3	4	4	4	15	Sangat Baik
19	Nayla Aulia Safira	2	4	3	3	12	Baik
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	3	4	4	3	14	Sangat Baik
21	Princess Kiara Kanakami	2	4	3	3	12	baik
22	Rafael Surya Mahendra	2	4	4	3	13	baik
23	Rakha Rajendra Rizqullah	2	3	3	3	11	baik
24	Laras Azizah Khairunisa	2	3	3	3	11	Baik
25	Andika Setyo Winarto	3	4	3	3	13	Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	2	4	3	3	12	Baik
27	Muhammad Ivan Hilmi Halwanu	2	3	3	3	11	Baik
28	Riffat Estyanto	2	4	4	4	14	Sangat Baik
	Jumlah	78	99	92	88	357	
	Rata-rata	2,8	3,5	3,3	3,1		
	Jumlah rata-rata	12,75					**Baik**

Kolaborator



Sukriyati, S.Pd

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS
KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG
SIKLUS II

No	Nilai karakter yang diharapkan	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
1	Percaya diri	a. Berani bertanya b. Berani menanggapi presentasi teman c. Berpenampilan tenang d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan	-Berani bertanya, ketika belum memahami materi. - mengerjakan soal evaluasi secara mandiri	Penyampaikan materi pembelajaran jelas dan mudah dipahami	Eksplorasi
2	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi b. Berdiskusi menyelesaikan soal c. Saling membantu menganalisis *flashcard* d. Berkerjasama ketika berkelompok	-Bekerjasama dalam kelompok -Berdiskusi menyelesaikan soal kelompok	Mengkondisikan siswa sebelum membentuk kelompok	Elaborasi
3	Disiplin	a. Mengikuti pembelajaran tepat waktu b. Berpakaian rapi c. Mengumpulkan tugas tepat waktu d. Tertib selama mengikuti pembelajaran	- Mengumpulkan tugas tepat waktu - Tertib mengikuti pembelajaran	Memberikan motivasi, agar siswa semangat mengikuti pembelajaran	Eksplorasi
4	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan c. Menerima pendapat teman lain d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon	Mengerjakan soal kelompok maupun individu dengan sungguh-sungguh	Membimbing siswa secara individu maupun kelompok	Elaborasi

Semarang, 19 Maret 2015
Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

DATA HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTORIK SIKLUS II

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR			JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	3	3	2	8	Sangat Baik
2	Annis Kholifa R.	4	4	3	11	Sangat Baik
3	Ari Rangga Prasetio	3	2	2	7	Cukup
4	Berliana Novandari Putri	3	3	2	8	Baik
5	Bhakti Rama Prawira	3	2	2	7	Cukup
6	Dhafa Ananta Putra	3	3	2	8	Baik
7	Falih Rifky Saputra	3	2	2	7	Cukup
8	Gading Rakha Mahandiya P.	3	2	2	7	Cukup
9	Jihan Aprilia	3	3	2	8	Baik
10	Keisha Kirana Safitri	3	3	2	8	Baik
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	4	3	2	9	Baik
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	3	2	2	7	Cukup
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	3	2	2	7	Cukup
14	Muhammad Nabil Putra R.	3	2	2	7	Baik
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	3	2	2	7	Baik
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	3	3	2	8	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	3	3	2	8	Baik
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	3	3	2	8	Baik
19	Nayla Aulia Safira	3	3	2	8	Baik
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	3	3	2	8	Baik
21	Princess Kiara Kanakami	3	3	2	8	Baik
22	Rafael Surya Mahendra	3	3	2	8	Baik
23	Rakha Rajendra Rizqullah	3	3	2	8	Baik
24	Laras Azizah Khairunisa	3	3	2	8	Baik
25	Andika Setyo Winarto	3	3	2	8	Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	3	3	2	8	Baik
27	Muhammad Ivan Hilmi Halwanu	3	2	2	7	Cukup
28	Riffat Estyanto	4	3	2	9	Baik
	Jumlah	87	76	67	229	
	Rata-rata	3,1	2,7	2,4		
	Jumlah rata-rata	82				**Baik**

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

CATATAN LAPANGAN DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus II

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Nama Guru : Siti Musyayati
Kelas/Semester : IIIB/ 2
Hari/Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015
Kolaborator : Sukriyati, S.Pd.

