



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *TIME TOKEN* DENGAN
MEDIA *FLASHCARD*
PADA SISWA KELAS VA
SD ISLAM SITI SULAECDAH SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

ANIS DWIASTI

1401410288

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Dwiasti

NIM : 1401410288

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Model
Time Token dengan Media *Flashcard* untuk Siswa Kelas
VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 31 Juli 2017





Anis Dwiasti
NIM 1401410288

UNN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Anis Dwiasti NIM: 1401410288, yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Time Token* dengan Media *Flashcard* untuk Siswa Kelas VA SD Islam Siti Sulaechah 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 : Selasa

Tanggal : 22 Maret 2017

Semarang, 22 Maret 2017

Diketahui Oleh,

Ketua Jurusan PGSD



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP 196008201987031003

Dosen Pembimbing

Dra. Yuyarti, M.Pd

NIP 195512121982032001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Anis Dwiasti NIM 1401410288, yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Time Token* dengan Media *Flashcard* untuk Siswa Kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi,

Diketahui oleh,



Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 196008201987031003

Penguji Utama,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd
NIP. 195412061982031004

Penguji I,

Dra. Yuyarti, M.Pd.

NIP 195512121982032001

Penguji II,

Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd.

NIP 195806191987022001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri”

(Ibu Kartini)

“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha” (peneliti)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT,

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Etty, ibuku yang selalu menjadi semangat hidupku

Suparman, ayahku yang dengan kesabarannya mampu membimbingku sehingga skripsi ini bisa selesai.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkahNya sehingga peneliti mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Time Token* dengan Media *Flashcard* untuk Siswa Kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak di dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi izin melaksanakan penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Dra. Yuyarti, M.Pd. sebagai dosen pembimbing sekaligus Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
5. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. sebagai dosen penguji I yang telah menguji skripsi dan membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
6. Dra. Kurniana Bektiningsih , M.Pd. sebagai dosen pendamping sekaligus Penguji Utama yang telah menguji skripsi dan memberikan masukan yang sangat bermanfaat.
7. Fachruddin Arisyanto, M.Pd Kepala SD Islam Siti Sulaechah kota Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian;

8. Niswatul Aliyah, S.Pd.Iguru kelas VA SD Islam Siti Sulaechah kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian;
9. Keluarga (Busari, Hanif Eka Putra, dan Bagustri Mantazakka) yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 15 Maret 2017



Annis Dwiasti



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Dwiasti, Anis. 2017. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Time Token dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang*. Skripsi Jurusan PGSD.Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. PembimbingDra. Yuyarti, M.Pd. 350 halaman.

Mata pelajaran IPSdirancang mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Hasil refleksi awal menunjukkan rendahnya kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang, yaitu guru belum melakukan pembelajaran inovatif, penggunaan media dan penguatan belum maksimal, menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa rendah dengan ketuntasan rata-rata ulangan harian hanya mencapai 45,46%. Rumusan masalah dalam penelitianyaitu apakah model *quantum teaching*berbantuan permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS?. Tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui model *quantum teaching*berbantuan permainan edukatif.

Rancangan penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.Penelitian terdiri atas dua siklussetiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan22 siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang,. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Analisa data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru meningkat, siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 26 kategori baik, siklus I pertemuan 2 memperoleh skor 29 kategori baik, siklus II pertemuan 1 memperoleh skor 34 kategori sangat baik, siklus II pertemuan 2 memperoleh skor 35 kategori sangat baik. Aktivitas siswa meningkat, siklus I pertemuan 1memperoleh skor 14,5 kategori cukup, siklus I pertemuan 2 memperoleh skor 16,8 kategori baik, siklus II pertemuan 1 memeperoleh skor 20,1 kategori baik, siklus II pertemuan 2 memperoleh skor 22,4 kategori baik. Persentase ketuntasanpembelajaran IPS meningkat, siklus I pertemuan 1 59,09%, siklus I pertemuan 2 63,63%, siklus II pertemuan 1 72,72%, silkus II pertemuan 2 81,81%.

Simpulan dari penelitian adalah pembelajaran IPS melalui model *time token* dengan media *flashcard*dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS. Saran dalam penelitian adalah hendaknya guru menciptakan pembelajaran IPS dengan susana menyenangkan melalui model *time token* berbantuan permainan edukatif, siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas, sekolah perlu menyediakan sarana yang menunjang untuk mendukung pembelajaran inovatif dan berkualitas.

Kata kunci: *flashcard*, kualitas pembelajaran IPS, *time token*.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
2.1.2 Kualitas Pembelajaran.....	20
2.1.3 Hakikat IPS	34

2.1.3.1 Pengertian IPS	34
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS	35
2.1.3.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS	37
2.1.3.4 Karakteristik pembelajaran IPS.....	38
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif <i>Time Token</i>	40
2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	40
2.1.4.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	42
2.1.4.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	43
2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Time Token</i>	43
2.1.5 Media Pembelajaran.....	45
2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	45
2.1.5.2 Jenis Media Pembelajaran.....	47
2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	48
2.1.5.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	50
2.1.5.5 Penggunaan Media dalam Pembelajaran	51
2.1.5.6 Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	52
2.1.6 Penerapan Model <i>Time Token</i> dengan Media <i>Flashcard</i> pada pembelajaran IPS	54
2.1.6.1 Alasan Pemilihan Model Pembelajaran <i>Time Token</i> dengan Media <i>Flashcard</i> untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS	54
2.1.6.2 Langkah-Langkah Model <i>Time Token</i> dengan Media <i>Flashcard</i> ...	55
2.1.7 Teori Belajar yang Mendasari Penerapan Model <i>Time Token</i> dengan Media <i>Flashcard</i>	56
2.2 Kajian Empiris	58
2.3 Kerangka Berpikir.....	60

2.4 Hipotesis Tindakan.....	63
BAB III: METODE PENELITIAN.....	64
3.1 Rancangan Penelitian.....	64
3.1.1 Perencanaan.....	64
3.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	65
3.1.3 Observasi.....	65
3.1.4 Refleksi.....	66
3.2 Siklus Penelitian.....	66
3.2.1 Siklus I.....	66
3.2.2 Siklus II.....	72
3.3 Subjek Penelitian.....	77
3.4 Tempat Penelitian.....	77
3.5 Variabel Penelitian.....	77
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	78
3.7 Teknik Analisis Data.....	81
3.8 Indikator Keberhasilan.....	87
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	88
4.1 Hasil Penelitian.....	88
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1.....	88
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2.....	112
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 1.....	135
4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2.....	157
4.1.5 Rekapitulasi Data Pelaksanaan Tindakan.....	
Siklus I Pertemuan 1 dan 2 serta Siklus II Pertemuan 1 dan 2.....	178
4.2 Pembahasan.....	183
BAB V PENUTUP.....	198
5.1 Simpulan.....	198

5.2 Saran	199
DAFTAR PUSTAKA	200
LAMPIRAN	203



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar IPS	82
Tabel 3.2	Klasifikasi Kategori Data Belajar	86
Tabel 3.3	Klasifikasi Kategori Keterampilan Guru	86
Tabel 3.4	Klasifikasi Kategori Aktivitas Siswa	87
Tabel 4.1	Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	91
Tabel 4.2	Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	98
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan 1	104
Tabel 4.4	Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	106
Tabel 4.5	Skor Kelompok Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	108
Tabel 4.6	Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	114
Tabel 4.7	Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	121
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan 2	127
Tabel 4.9	Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus I Pertemuan 2	129
Tabel 4.10	Skor Kelompok Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	131
Tabel 4.11	Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	137
Tabel 4.12	Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1	143
Tabel 4.13	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II Pertemuan 1	149
Tabel 4.14	Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus II Pertemuan 1	151
Tabel 4.15	Skor Kelompok Ranah Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	153
Tabel 4.16	Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	159
Tabel 4.17	Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2	165
Tabel 4.18	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II Pertemuan 2	171
Tabel 4.19	Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus II Pertemuan 2	172

Tabel 4.20 Skor Kelompok Ranah Psikomotor

Siklus II Pertemuan 2 174



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	92
Diagram 4.2 Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	99
Diagram 4.3 Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I Pertemuan 1	105
Diagram 4.4 Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	106
Diagram 4.5 Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	109
Diagram 4.6 Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	115
Diagram 4.7 Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	122
Diagram 4.8 Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I Pertemuan 2	128
Diagram 4.9 Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus I Pertemuan 2	129
Diagram 4.10 Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	132
Diagram 4.11 Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	138
Diagram 4.12 Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1	114
Diagram 4.13 Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus II Pertemuan 1	150
Diagram 4.14 Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus II Pertemuan 1	151
Diagram 4.15 Skor Kelompok Ranah Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	153
Diagram 4.16 Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	160
Diagram 4.17 Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2	166
Diagram 4.18 Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus II Pertemuan 2	172
Diagram 4.19 Skor Rata-rata Karakter Siswa Siklus II Pertemuan 2	173
Diagram 4.20 Skor Kelompok Ranah Psikomotor Siklus II Pertemuan 2	175
Diagram 4.21 Peningkatan Skor Keterampilan Guru	178
Diagram 4.22 Peningkatan Skor Aktivitas Siswa	179
Diagram 4.23 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Ranah Kognitif	180
Diagram 4.24 Peningkatan Persentase ketuntasan Klasikal	181
Diagram 4.25 Peningkatan Hasil Observasi Karakter	181
Diagram 4.26 Peningkatan Skor Ranah Psikomotor	182

DAFTAR BAGAN

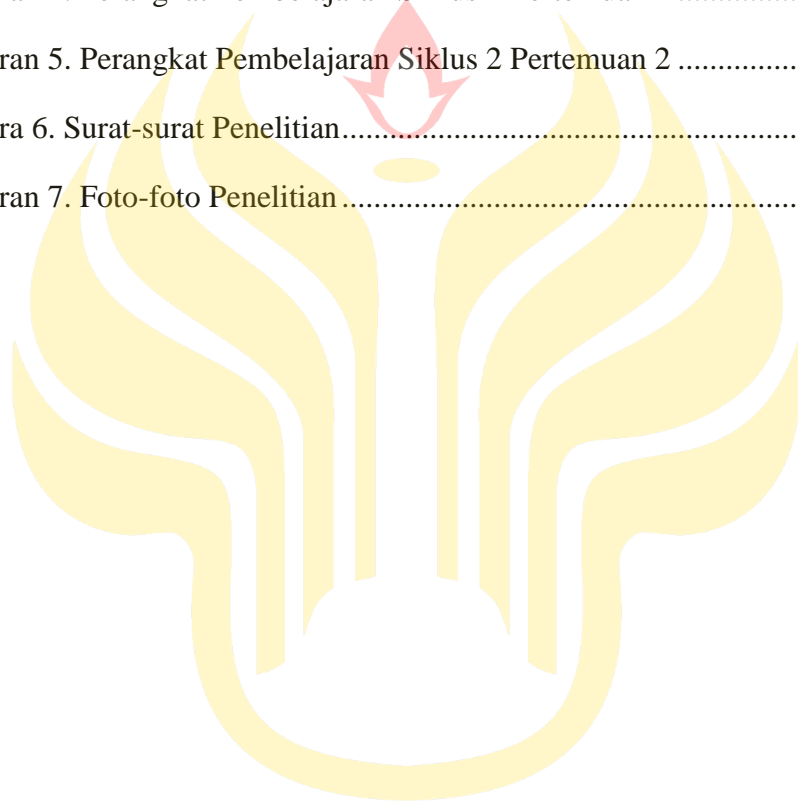
Bagan 2.1	Kerucut Edgar	52
Bagan 2.2	Kerangka Berfikir	61
Bagan 3.1	Empat Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	64



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	203
Lampiran 2. Perangkat Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	223
Lampiran 3. Perangkat Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 2	257
Lampiran 4. Perangkat Pembelajaran Siklus 2 Pertemuan 1	291
Lampiran 5. Perangkat Pembelajaran Siklus 2 Pertemuan 2	322
Lampiran 6. Surat-surat Penelitian.....	353
Lampiran 7. Foto-foto Penelitian.....	355



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah proses memproduksi sistem nilai dan budaya untuk mengarahkan peserta didik menjadi lebih baik. Proses ini bertujuan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dalam pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, keterampilan dan perkembangan intelektual. Salah satu fungsi dari pendidikan adalah untuk melestarikan kebudayaan, agar dapat dikenal dalam lingkungan masyarakat.

Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 khususnya pasal 3 adalah tentang Sistem Pendidikan Nasional untuk mengembangkan kemampuan dengan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Trianto, 2009: 1).

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat 2007 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada

jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global karena mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosialmasyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. (Depdiknas, 2007: 575).

Mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek : (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. (Permendiknas 2006: 175).

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang peristiwa,

manusia dan segala hal yang melingkupinya. Pemahaman IPS sejak dini akan membantu siswa dalam memahami kehidupan untuk berinteraksi dengan manusia serta lingkungan dimana dia berada.

Kenyataan yang terjadi saat ini pembelajaran masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan seperangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Sebagian besar siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan aplikasinya pada situasi baru (Depdiknas, 2003). IPS juga mengalami hal serupa, hasil penelitian secara umum mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPS terperangkap pada proses menghafal yang hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah (Al-Muchtar, 2007). Dijelaskan oleh Nurdin (dalam Masitoh dkk, 2010: 42), permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS di SD dewasa ini adalah (1) layanan pembelajaran yang diberikan oleh guru-guru masih belum dapat mengakomodasi dan mengapresiasi perbedaan kemampuan (aptitude) siswa dalam rangka optimalisasi hasil belajar, (2) masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Penyebab dari pembelajaran IPS belum optimal tersebut karena peserta didik tidak dapat menghubungkan konsep-konsep dasar IPS dengan kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran IPS yang diterapkan di sekolah selama ini masih kurang bervariasi dan belum banyak menggunakan pembelajaran yang inovatif, konsep IPS yang disampaikan juga belum bermakna bagi siswa, sehingga masih terdapat anggapan dalam benak siswa bahwa IPS adalah pelajaran hafalan. Materi IPS yang beragam dan keterbatasan waktu membuat guru sering membelajarkan

IPS tidak sesuai dengan esensi mata pelajaran IPS sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tidak semangat, berbicara dengan teman sebangku, bermain sendiri bahkan mengganggu teman yang lain. Selain itu, pemanfaatan media dan alat peraga yang belum maksimal juga membuat pembelajaran menjadi kurang optimal.

Kenyataan kualitas pembelajaran IPS yang masih belum maksimal juga ditemukan di kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang. Berdasarkan hasil refleksi awal dengan tim kolaborator, yang dilakukan di SD Islam Siti Sulaechah Semarang peneliti menemukan permasalahan di kelas VA hasil belajar IPS pada KD 2.3 dan masih belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 68. Ditunjukkan data dari jumlah siswa 22, sebanyak 12 siswa (54,54%) memperoleh nilai rata-rata ulangan harian dibawah KKM (64), hanya 10 siswa (45,46%) yang memperoleh nilai rata-rata ulangan harian di atas nilai KKM (64).

. Hasil belajar siswa yang belum maksimal disebabkan dalam pembelajaran aktivitas siswa kurang, sebagian siswa belum aktif dan belum antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan cepat merasa bosan, hal ini terlihat dari situasi kelas yang kurang kondusif tampak dari sikap siswanya yang kurang berminat dan sering ribut ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa masih merasa malu serta belum berani ketika guru memberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya karena belum merasa percaya diri. Selain itu guru menggunakan model dan media yang kurang bervariasi serta belum menggunakan alat peraga dengan maksimal dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas dan pada kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru. Sehingga materi yang

disampaikan sulit dipahami oleh siswa, dan menyebabkan hasil belajar siswa belum maksimal. Dari kondisi tersebut mengindikasikan pembelajaran IPS di kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang masih belum maksimal sehingga perlu ada perbaikan dengan cara menerapkan model dan media yang cocok dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang.

Upaya Pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia adalah dengan mengeluarkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 dengan pendekatan *saintiefic* agar dalam proses belajar mengajar lebih menekankan pada aktivitas siswa, namun dalam pelaksanaannya menemui banyak masalah antara lain: kurangnya sosialisasi dan keterlambatan distribusi buku pelajaran seperti yang terjadi di SD Islam Siti Sulaechah Semarang. Karena berbagai kendala maka pemerintah memberhentikan sementara kurikulum 2013. Meskipun mantan Menteri Kebudayaan dan Pendidikan Dasar dan Menengah Anies Rasyid Baswedan mengeluarkan memoratorium atau pemberhentian sementara penerapan Kurikulum 2013 pada sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 kurang dari tiga semester sejak tanggal 5 Desember 2014 dan menganjurkan kepada sekolah yang tidak menerapkan Kurikulum 2013 untuk kembali menerapkan Kurikulum KTSP 2006, tetapi dalam penelitian ini tetap menggunakan pendekatan *scientific* untuk memecahkan masalah pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif dapat mengkontruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan

masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang ditemukan. Selain itu pendekatan *scientific* dapat mendorong dan menginspirasi siswa agar mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran (Bahan Pelatihan Kurikulum 2013). Menurut Permendikbud Nomor 81 A (2013) proses pembelajaran dengan pendekatan *scientific* terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Perbaikan proses pembelajaran yang akan dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan sebuah model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Adapun model yang digunakan adalah *modeltime token*. Model pembelajaran *time token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Langkahnya adalah kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi, tiap siswa diberi kupon bahan pembicaraan (1 menit), siswa berbicara (pidato-tidak membaca) berdasarkan bahan pada kupon, setelah selesai kupon dikembalikan. (Suyatno, 2009:76).