1. Dua siswa berlarian di dalam kelas, sehingga menganggu konsentrasi belajar temannya.
2. Ada satu siswa yang menangis dikelas, hal ini mengganggu pembelajaran.
3. Saat pembentukan kelompok, beberapa siswa memilih sendiri teman kelompoknya.
4. Ada satu siswa yang tidak mendapat kelompok.
5. Guru memberikan *reward* secara perorangan dan kelompok.

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd
NIK. 04001

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK GURU PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus II

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Kelas/Semester : IIIB/ 2
Nama Kolaborator : Sukriyati, S.Pd.
Hari/Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015

Pertanyaan :

1. Bagaimanakah pendapat Ibu dengan pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan*?*

   Jawab: pembelajaran tadi ada peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan.
2. Apakah menurut Ibu penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS materi Mengenal Sejarah Uang?

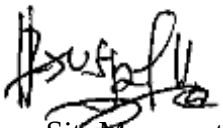
   Jawab: Model *Time Token* berbasis *flashcard* sudah cocok diterapkan pada pembelajaran IPS.
3. Apakah menurut Ibu penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPS?

   Jawab: iya dapat, hal itu dibuktikan dengan banyak siswa yang antusias mengikuti pembelajaran IPS.
4. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang telah peneliti lakukan tadi?

   Jawab: kekurangannya pada pembelajaran tadi, guru kurang memberikan motivasi kepada siswa. Masih ada beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran.
5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang peneliti lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

   Jawab: ada, pembelajaran tadi lebih meningkat dari pembelajaran sebelumnya.

Peneliti,



Siti Musyayati

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN SIKLUS II

Guru melakukan apersepsi

Siswa mengajukan pertanyaan

Siswa diskusi kelompok

Memaparkan hasil diskusi

Guru memberi penguatan secara individu

Guru memberikan *reward*

LAMPIRAN 5

HASIL PENELITIAN SIKLUS III

1. Keterampilan Guru
2. Aktivitas Siswa
3. Hasil Evaluasi (Kognitif)
4. Implementasi Nilai Karakter Siswa (Afektif)
5. Keterampilan Berbicara (Psikomotorik)

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus III

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Nama Guru : Siti Musyayati
Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015
Petunjuk :
Berilah tanda chek (√) pada kolom cheklist yang sesuai dengan indikator pengamatan.
Kriteria penilaian:

a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali dan nampak 1 skor 1
b. Jika deskriptor nampak 2 maka skor 2
c. Jika deskriptor nampak 3 maka skor 3
d. Jika deskriptor nampak 4 maka skor 4

(Sukmadinata, 2011: 232)

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
1.	Mempersiapkan siswa untuk belajar	a. Mempersiapkan kupon dan media *flashcard*	√	4
		b. Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	√	
		c. Mengecek kehadiran siswa	√	
		d. Mengkondisikan siswa	√	
2.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan	a. Melakukan apersepsi sesuai materi	√	3
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
		c. Memberikan motivasi	-	
		d. Mengemukakan cakupan materi	√	
3.	Memberikan penjelasan tentang materi	a. Penjelasan materi jelas dan mudah dipahami	√	4
		b. Penyampaian materi secara runtut dan sistematis	√	
		c. Memberi penekanan pada materi yang penting	√	
		d. Keseimbangan antara keluasan materi dengan waktu yang tersedia	√	

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
4.	Membimbing pelaksanaan tanya jawab	a. Pertanyaan diberikan dengan jelas	√	4
		b. Pertanyaan sesuai dengan materi	√	
		c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya	√	
		d. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan	√	
5.	Memilih dan menampilkan media *flashcard*	a. Media *flashcard* sesuai materi	√	4
		b. Media *flashcard* terlihat jelas	√	
		c. Memegang *flashcard* setinggi dada	√	
		d. Media *flashcard* dapat dilihat semua siswa	√	
6.	Membimbing siswa menganalisis *flashcard*	a. Memberikan pertanyaan yang membantu siswa menganalisis *flashcard*	√	4
		b. Mendorong siswa mengemukakan pendapatnya	√	
		c. Menanyakan pemahaman siswa terhadap *flashcard*	√	
		d. Memberikan umpan balik terhadap pendapat siswa	√	
7.	Membimbing diskusi kelompok	a. Mengkondisikan siswa	√	3
		b. Membagi kelompok secara heterogen	√	
		c. Menyampaikan urutan kerja kelompok	√	
		d. Membimbing siswa mengemukakan pendapatnya	-	
8.	Menciptakan iklim belajar yang kondusif	a. Pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai rencana	√	3
		b. Pembelajaran kondusif	-	
		c. Mengkondisikan siswa duduk di tempatnya masing-masing	√	
		d. Memberikan pertanyaan untuk menarik perhatian siswa	√	
9.	Memberikan penguatan	a. Pemberian penguatan secara perseorangan	√	3

No	Indikator	Deskriptor	Cheklist	Jumlah Skor
		b. Pemberian penguatan secara kelompok	√	
		c. Pemberian penguatan dengan segera	-	
		d. Variasi dalam pemberian penguatan	√	
10.	Menutup pelajaran	a. Bersama-sama siswa menyimpulkan materi	√	4
		b. Melakukan refleksi	√	
		c. Memberikan soal evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya	√	
	Jumlah		36	
	Kategori		Sangat Baik	

Semarang, 23 Maret 2015

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

NIK. 04001

DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR								JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	4	3	3	4	4	4	3	4	29	Sangat Baik
2	Annis Kholifa R.	4	4	4	4	4	4	4	4	32	Sangat Baik
3	Ari Rangga Prasetio	4	3	3	4	3	4	2	3	26	Baik
4	Berliana Novandari Putri	4	4	3	4	3	4	2	4	28	Sangat Baik
5	Bhakti Rama Prawira	4	3	3	4	3	4	2	4	27	Sangat Baik
6	Dhafa Ananta Putra	4	3	3	3	3	3	3	4	26	Baik
7	Falih Rifky Saputra	4	3	3	4	3	4	3	3	27	Sangat Baik
8	Gading Rakha M. P.	4	3	3	3	3	3	2	4	25	Baik
9	Jihan Aprilia	4	3	3	3	4	3	2	4	26	Baik
10	Keisha Kirana Safitri	4	4	3	4	4	4	2	4	29	Sangat Baik
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	4	3	4	4	4	4	4	4	31	Sangat Baik
12	Muhammad Dzaki L. H.	4	3	4	4	3	4	2	4	28	Sangat Baik
13	Muhammad Ilham Nur H.	4	2	3	3	2	3	2	3	22	Baik
14	Muhammad Nabil Putra R.	3	2	2	3	2	3	2	4	21	Baik
15	Muhammad Rafi Keefa G.	4	3	3	3	4	4	3	3	27	Sangat Baik
16	Nabata Ainayya Nurdian	4	3	3	3	4	3	2	4	26	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor	4	3	3	4	4	4	2	4	28	Sangat Baik
18	Nauliya Rahma Putri P.	4	3	3	4	4	4	3	4	29	Sangat Baik
19	Nayla Aulia Safira	4	4	3	4	4	4	3	4	30	Sangat Baik
20	Nayla Rachma Putri W.	4	4	3	4	3	4	3	4	29	Sangat Baik
21	Princess Kiara Kanakami	4	4	3	3	3	3	3	4	27	Baik
22	Rafael Surya Mahendra	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-
23	Rakha Rajendra Rizqullah	4	3	3	3	3	3	3	4	26	Baik
24	Laras Azizah Khairunisa	4	3	3	4	4	4	3	4	29	Sangat Baik
25	Andika Setyo Winarto	4	3	3	4	4	4	3	4	29	Sangat Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	4	3	3	3	3	3	2	4	25	baik
27	Muhammad Ivan Hilmi H.	4	2	2	3	3	3	3	3	23	Baik
28	Riffat Estyanto	4	3	3	3	4	3	3	4	27	Sangat Baik
	Jumlah	107	84	82	96	92	97	71	103	732	
	Rata-rata	3,9	3,1	3	3,6	3,4	3,6	2,6	3,8		
	Jumlah rata-rata	**27**									**Sangat Baik**

Observer

Wiwin S.