Pembelajaran akan berjalan efektif apabila didukung oleh media yang dapat memberikan pengalaman nyata, menarik perhatian siswa, dan membuat siswa lebih aktif. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar dibuat menggunakan tangan atau

foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard (Susilana, 2013:94)

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti bersama tim kolaborator akan mengatasi permasalahan dengan melakukan penelitian tentang **“Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Media *Time Token* dengan Media *Flashcard* untuk Siswa Kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah :

1.2.1.1 Rumusan Umum :

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah **“Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang?”**

1.2.1.2 Rumusan Khusus :

1. Apakah model *Time Token* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran IPS di kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang?
2. Apakah model *Time Token* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang?
3. Apakah model *Time Token* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Alternatif pemecahan masalah dengan penerapan *Time Token* dengan media *Flashcard* pada pembelajaran IPS dilaksanakan 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Berikut langkah-langkah *Time Token* dengan media *Flashcard* :

- a. Membuka dengan melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. (mengamati, menanya)
- b. Siswa bertanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari. (mengamati, menanya, menalar)
- c. Siswa mengamati *flashcard* yang diberikan dan diberikan kupon . (mengamati, menanya, menalar, mengkomunikasikan)
- d. Siswa berkelompok dengan siswa lain. (mengamati, menanya)
- e. Setiap kelompok mendapatkan LKS . (mengamati, menanya)
- f. Siswa merencanakan tugas dengan melakukan pembagian tugas pada setiap anggota kelompok. (mengamati, menanya, menalar)
- g. Anggota kelompok merencanakan laporan yang akan ditampilkan di depan kelas. (mengamati, menalar, mengasosiasikan)
- h. Perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi di depan kelas. (mengkomunikasikan, mengamati, menalar)
- i. Kelompok lain memberikan tanggapan dan penilaian. (menanya, menalar, mengkomunikasikan)
- j. Siswa mendapatkan penguatan (mengamati, menalar)

- k. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan evaluasi. (mengamati, menalar, mengkomunikasikan)
- l. Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari
- m. Guru dan siswa bersama-sama membuat simpulan dari materi yang telah dipelajari
- n. Guru menutup pelajaran.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini : meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan penerapan model *Time Token* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Time Token* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Time Token* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang.

3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Time Token* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Secara teoritis

Model *Time Token* dengan media *Flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Maka hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga akan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan sosial dan menambah khasanah ilmu bagi dunia pendidikan.

1.4.2 Secara praktis

1.4.2.1 Guru

1. Guru mudah mengelola kelas karena siswa akan berpasangan dengan teman sebangkunya
2. Waktu yang digunakan guru akan lebih efisien dan efektif karena siswa akan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran
3. Guru lebih mudah untuk membimbing belajar siswa karena tingkat pemahaman siswa akan mudah diketahui dengan menggunakan model *Time Token* dengan media *Flashcard*.

1.4.2.2 Siswa

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat sesuatu informasi dan keaktifan siswa dalam berdiskusi kelompok

2. Dapat memperbaiki rasa percaya diri siswa
3. Membangkitkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
4. Sikap apatis siswa di dalam kelas akan berkurang
5. Penerimaan terhadap individu lebih besar
6. Semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi didalam kelas.

1.4.2.3 Sekolah

Penerapan model *Time Token* dengan media *Flashcard* dapat menambah pengetahuan bagi guru-guru di SD Islam Siti Sulaechah tentang model *Time Token* dengan media *Flashcard* serta memberi kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2003: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. (Wikipedia.com).

Menurut Hamdani (2011:21) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan .Secara sederhana Robbins (dalam Trianto, 2009: 15), mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Sedangkan menurut Cronbach (dalam Suprijono, 2009:2) belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Slameto (dalam Hamdani, 2010: 20) merumuskan *belajar* sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi sesuai lingkungan.

Sedangkan menurut Rusman (2011: 134) mengemukakan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang

Berdasarkan beberapa pengertian belajar menurut para ahli tersebut, peneliti berpendapat belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dalam proses belajar memiliki prinsip atau dasar yang dijadikan sebagai patokan untuk menentukan keberhasilannya.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Kegiatan belajar dapat berjalan optimal apabila didasari oleh prinsip belajar. Slameto (2010: 27-28) membagi prinsip belajar ke dalam 4 hal, yaitu :

- a. Berdasarkan prasarat yang diperlukan untuk belajar
 - 1) dalam belajar setiap siswa diharapkan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional;
 - 2) belajar harus dapat menimbulkan *reinsforcement* dan motifasi pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional;

- 3) belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
 - 4) belajar perlu ada interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar
- 1) belajar itu kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
 - 2) belajar adalah proses organisasi adaptasi, eksplorasi, dan diskoveri;
 - 3) belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan).
- c. Sesuai materi atau bahan yang dipelajari
- 1) belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;
 - 2) belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang dicapainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar
- 1) belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
 - 2) repetisi dalam proses belajar perlu berulang berkali-kali agar pengertian atau keterampilan atau sikap itu mendalam pada siswa.

Prinsip belajar tersebut sangat diperlukan dalam sebuah kegiatan belajar karena sangat menentukan keberhasilan proses belajar, namun dalam proses belajar mengajar juga ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya karena belajar adalah serangkaian proses interaksi dengan lingkungan untuk mendapatkan sebuah konsep baru dalam kehidupan agar terjadi perubahan perilaku menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan proses belajar tentu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 97) faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan kondisi eksternal siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sama kompleksnya dengan kondisi internal, kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal adalah Variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010: 54) dibedakan atas dua kategori, yaitu:

a. Faktor intern (faktor yang berasal dari dalam), faktor intern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu:

- 1). Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh

- 2). Faktor Psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dn kesiapan
 - 3). Faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani
- b. Faktor ekstern (faktor yang berasal dari luar), faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu:
- 1). Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga
 - 2). Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, metode belajar.
 - 3). Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul.

Faktor intern dan ektern dalam proses belajar ini sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar karena sangat erat kaitanya. Dari faktor intern dan ekstern tersebut melahirkan teori belajar sebagai dasar berjalanya proses belajar.

2.1.1.4 Teori-teori Belajar

Belajar didasari oleh teori-teori yang mendukung sebagi panduan proses belajar. Menurut Bruner (dalam Siregar dan Nara, 2014: 23-39) teori belajar adalah deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Terori belajar menaruh perhatian pada hubungan VAariabel-VAariabel yang menentukan hasil belajar. Teori belajar dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respons.

b. Teori Belajar Kognitivistik

Menurut teori kognitivistik ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan.

c. Teori Belajar Humanistik

Teori ini bersifat elektik, artinya teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri) tercapai.

d. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Teori belajar di atas memiliki sudut pandang yang khas dalam menjelaskan pengertian dan hakikat belajar serta pembelajaran, akan tetapi semuanya saling melengkapi satu sama lain dan memiliki dampak pedagogis yang relatif sama. Teori belajar yang menonjol di dalam pendidikan IPS dengan modep pembelajaran *Time Token* dengan media *Flashcard*, yaitu : (1) teori konstruktivisme, karena mengacu pada kenyataan setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkontruksi kembali pengetahuan yang telah dimiliki individu tersebut; (2) teori behavioristik, dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Time Token* siswa akan diberikan rangsangan (*stimulus*) oleh guru berupa media *Flashcard* agar respon siswa terhadap pembelajaran semakin meningkat, karena siswa dituntut untuk memberikan jawaban ataupun pendapat tentang apa yang diberikan oleh guru didepan kelas; dan (3) teori kognitivistik, karena teori ini lebih menekankan pada hasil belajar siswa daripada hasil belajar

siswa. Ketiga teori tersebut sangat erat kaitanya dengan keberhasilan proses dan hasil belajar sehingga mempengaruhi proses pembelajaran.

2.1.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. (KBBI).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Wikipedia.com).

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks, maksudnya tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai proyek interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup dan lebih kompleks. Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. (Trianto, 2009).