DATA HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SIKLUS III

No	Nama Siswa	**Nilai**	**KKM**	**Keterangan**
1	Aisya Nuzulia Irawan	96	77	Tuntas
2	Annis Kholifa R.	100	77	Tuntas
3	Ari Rangga Prasetio	80	77	Tuntas
4	Berliana Novandari Putri	92	77	Tuntas
5	Bhakti Rama Prawira	88	77	Tuntas
6	Dhafa Ananta Putra	92	77	Tuntas
7	Falih Rifky Saputra	72	77	Tidak Tuntas
8	Gading Rakha Mahandiya P.	92	77	Tuntas
9	Jihan Aprilia	88	77	Tuntas
10	Keisha Kirana Safitri	88	77	Tuntas
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	100	77	Tuntas
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	92	77	Tuntas
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	52	77	Tidak Tuntas
14	Muhammad Nabil Putra R.	84	77	Tuntas
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	100	77	Tuntas
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	96	77	Tuntas
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	100	77	Tuntas
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	100	77	Tuntas
19	Nayla Aulia Safira	92	77	Tuntas
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	96	77	Tuntas
21	Princess Kiara Kanakami	88	77	Tuntas
22	Rafael Surya Mahendra	-	-	Tuntas
23	Rakha Rajendra Rizqullah	96	77	Tuntas
24	Laras Azizah Khairunisa	88	77	Tuntas
25	Andika Setyo Winarto	100	77	Tuntas
26	Salsabila Kusuma Dewi	100	77	Tuntas
27	Muhammad Ivan Hilmi H.	52	77	Tidak Tuntas
28	Riffat Estyanto	100	77	tuntas
	JUMLAH	2420		
	RATA-RATA	89,6296296		
	NILAI TERTINGGI	100		
	NILAI TERENDAH	52		
	JUMLAH SISWA TUNTAS	24		
	JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS	3		

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

DATA HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SIKLUS III

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR				JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**	**4**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	4	3	4	3	14	Sangat Baik
2	Annis Kholifa R.	4	4	4	4	16	Sangat Baik
3	Ari Rangga Prasetio	3	3	4	3	13	Baik
4	Berliana Novandari Putri	4	3	4	3	14	Sangat Baik
5	Bhakti Rama Prawira	3	3	3	3	12	Baik
6	Dhafa Ananta Putra	4	3	3	3	13	Baik
7	Falih Rifky Saputra	3	3	4	3	13	Baik
8	Gading Rakha Mahandiya P.	3	3	3	2	11	Baik
9	Jihan Aprilia	4	3	4	3	14	Sangat Baik
10	Keisha Kirana Safitri	4	3	4	3	14	Sangat Baik
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	3	3	4	3	13	Baik
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	3	3	3	2	11	Baik
14	Muhammad Nabil Putra R.	3	3	3	2	11	Baik
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	3	3	3	3	12	Baik
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	3	3	4	3	13	Baik
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	4	3	4	3	14	Sangat Baik
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	Nayla Aulia Safira	3	3	4	3	13	Baik
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	4	3	4	3	14	Sangat Baik
21	Princess Kiara Kanakami	3	4	4	3	14	Sangat Baik
22	Rafael Surya Mahendra	-	-	-	-	0	-
23	Rakha Rajendra Rizqullah	3	3	4	3	13	Baik
24	Laras Azizah Khairunisa	3	3	4	3	13	Baik
25	Andika Setyo Winarto	4	3	4	3	14	Sangat Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	3	3	4	3	13	Baik
27	Muhammad Ivan Hilmi Halwanu	3	3	3	2	11	Baik
28	Riffat Estyanto	4	4	4	4	16	Sangat Baik
	Jumlah	93	86	101	81		
	Rata-rata	3,4	3,2	3,7	3		
	Jumlah rata-rata	13,3					**Sangat Baik**

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS
KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1 KOTA SEMARANG
SIKLUS III