Berdasarkan pengertian mengenai pembelajaran di atas, peneliti dapat menarik suatu kesimpulan, pembelajaran yaitu usaha secara sadar yang dilakukan

dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar sekaligus untuk mengubah perilaku peserta didik. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, guru harus menguasai berbagai metode-metode pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan beberapa komponen. Komponen tersebut menurut Sugandi dalam (Hamdani 2011: 48) meliputi:

1) Tujuan

Tujuan ini terdapat pada kegiatan pembelajaran *instructional effect*, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit pada tujuan pembelajaran.

2) Subjek belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama dalam pembelajaran. Menurut Rifa'i (2010: 195) dikatakan sebagai subjek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar untuk mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.

3) Materi pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen utama karena memberikan warna dan bentuk kegiatan pembelajaran.

4) Strategi pembelajaran

Strategi merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

6) Penunjang

Penunjang dapat berupa fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya untuk memperlancar dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Komponen-komponen pembelajaran yang ditetapkan sebagai variabel dalam penelitian ini meliputi : keterampilan guru, aktivitas siswa, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga komponen pembelajaran tersebut dijadikan sebagai variabel dalam penelitian ini karena sangat erat hubungannya dengan kualitas pembelajaran dan ketiga komponen ini mampu digunakan sebagai patokan untuk mengetahui baik buruknya proses dan hasil pembelajaran.

2.1.2. Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai istilah mutu atau juga keefektifan sedangkan belajar merupakan komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu. Jadi belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. (dalam <http://cepiriyana.blogspot.com>).

Pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan diarahkan untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. (Sanjaya, 2008: 78). Penyelenggarapendidikan memiliki langkah-langkah strategis yang bertujuan untukmeningkatkan kemampuan dan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Sehingga pada akhirnya dapat membantu siswa menemukan maknadalama pelajaran dengan cara menghubungkan materi akademik dengankonteks kehidupankeseharian siswa. Pembelajaran hendaknya diperkayadengan seperangkat metode dan teknologi pembelajaran yang relevandan efektif, agar dapat mengakomodasi keberagaman kemampuansiswa.

Kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik, sinergis pendidik, peserta didik, kurikulum, bahan ajar, media, fasilitas, sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. (Depdiknas, 2004:7).

Berdasarkan dari pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diinginkan pembelajar dan yang dicapai oleh pelajar dalam suatu pembelajaran.

Kualitas pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa komponen. Dalam penelitian ini, peneliti membahas beberapa komponen yang sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji yaitu mengenai keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Upaya Pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia adalah dengan mengeluarkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 namun dalam

pelaksanaanya menemui kendala karena banyak faktor penghambatnya diantaranya adalah ketidaksiapan semua sekolah dasar untuk melakanakan kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajarnya termasuk di SD Negeri Mangunsari Semarang yang semula menggunakan kurikulum 2013 menggantinya lagi dengan kurikulum KTSP karena dalam proses pelaksanaan kurikulum 2013 menemui banyak kendala seperti ketidaksiapan buku pelajaran, kurangnya sosialisasi dan ketidaksiapan pihak sekolah dalam melaksanakan kurikulum 2013, hal ini diperkuat dengan keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan melalui surat nomor 179342/MPK/KR/2014 tentang pelaksanaan kurikulum 2013 mengambil keputusan menghentikan pelaksanaan kurikulum 2013 untuk sekolah yang baru melaksanakan kurikulum 2013 paska semester I agar kembali pada kurikulum KTSP 2006 namun dalam penelitian ini peneliti tetap menggunakan pendekatan *scientific* sebagai acuan kualitas pembelajaran. Menurut Sani (2014: 50) komponen pendekatan *saintiefic* antara lain :

a. Mengamati

Observasi adalah menggunakan panca indera untuk mendapatkan informasi.

Pengamatan dapat dilakukan secara kualitatif atau kuantitatif.

b. Menanya

Siswa perlu dilatih untuk merumuskan pertanyaan terkait dengan topik yang akan dipelajari.

c. Mencoba

Belajar dengan menggunakan pendekatan ilmiah akan melibatkan siswa dalam aktivitas menyelidiki fenomena dalam upaya menjawab suatu permasalahan.

d. Menalar

Kemampuan mengolah informasi melalui penalaran dan berpikir rasional merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa.

e. Membuat jejaring

Kemampuan untuk membangun jaringan dan berkomunikasi perlu dimiliki oleh siswa karena kompetensi tersebut sama pentingnya dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman.

Peneliti berpendapat bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar dengan bimbingan guru sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang ditentukan ditandai dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap dari siswa menuju ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan pada pelajaran IPS menggunakan model *Time Token* dengan media *Flashcard* untuk siswa kelas VA. Salah satu bukti yang dapat diukur dari pembelajaran yang berkualitas salah satunya adalah prestasi belajar yang dicapai siswa setelah melakukan pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2004: 15) indikator kualitas pembelajaran adalah :

- 1) ketrampilan guru (perilaku guru dalam pembelajaran)
- 2) aktivitas siswa (perilaku belajar siswa)

- 3) hasil belajar siswa (dampak belajar siswa)
- 4) materi pembelajaran
- 5) kualitas media pembelajaran
- 6) iklim pembelajaran

Dalam penelitian ini, pengkajian kualitas pembelajaran ditekankan pada tiga aspek yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar yang akan dijelaskan sebagai berikut :

2.1.2.1 Keterampilan Guru

Keterampilan dasar mengajar merupakan suatu keterampilan yang menuntut latihan secara terprogram untuk dapat menguasainya. Usman (2005:74-108) memberikan penjelasan tentang delapan keterampilan mengajar yaitu:

a. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Kegiatan membuka berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran dan kegiatan menutup yaitu usaha guru dalam mengakhiri pembelajaran. Komponen keterampilan membuka dan menutup pelajaran meliputi:

1. Keterampilan membuka pelajaran yakni menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan dan membuat kaitan dengan pembelajaran sebelumnya.
2. Keterampilan menutup pelajaran dengan meninjau kembali hal-hal yang dianggap penting serta evaluasi materi, memberikan tindak lanjut (Anitah 2011:8.9).

b. Keterampilan bertanya

Kegiatan bertanya memberikan dampak penting dalam proses belajar mengajar. Komponen-komponen dalam keterampilan bertanya meliputi:

1. Keterampilan bertanya dasar meliputi: 1) penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat, 2) pemberian acuan dengan memberikan informasi yang relevan, 3) pemindahan giliran dalam memberikan pertanyaan, 4) penyebaran dalam memberikan pertanyaan pada siswa, 5) memberikan waktu berpikir, 6) pemberian tuntutan agar siswa menemukan jawaban sendiri
2. Keterampilan bertanya lanjut meliputi: 1) pengubahan tuntutan tingkat kognitif ke tingkatan yang lebih tinggi, 2) mengatur urutan pertanyaan yang diajukan kepada siswa, 3) menggunakan pertanyaan pelacak untuk menyempurnakan jawaban siswa, 4) guru hendaknya mengurangi perannya sebagai penanya sental (Usman 2005:77-79).

c. Keterampilan menjelaskan

Kegiatan menjelaskan dilakukan setiap proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Komponen keterampilan menjelaskan meliputi: 1) menganalisis isi yang akan disampaikan dan siswa, 2) penyajian suatu penjelasan dengan memperhatikan kejelasan, penggunaan contoh, penekanan serta umpan balik (Djamarah 2005:133-138).

d. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perseorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan yang lebih akrab antara guru dan siswa dengan siswa. Komponen dalam keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: 1) mengadakan pendekatan

secara pribadi, 2) mengorganisasi dengan memberikan orientasi, variasi kegiatan, membagi perhatian dan lainnya, 3) membimbing dan memudahkan belajar dengan memberikan penguatan, mengembangkan sikap tanggap, serta memberikan bantuan, 4) merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Usman 2005:103).

e. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi adalah proses teratur melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan keputusan, atau pemecahan masalah. Komponen membimbing diskusi kelompok kecil meliputi: 1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, 2) memperluas masalah dengan menguraikan kembali masalah yang dibahas, 3) menganalisis pandangan siswa, 4) meningkatkan kontribusi siswa, 5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi, 6) menutup diskusi, dengan merangkum hasil diskusi (Rusman 2012:94-95).

f. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi yang digunakan dalam mengajar yakni: 1) variasi gaya mengajar meliputi variasi suara, penekanan, pemberian waktu, kontak pandang, gerakan anggota badan atau mimik, dan perpindahan posisi, 2) variasi penggunaan media yaitu variasi media pandang, variasi media dengar, variasi taktil atau media yang dapat diraba, 3) variasi pola interaksi guru dengan siswa (Djamarah 2005:124).

g. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan menciptakan dan memelihara kondisi belajar secara optimal serta mengembalikan kondisi belajar

yang terganggu ke arah kondisi belajar yang optimal. Komponen keterampilan mengelola kelas meliputi: 1) keterampilan yang bersifat *preventif* seperti menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas 2) keterampilan berhubungan reperseif seperti memodifikasi tingkah laku dan pengelolaan kelompok serta memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah (Anitah 2011:8.35 – 8.41)

h. Keterampilan memberikan penguatan

Penguatan adalah respons positif yang dilakukan guru atas perilaku positif yang dicapai siswa, dalam proses belajar dengan tujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan perilaku tersebut, komponen pemberian penguatan mencakup: 1) penguatan verbal, berupa kata-kata bagus, baik, betul, benar, tepat dan lainnya, 2) penguatan berupa mimik muka dan gerakan badan (gestural), dengan senyum yang cerah, mengangguk, acungan jempol, tepuk tangan, memberi salam, menaikkan bahu, 3) penguatan dengan cara mendekati anak, 4) penguatan dengan sentuhan, 5) penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, 6) penguatan berupa simbol atau benda (Marno dan Idris 2012:133).

Indikator keterampilan guru yang digunakan dalam pembelajaran IPS melalui model *timen token* dengan media *flashcard* yaitu:

1. Membuka pelajaran dengan menyiapkan siswa untuk belajar (keterampilan membuka dan menutup pelajaran)
2. Mengajukan pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran (keterampilan bertanya)
3. Menjelaskan kegiatan permainan edukatif yang akan dilakukan (keterampilan menjelaskan)

4. Membimbing melakukan permainan edukatif kuis (keterampilan mengelola kelas)
5. Membentuk siswa dalam kelompok untuk membuat kata kunci peristiwa dan melakukan permainan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)
6. Menggunakan gambar atau *Flashcard* (keterampilan mengadakan variasi)
7. Membimbing membuat (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
8. Membimbing kelompok melakukan permainan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
9. Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)
10. Membimbing menyimpulkan materi pelajaran dan kegiatan evaluasi (keterampilan membuka dan menutup pelajaran)

2.1.2.2 Aktivitas Siswa

Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup berkembang. Di dalam terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku dan perbuatan itu menuju ketinggian perkembangan yang diharapkan. (Hamalik, 2011:170).

Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan dari segi hasil.

Dierich (dalam Hamalik, 2010:172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok antara lain:

1. Kegiatan-kegiatan Visual(*Visual activity*)
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activity*)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan(*listening activity*)
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarka radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis(*writing activity*)
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar(*drawing activity*)
Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik(*motor activity*)
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental(*mental activity*)

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, membuat keputusan.

8. Kegiatan-kegiatan emosional(*emotional activity*)

Minat, membedakan, berani, tegang dan lain-lain.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *time token* dengan media *flashcard* yaitu:

1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran(*emosional activities*)
2. Menanggapi pertanyaan dari guru (*mental activities*)
3. Melakukan kegiatan Permainan Edukatif kelas dan kelompok (*Metrik, activities*)
4. Mengamati gambar dan membaca buku sumber atau teks materi (*visual activities*)
5. Menulis kata kunci peristiwa (*writing activities*)
6. Bekerjasama dengan kelompok mendiskusikan permainan kelompok (*oral activities*)
7. Menyimpulkan materi (*oral and writing activities*)
8. Mengerjakan evaluasi (*writing activities*)

Dari keterampilan guru dan aktivitas siswa yang optimal akan mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa karena ketiga komponen tersebut berkaitan sangat erat. Keterampilan guru yang baik dan aktivitas siswa yang baik akan meningkatkan hasil belajar.

2.1.2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Untuk mengetahui sejauh mana proses belajarmengajar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan maka perlu diadakan tes hasil belajar. Merujuk pada pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2011:5), hasil belajar dikategorikan menjadi beberapa, yaitu berupa:

1. Informasi *verbal*, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Sedangkan menurut Bloom (dalam Suprijono, 2011:6) hasil belajar mencakup:

1. Kemampuan kognitif, yaitu kemampuan dalam mengingat materi yang telah dipelajari dan kemampuan mengembangkan intelegensi.
2. Kemampuan afektif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikapkejiwaan seperti kecenderungan akan minat dan motivasi.
3. Kemampuan psikomotor, yaitu kemampuan yang berhubungan denganketerampilan fisik.

Menurut Hamdani (2011:303) dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar, guru harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:

1. Valid, penilaian hasil belajar harus mengukur pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam standar isi (standar kompetensi dan kompetensi dasar) dan standar kompetensi lulusan.
2. Objektif, penilaian hasil belajar siswa hendaknya tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai, perbedaan latar belakang agama, sosial-ekonomi, budaya, bahasa, gender, dan hubungan emosional.
3. Transparan, penilaian hasil belajar harus dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan.
4. Adil, penilaian hasil belajar tidak menguntungkan atau merugikan siswa.
5. Terpadu, penilaian hasil belajar merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.

6. Menyeluruh dan berkesinambungan, penilaian hasil belajar mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan siswa.
7. Bermakna, penilaian hasil belajar hendaknya mudah dipahami, mempunyai arti, bermanfaat, dan dapat ditindaklanjuti oleh semua pihak.
8. Sistematis, penilaian hasil belajar dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
9. Akuntabel, penilaian hasil belajar dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
10. Beracuan kriteria, penilaian hasil belajar didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Kesimpulan dari pendapat-pendapat di atas bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksudkan adalah ketercapaian nilai ketuntasan peserta didik yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai yang didapatkan ini adalah kombinasi dari nilai selama proses pembelajaran dan hasil belajar dan diolah menjadi bentuk nilai ketuntasan belajar.

Indikator hasil belajar pada penelitian ini adalah

1. Ranah kognitif
 - a) Mengidentifikasi peranan lembaga-lembaga yang dibentuk dalam persiapan kemerdekaan (C2)

- b) Menjelaskan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan (C2)
 - c) Menyebutkan tokoh-tokoh perjuangan dalam proklamasi kemerdekaan (C1)
 - d) Menjelaskan peranan tokoh-tokoh perjuangan dalam proklamasi kemerdekaan (C2)
 - e) Menceritakan kembali perjuangan para tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan (C2)
 - f) Menjelaskan cara menghargai jasa para tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia (C2)
 - g) Memlatih sikap menghargai jasa para pejuang kemerdekaan Indonesia (C3)
2. Ranah afektif
- Sikap tanggung jawab, percaya diri, saling menghargai, dan kerjasama.
3. Ranah psikomotorik
- Membuat kartu dan kupon bicara

2.1.3 Hakikat IPS

2.1.3.1 Pengertian IPS

Peraturan Pemerintah no.22 tahun 2016 menjelaskan Ilmu Pengetahuan IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab serta warga dunia yang cinta damai.

Menurut Tanoe (2010:1:14) IPS adalah mata pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu-ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Selain itu, menurut Susanto (2013:137) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat.

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai (BSNP, 2006, 175)

2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Gross (dalam Hidayati, 2008:6) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan *“to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society”*. Sedangkan menurut Standar isi, tujuan mata pelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri; memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sejalan dengan ini Sumatmaja, (2006:1.10) mengemukakan bahwa Pendidikan IPS bertujuan membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Hamalik (dalam Hidayati, 2008:1.24) tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu pengetahuan dan pemahaman; sikap hidup belajar; nilai-nilai sosial dan sikap; keterampilan.

2.1.3.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS SD

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari berbagai aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, menurut Mulyono dalam Depdiknas (2008 : 26), pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan.

Depdiknas (2003:3) mengatakan ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial meliputi : 1) interaksi sosial, 2) manusia, 3) kebutuhan materi, 4) kehidupan, 5) norma dan kehidupan, 6) sikap.