No	Nilai karakter yang diharapkan	Deskripsi	Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
1	Percaya diri	a. Berani bertanya b. Berani menanggapi presentasi teman c. Berpenampilan tenang d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan	-Mengajukan pertanyaan sesuai materi -Berani maju bercerita tanpa ditunjuk -percaya pada kemampuan sendiri	Dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberi penekanan pada materi yang penting	Eksplorasi
2	Kerjasama	a. Saling membantu dalam memahami materi b. Berdiskusi menyelesaikan soal c. Saling membantu menganalisis *flashcard* d. Berkerjasama ketika berkelompok	-Bekerjasama dalam kelompok -Berdiskusi menyelesaikan soal kelompok	Membantu siswa mengungkapkan pendapatnya dalam berkelompok	Elaborasi
3	Disiplin	a. Mengikuti pembelajaran tepat waktu b. Berpakaian rapi c. Mengumpulkan tugas tepat waktu d. Tertib selama mengikuti pembelajaran	- Mengumpulkan tugas tepat waktu - Tertib mengikuti pembelajaran	Menciptakan suasana belajar yang kondusif	Eksplorasi
4	Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Menyelesaikan tugas sesuai ketentuan c. Menerima pendapat teman lain d. Menjelaskan *flashcard* berdasarkan waktu yang tertera pada kupon	Mengerjakan soal kelompok maupun individu dengan sungguh-sungguh	Memberikan penguatan yang bervariasi	Elaborasi

Semarang, 23 Maret 2015
Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

DATA HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTORIK SIKLUS III

No	Nama Siswa	SKOR TIAP INDIKATOR			JML	KATEGORI
		1	**2**	**3**		
1	Aisya Nuzulia Irawan	4	3	3	10	Sangat Baik
2	Annis Kholifa R.	4	4	3	11	Sangat Baik
3	Ari Rangga Prasetio	3	3	2	8	Baik
4	Berliana Novandari Putri	3	4	2	9	Baik
5	Bhakti Rama Prawira	3	3	2	8	Baik
6	Dhafa Ananta Putra	4	3	2	9	Baik
7	Falih Rifky Saputra	3	3	2	8	Baik
8	Gading Rakha Mahandiya P.	3	3	2	8	Baik
9	Jihan Aprilia	4	3	3	10	Sangat Baik
10	Keisha Kirana Safitri	4	3	3	10	Sangat Baik
11	Muhammad Bilhaq M. I. S.	4	4	3	11	Sangat Baik
12	Muhammad Dzaki Luthfi Hakim	3	3	2	8	Baik
13	Muhammad Ilham Nur Hakim	3	3	2	8	Baik
14	Muhammad Nabil Putra R.	3	3	2	8	Baik
15	Muhammad Rafi Keefa Ghazya	3	3	2	8	Baik
16	Nabata Ainayya Nurdianingtyas	4	3	3	10	Sangat Baik
17	Nadia Alya Salma Noor Aziz	4	4	3	11	Sangat Baik
18	Nauliya Rahma Putri Pramesthi	3	4	3	10	Sangat Baik
19	Nayla Aulia Safira	4	3	2	9	Baik
20	Nayla Rachma Putri Widyasari	4	4	3	11	Sangat Baik
21	Princess Kiara Kanakami	4	3	2	9	Baik
22	Rafael Surya Mahendra	-	-	-	0	-
23	Rakha Rajendra Rizqullah	4	3	2	9	Baik
24	Laras Azizah Khairunisa	3	3	2	8	Baik
25	Andika Setyo Winarto	4	3	2	9	Sangat Baik
26	Salsabila Kusuma Dewi	4	3	2	9	Baik
27	Muhammad Ivan Hilmi Halwanu	3	3	2	8	Baik
28	Riffat Estyanto	4	4	2	10	Sangat Baik
	Jumlah	96	88	63		
	Rata-rata	3,6	3,3	2,3		
	Jumlah rata-rata	9,2				**Baik**

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

CATATAN LAPANGAN DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

Siklus III

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Nama Guru : Siti Musyayati
Kelas/Semester : IIIB/ 2
Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015
Kolaborator : Sukriyati, S.Pd.

1. Banyak siswa yang antusias dalam pembelajaran.
2. Dalam mengungapkan pendapat sebagian besar siswa mengangkat tanga terlebih dahulu.
3. Antar kelompok berlomba menyelesaikan lembar kerja kelompok, agar bisa mempresentasikan hasilnya di depan kelas.
4. Siswa berebut meminta kupon bicara untuk menjelaskan *flashcard* di depan kelas.