Dalam pembelajaran IPS kelas VA terdapat beberapa macam pokok bahasan yang perlu dipahami oleh anak. Antara lain: Keanekaragaman penduduk, Sistem Pemerintahan, Kegiatan Ekonomi, Kenampakan Alam, Persiapan Kemerdekaan, dan Persebaran Gejala Alam, yang kesemuanya itu merupakan suatu konsep ilmu yang perlu dipelajari. Pada penelitian ini peneliti mengkaji pokok bahasan "Persiapan Kemerdekaan Indonesia". Karena pada pokok bahasan ini terdapat beberapa konsep abstrak yang penting dan perlu dipahami oleh siswa, oleh karena itu peneliti merasa pada pokok bahasan ini terasa sulit dipahami oleh siswa jika hanya menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat. Maka dari itu peneliti menerapkan metode pembelajaran inovatif dalam membelajarkan materi tersebut, dengan tujuan agar siswa mudah memahami sehingga dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3.4 Karakteristik Pembelajaran IPS SD

Menurut Sumaatmadja (2006:1.27) untuk mengembangkan proses pembelajaran IPS, harus memperhatikan empat hal, yaitu pertama dasarmental-psikologis yang melekat pada diri peserta didik, kedua hakikat pengetahuan IPS yang telah dimiliki tiap orang, termasuk yang dimiliki siswa SD, ketiga ruang lingkup IPS, dan keempat nilai-nilai yang melekat pada pendidikan IPS.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Menurut Piaget dalam Thobroni (2011: 96), berpendapat bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Tahapan tersebut dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

(1) Tahap sensori motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun), seorang anak belajar mengembangkan dan mengatur kegiatan fisik dan mental menjadi rangkaian perbuatan yang bermakna.

(2) Tahap pra-operasional

Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), seorang anak masih sangat dipengaruhi oleh hal-hal khusus yang didapat dari pengalaman menggunakan indra sehingga ia belum mampu melihat hubungan-hubungan dan menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

(3) Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, dan mampu mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama (misalnya, antara bentuk dan ukuran).

(4) Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), kegiatan kognitif seseorang tidak mesti menggunakan benda nyata. Pada tahap ini, kemampuan menalar secara abstrak meningkat sehingga seseorang mampu untuk berpikir secara deduktif. Pada tahap ini pula, seorang mampu mempertimbangkan beberapa aspek dari situasi secara bersama-sama.

Berdasarkan teori kognitif tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik usia SD berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), oleh karena itu dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan menggunakan benda-benda konkret. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner (1973) memberikan pemecahan

berbentuk jembatan bailey untuk mengkonkritkan yang abstrakitu dengan tahap *enactive, iconic, dan symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh gambar, bagarn, peta grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa. Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pota pendekatanlingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) danpendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dariyang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token*

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan ddan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Menurut Ngalimun (2014:161) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Sintak pembelajaran kooperatif adalah informasi, pengarahan strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan.

Roger dan Johnson (dalam Suprijono, 2011:58) mengatakan bahwa tidak semua belajar bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah :

- a. Saling ketergantungan positif,
- b. Tanggung jawab perseorangan,
- c. Interaksi promotif,
- d. Komunikasi antaranggota, dan
- e. Pemrosesan kelompok.

Beberapa ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif belum dapat dilaksanakan dengan optimal. Ada kekhawatiran bahwa pembelajaran kooperatif hanya akan mengakibatkan kekacauan di kelas dan peserta didik tidak belajar jika mereka ditempatkan dalam kelompok. Selain itu, pembagian tugas yang kurang adil dalam kelompok bisa saja terjadi. Oleh karena itu, agar hal-hal yang tidak diinginkan tersebut tidak terjadi maka langkah baiknya jika guru memahami sintaks model pembelajaran kooperatif.

2.1.4.2 Pengertian Model Pembelajaran Time Token

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *time token*. Pada model ini, guru melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya dengan mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi yang dilaksanakan. Setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kelompok dengan menggunakan kupon berbicara yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa lima unsur proses belajar kooperatif yang terdiri atas: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar kelompok dan evaluasi proses kelompok dapat terlaksana.

Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh keefektifan penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek. Mereka harus mengalami sebuah perubahan ke arah yang lebih positif. Dari yang tidak bisa menjadi bisa dari tidak paham menjadi paham, dan dari tidak tahu menjadi tahu. Di sepanjang proses belajar itu aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru dapat berperan untuk 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 samasekali. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru.

Setiap tampil berbicara satu kupon diserahkan pada guru. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.

2.1.4.3 Langkah-langkah Model *Time Token*

Langkah-langkah dari pembelajaran *time token* menurut Aqib (2013:33) sebagai berikut:

- a) Guru mengkondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi (*cooperatiVAe learning/CL*)
- b) Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan.
- c) Jika telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon.

Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis dan seterusnya.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Time Token*

Menurut Sahrudin (2012) kelebihan dan kekurangan model *Time Token* antara lain :

2.1.4.4.1 Kelebihan *Time Token* :

- a) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya
- b) Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali
- c) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran
- d) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara)

- e) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
- f) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik.
- g) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
- h) Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

2.1.4.4.2 Kekurangan *Time Token* :

- a) Membutuhkan waktu yang banyak untuk persiapan pembelajaran
- b) Alokasi waktu akan kurang apabila guru kurang terampil mengkondisikan kelas.
- c) Kemungkinan siswa untuk melakukan kecurangan selama pembelajaran sangat terbuka lebar. Berdasarkan kekurangan model pembelajaran tersebut maka peneliti akan memberikan solusi untuk mengurangi kemungkinan terjadinya permasalahan selama pembelajaran, yaitu:
 - a) Sebelum dimulai, sebaiknya guru mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan matang. Mulai dari bahan ajar yang akan digunakan seperti: media pembelajaran, pembagian kelompok dan pembagian kupon berbicara sehingga tidak terlalu memakan banyak waktu saat pembelajaran berlangsung.
 - b) Guru sebaiknya menjelaskan penggunaan model *Time Token* secara mendetail agar dalam pelaksanaan seluruh siswa dapat memahami dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model tersebut dengan optimal tanpa harus bertanya-tanya lagi.

- c) Agar siswa tidak melakukan kecurangan selama pembelajaran, guru hendaknya cermat dan teliti apakah siswa-siswanya sudah berpartisipasi dengan menggunakan model *Time Token*.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan model *Time Token* serta solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut, maka peneliti yakin dapat meminimalisir segala kekurangan dan kesalahan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran menggunakan model tersebut. Sehingga model *Time Token* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran antara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan. Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium yang artinya sebagai perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Hamdani, 2010 : 243). Media adalah alat bantu dan bahan pembelajaran. Belajar melibatkan alat indra yang perlu pacuan secukupnya. Dengan menggunakan alat bantu maka alat indra terpacu, hal ini dapat mendorong semangat belajar siswa. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Menurut Rohman (2013: 196) yang dimaksud dengan media pembelajaran secara umum adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar-mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata yang lebih singkat media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Hamdani (2011:255-256) mengemukakan ada beberapa tinjauan mengenai landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis dan psikologis.

a) Landasan Filosofis

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran lebih bersifat humanis. Dengan menggunakan media pembelajaran yang barasiswa merasa dirinya dianggap sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan yang berbeda dengan yang lainnya.

b) Landasan Psikologis

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Hal ini didukung oleh pendapat beberapa ahli. Bruner (dalam Hamdani, 2011:256) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic*), kemudian ke belajar dengan simbol (*symbolic*).

Charles (dalam Hamdani, 2011:256) mengemukakan bahwa nilai media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep.

Berdasarkan landasan-landasan tersebut, peneliti yakin bahwa penggunaan media sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran agar dapat membantu peserta didik menggambarkan konsep abstrak yang ada dalam pembelajaran menjadi lebih nyata. Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan menarik bagi peserta didik.

2.1.5.2 Jenis Media Pembelajaran

Hamdani (2011:248) mengelompokkan media menjadi tiga, yaitu :

a) Media *Visual*

Menurut Hamdani (2011:248) media *Visual* adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media *Visual* terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan berupa gambar diam atau gambar bergerak. Sedangkan media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik., misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan pelajaran yang akan disampaikan pada siswa.

b) Media *Audio*

Media *audio* adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar (Hamdani, 2011:248). Penggunaan media *audio* dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media *audio*.

c) *Media Audio Visual*

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi *audio* dan *Visual* atau bisa disebut media pandang-dengar (Hamdani, 2011:149). Media *audio Visual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Contoh media *audio Visual* diantaranya adalah program *video* atau televisi instruksional, dan *slide* suara.

2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya.

Menurut Munadi (2013:37) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.

2) Fungsi semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik)

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya.

Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4) Fungsi Psikologis

a. Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.

b. Fungsi afektif

Yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

c. Fungsi kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.

d. Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.

e. Fungsi motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

2.1.5.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk memilih media pembelajaran hendaknya perlu memperhatikan beberapa kriteria sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sudjana (2011: 4-5) mengemukakan dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Ketepatan dengan tujuan pegajaran; artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, dan mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya guru harus memiliki keterampilan mengoptimalkan penggunaan media agar maksud dan tujuan dari pembelajaran yang berlangsung dapat tercapai secara optimal.

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; artinya media harus ditampilkan dengan durasi waktu tertentu agar maksud dari media tersebut dapat tersampaikan kepada siswa.
- f. Sesuai dengan taraf pikir siswa; artinya dalam memilih media hendaknya disesuaikan dengan taraf pikir siswa agar makna yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan kriteria pemilihan media tersebut peneliti mantap memilih media *flashcard* sebagai solusi pemecahan masalah karena media *flashcard* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

2.1.5.5 Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Arsyad (2014:13) salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung, kenyataan di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang Verbal (abstrak).



Bagan 2.1. Kerucut Edgar Dale

Dasar pengembangan kerucut bukan tingkat kesulitan melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra selama menerima isi pengajaran. Pengalaman

langsung memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan dengan melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba yang dikenal dengan *learning by doing*. Pengalaman abstrak dan pengalaman konkret silih berganti karena hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi siswa, sedangkan kemampuan interpretasi lambang kata membantu memahami pengalaman langsung (Arsyad, 2014:14).

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti berpendapat hasil belajar tercapai secara optimal apabila melibatkan banyak alat indera karena semakin abstrak maka siswa akan mengalami kesulitan dalam menerima informasi.

2.1.5.6 Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard (Susilana, 2013:94)

Flashcard atau kartu kilas adalah suatu kartu bolak balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar, atau definisi lain menyebutkan bahwa flash cards adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut . (www.referensimakalah.com)

Kelebihan *Flashcard* menurut Susilana (2013:95) adalah sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa-bawa

Dengan ukuran kecil flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja.

b. 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

c. Gampang diingat

Karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya, cara berwudhu dan sebagainya.

d. Menyenangkan

Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan.

Langkah-langkah *flashcard* sebagai media pembelajaran:

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Siswa mengambil satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan
- c. Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru.
- d. Siswa mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.

Berdasarkan uraian mengenai kelebihan dan langkah-langkah media *flashcard*, maka peneliti yakin bahwa penggunaan media *flashcard* dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan optimal serta meningkatkan kualitas belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

2.1.6 Penerapan Model *Time Token* dengan Media *Flashcard* pada Pembelajaran IPS

2.1.6.1 Alasan Pemilihan Model Pembelajaran *Time Token* dengan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS

Salah satu model pembelajaran yang dipandang kondusif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS adalah model *Time Token*. Model pembelajaran *Time Token* tepat diterapkan pada mata pelajaran IPS materi proklamasi.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran *Time Token* disesuaikan dengan karakteristik siswa dan pembelajaran di kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang. Berdasarkan alasan dalam pemilihan model tersebut, langkah model pembelajaran *Time Token* disesuaikan dan dikembangkan dengan langkah media *Flashcard* untuk dijadikan langkah pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Agar lebih maksimal peneliti memadukan model pembelajaran *Time Token* dengan media *Flashcard* karena media *Flashcard* sangat efisien penggunaannya dan sangat menarik perhatian siswa karena dalam media *Flashcard* disajikan gambar dan tulisan yang mudah dimengerti.

2.1.6.2 Langkah Model Pembelajaran *Time Token* dengan Media *Flashcard*.

Merujuk pada teori tentang model *Time Token* dan Media *Flashcard*, maka peneliti menggunakan perpaduan model dan media tersebut.

Langkah-langkah pembelajaran IPS menggunakan model *Time Token* dengan Media *Flashcard*. Penerapan model *Time token* berbantuan media *Flashcard* :

- a. Membuka dengan melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. (mengamati, menanya)
- b. Siswa bertanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari. (mengamati, menanya, menalar)
- c. Siswa mengamati *flashcard* yang ditunjukkan oleh guru dan memilih salah satu untuk diamati. (mengamati, menanya, menalar, mengkomunikasikan)
- d. Siswa berkelompok dengan siswa lain (mengamati, menanya)
- e. Siswa mendapat satu buah kartu gambar. Siswa diberi waktu \pm 30 detik untuk menjelaskan (mengamati, menanya, menalar, mengkomunikasikan)
- f. Kelompok lain memberikan tanggapan dan penilaian. (menanya, menalar, mengkomunikasikan)
- g. Siswa mendapatkan penguatan. (mengamati, menalar)
- h. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan evaluasi. (mengamati, menalar, mengkomunikasikan)

2.1.7 Teori Belajar Yang Mendasari Penerapan Model *Time Token* dengan Media *Flashcard*

Menurut Bruner (dalam Siregar dan Nara, 2010: 23-39) teori belajar adalah deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Ada beberapa teori yang akan dijadikan acuan dalam menerapkan model pembelajaran *Time Token* dengan media *Flashcard* antara lain:

- a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Teori ini mendasari model *Time Token* dengan media *Flashcard* karena dalam pembelajaran yang menggunakan model *Time Token* siswa akan diberikan rangsangan (stimulus) oleh guru berupa media *Flashcard* agar respon siswa terhadap pembelajaran akan semakin meningkat, karena siswa dituntut untuk memberikan jawaban ataupun pendapat tentang apa yang diberikan oleh guru disepan kelas.

b. Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Menurut teori kognitivistik ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan secara terputah-putah tapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung, dan menyeluruh. Karena dalam pembelajaran menggunakan model *Time Token* dengan media *Flashcard* lebih menekankan pada proses pemecahan masalah dan aktivitas siswa daripada hasil belajar.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik mendukung model *Time Token* dengan media *Flashcard* karena dalam pembelajaran ini siswa diajak menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui tampilan media *Flashcard*, kemudian siswa berusaha mengkonstruksi sendiri pengalaman belajarnya dengan menemukan jawaban terhadap masalah yang didiskusikan melalui pembentukan kelompok dengan model *Time Token*.

Ketiga teori tersebut mendukung model *Time Token* dengan media *Flashcard* karena teori tersebut sangat cocok untuk menerapkan pembelajaran model *Time Token* dengan media *Flashcard*.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap model *Time Token* dengan media *flashcard* dalam meningkatkan pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Dewi, Ratna sari (2011) dengan judul "*Penerapan Model pembelajaran Time Token Arends untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VA SDN Ketawanggede 2 Kota Malang*" menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dengan dua siklus diperoleh hasil dari rata-rata hasil belajar pratindakan 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%.

Dalam penelitian sejenis Rosyadianto, Muhammad (2011) dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Arends untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IVA SDN Jatimulyo 01 Malang*" menunjukkan hasil untuk aktivitas siswa dapat terlihat dari skor rata-rata aktivitas kegiatan siswa di siklus I sebesar 73,5 dan pada siklus II skor rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 81,1. Selain itu keaktifan siswa dapat dilihat

saat melakukan diskusi kelompok mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar pra tindakan yaitu 57,37 dengan ketuntasan belajar kelas 31,25%, dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Time Token Arends* pada siklus I rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 72,12 dengan ketuntasan belajar kelas sebesar 75%. Sedangkan di siklus II mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar menjadi 76,9 dengan ketuntasan belajar kelas sebesar 87,5% meskipun ada 2 siswa atau (12,5%) yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individu, namun untuk ketuntasan belajar kelas sudah mencapai 87,5%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Time Token* berbasis media *flashcard* tergolong efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa Sekolah Dasar. Maka peneliti yakin bahwa penggunaan model *Time Token* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian penelitian di atas dapat dijadikan acuan pada penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti.