Kolaborator

Sukriyati, S.Pd

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK GURU PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD*

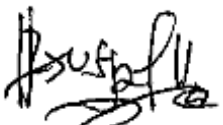
Siklus III

Nama SD : SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang
Kelas/Semester : IIIB/ 2
Nama Kolaborator : Sukriyati, SPd.
Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015

Pertanyaan :

1. Bagaimanakah pendapat Ibu dengan pembelajaran IPS melalui *Time Token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan?
   Jawab: pembelajaran tadi menyenangkan dan menarik. Hal tersebut ditunjukkan dengan banayk siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Apakah menurut Ibu penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS materi Mengenal Sejarah Uang?
   Jawab: Model *Time Token* berbasis *flashcard* cocok sekali diterapkan pada pembelajaran IPS.
3. Apakah menurut Ibu penerapan *Time Token* berbasis *flashcard* yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPS?
   Jawab: bisa meningkatkan semangat belajar, karena anak didik melihat gambar dengan nyata.
4. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang telah peneliti lakukan tadi?
   Jawab: kekurangannya yaitu kurang dalam mengelola kelas. Sehingga ada kelompok yang kurang perhatian.
5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang peneliti lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?
   Jawab: ada, pembelajaran tadi lebih meningkat dari pembelajaran sebelumnya.

Peneliti,



Siti Musyayati

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN SIKLUS III

Guru menyampaikan materi pembelajaran

Guru dan siswa atif bertanya jawab

Membimbing siswa secara individu

Membimbing siswa secara kelompok

Siswa menjelaskan *flashcard* secara individu

Siswa mengerjakan evaluasi

LAMPIRAN 6

HASIL ANGKET RESPON SISWA TENTANG PEMBELAJARAN IPS MELALUI *TIME TOKEN* BERBASIS *FLASHCARD* KELAS IIIB SD HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 1

No	Pertanyaan	Jawaban					
		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang mengikuti pembelajaran IPA tadi?	25	0	28	0	27	0
2.	Apakah pembelajaran tadi membuat kamu bersemangat?	23	2	25	3	26	1
3.	Apakah pembelajaran tadi menarik?	15	10	28	0	27	0
4.	Apakah kamu faham dengan materi yang dipelajari tadi?	20	5	23	5	21	6
5.	Apakah kamu turut serta aktif dalam pembelajaran?	17	8	21	7	25	2
6.	Apakah kamu dapat mengerjakan soal evaluasi dengan baik?	22	3	24	4	27	0
7.	Apakah kamu ingin mengikuti pembelajaran seperti tadi lagi?	20	5	25	3	24	3

LAMPIRAN 7

SURAT-SURAT PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 087/ UN 37-1-1/ KM/2015
Lamp. : -
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Kota Semarang
di SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Kota Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SITI MUSYAYATI
NIM : 1401411555
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : PTK
Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS
Model Time Token
Media Flashcard
Kelas IIIB
SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 25 Februari 2015
Dekan,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

YPKPI MASJID RAYA BAITURRAHMAN JAWA TENGAH
SD Hj. ISRIATI BAITURRAHMAN 1
Jl. Pandanaran No. 126 Semarang Telp. (024) 8411168 Kode Pos 50134
www.isriati.sch.id /email : sdisriati @gmail.com
TERAKREDITASI "A" NSS : 101030112046 NPSN : 20337735

SURAT KETERANGAN

Nomor: 4/24.012/15:KU/IV/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Yakub
NIK : 04028
Jabatan : Kepala SD Hj. Isriati Baiturrahman 1

Menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Kota Semarang sebagai berikut:

Kelas : IIIB
Mata pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial
KKM : 77

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Semarang, 16 April 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Drs. Yakub
NIK. 04028

Guru Kelas IIIB

Sukriyati, S.Pd
NIK. 04001

YPKPI MASJID RAYA BAITURRAHMAN JAWA TENGAH
SD Hj. ISRIATI BAITURRAHMAN 1
Jl. Pandanaran No. 126 Semarang Telp. (024) 8411168 Kode Pos 50134
www.isriati.sch.id /email : sdisriati @gmail.com
TERAKREDITASI "A" NSS : 101030112046 NPSN : 20337735

SURAT KETERANGAN

Nomor : 424.010 /IS-KU/III/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Hj. Isriati Baiturrahman 1, menerangkan bahwa :

Nama : **SITI MUSYAYATI**

NIM : **1401411555**

Prodi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S-1**
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul : "***PTK, Peningkatan Kualtias Pembelajaran IPS, Model Time Token, Media Flashcard, Kelas IIIB SD Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang***".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 Maret 2015
Kepala Sekolah

Drs Yakub
NIP. 04028