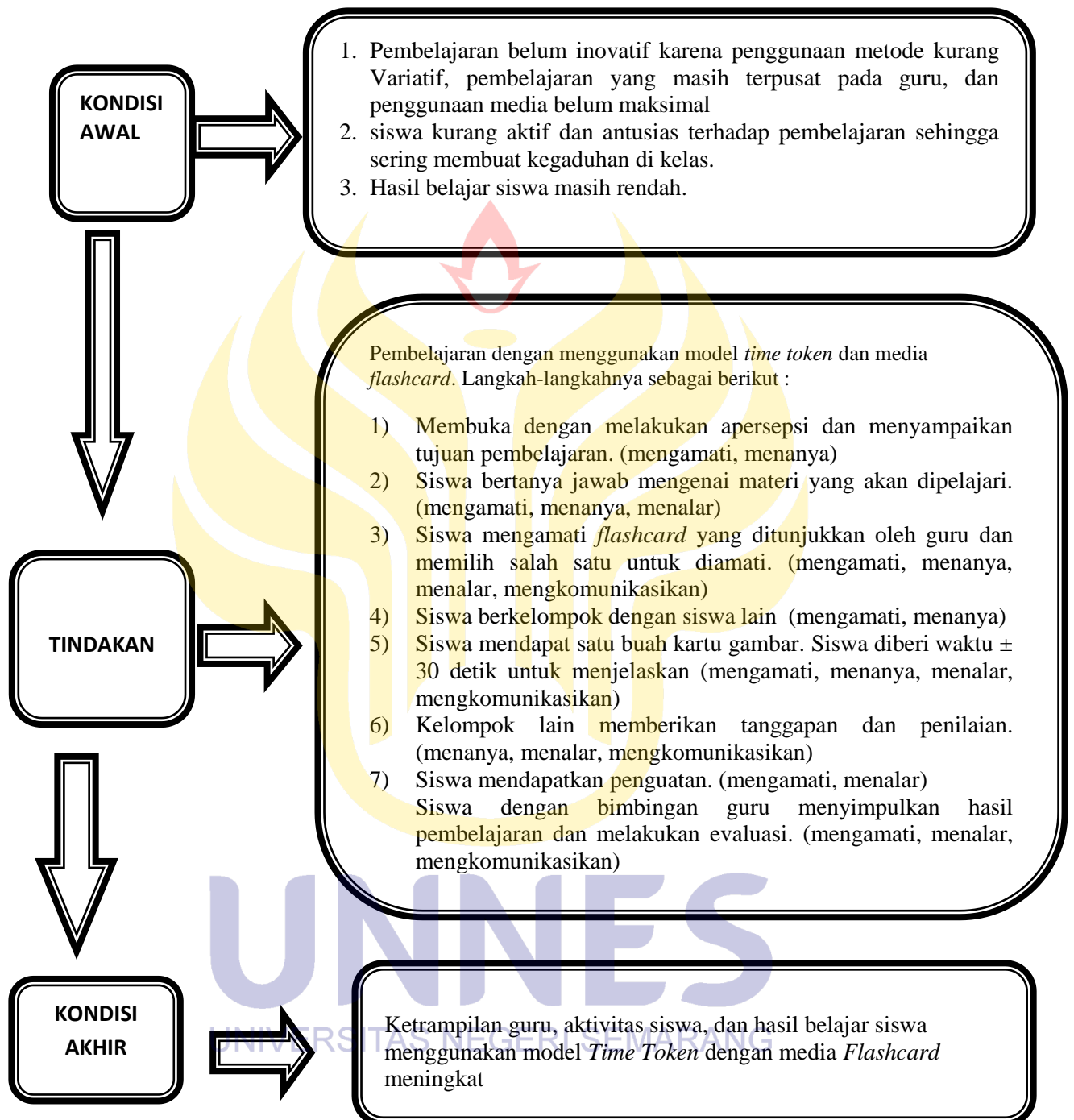
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Proses pembelajaran dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menambah ilmu pengetahuan, ketrampilan dan penerapan konsep diri. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh siswa untuk dapat digunakan dalam belajar. Guru sebagai fasilitator akan berhasil jika dalam merancang proses belajar mengajar dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang sistematis dan baik yang

memungkinkan terjadinya penyempurnaan terhadap tujuan, bahan, ataupun strategi belajar mengajar melalui proses umpan balik yang diperoleh dari hasil evaluasi. Strategi dan media mengajar adalah salah satu teknik yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat proses belajar mengajar. Untuk mencapai proses belajar yang ideal, hendaknya digunakan Variasi dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Penggunaan model *time token* dengan media *flashcard* pada pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya yaitu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran memaknai pelajaran yang diberikan sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat. Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir dari penelitian ini .

Adapun kerangka berfikir digambarkan dalam skema di bawah ini:



BAGAN 2.2 Metode Analisis

Kerangka berpikir di atas menunjukkan pembelajaran IPS belum mencapai hasil optimal pada kondisi awal, hal ini disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan kurang memotivasi siswa sehingga siswa kurang antusias, kurang memperhatikan, cepat merasa bosan, siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya sehingga keterampilan berkomunikasi siswa kurang, dan saat berdiskusi kelompok hanya beberapa siswa yang aktif sementara yang lainnya ribut sendiri sehingga siswa kurang bertanggung jawab terhadap tugas kelompoknya.

Kondisi ini membuat peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *scientific* model *Time Token* dengan media *Flashcard*. Dalam model *Time Token* siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mengolah informasi dengan diskusi dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi teman sebaya. Agar lebih menarik peneliti memadukan model pembelajaran *Time Token* dengan media *Flashcard* yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model *Time Token* dengan media *Flashcard* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas VA SD Islam Siti Sulaechahi Semarang.

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: melalui model *Time Token* dengan media

flashcard keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang dapat meningkat.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Time Token* dengan *Media Flashcard* pada kelas V SD Islam Siti Sulaechah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru meningkat pada tiap siklusnya ditunjukkan dengan jumlah skor pada pelaksanaan siklus I pertemuan 1 sebesar 26 kategori baik, siklus I pertemuan 2 menjadi 29 kategori baik, siklus II pertemuan 1 menjadi 34 kategori sangat baik, dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 37 kategori sangat baik.
- b. Aktivitas siswa meningkat pada tiap siklusnya ditunjukkan dengan jumlah skor pada pelaksanaan siklus I pertemuan 1 sebesar 14,4 kategori cukup, siklus I pertemuan 2 memperoleh 16,9 kategori baik, siklus II pertemuan 1 memperoleh 20,1 kategori baik, dan siklus II pertemuan 2 memperoleh skor 22,1 kategori baik.
- c. Presentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif meningkat, pada siklus I pertemuan 1 diperoleh ketuntasan 59,09%, siklus I pertemuan 2 63,63%, pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 72,72% dan pada siklus II pertemuan 2 menjadi 81,81%.

Dengan demikian hasil penelitian dengan menerapkan model *Time Token* dengan *Media Flashcard*, terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS

yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Islam Siti Sulaechah Semarang.

5.2. SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Time token* dengan media *Flashcard* pada pembelajaran IPS kelas VA SD Islam Siti Sulaechah Semarang, maka peneliti memberikan saran bagi :

Penerapan model *Time token* bebanruan media *Flashcard* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Oleh karena itu, model *Time token* dapat dijadikan acuan guru sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dengan tujuan mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik, inovatif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswanya.

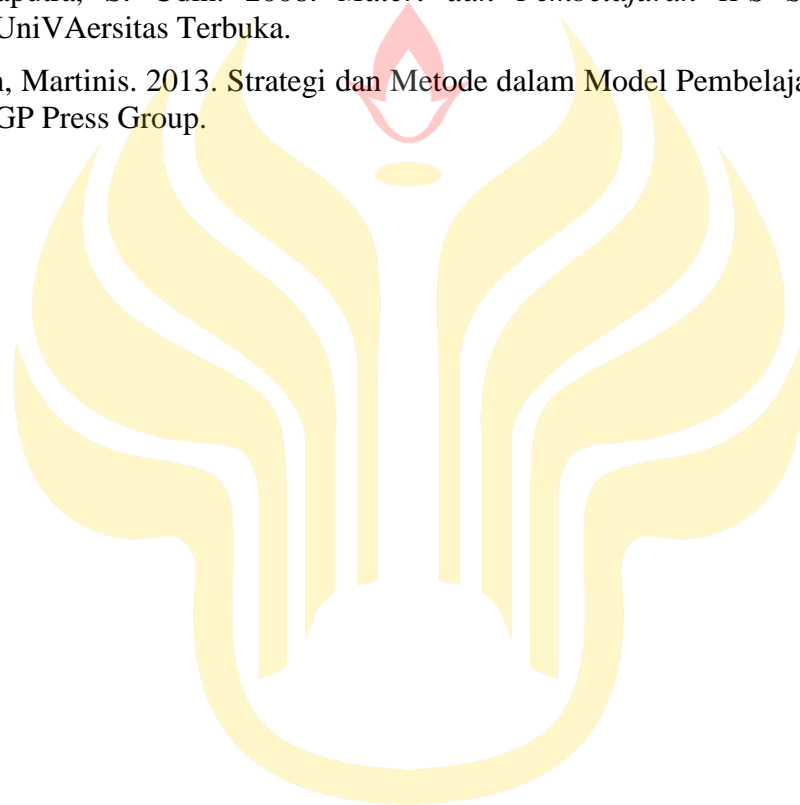
Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa berperan aktif agar hasil belajar yang diperoleh sesuai KKM dan dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian melalui model *Time token* dengan media *Flashcard* diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengembang pendidikan lainnya, sehingga model *Time token* dengan media *Flashcard* menjadi lebih baik, sehingga tujuan pembelajaran semakin efektif dan efisien yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu sekolah itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, W. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Aryama Widya
- Depdiknas. 2007. *SKKD Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CVA. Pustaka Setia.
- Hidayati. 2008. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Depdiknas.
- <http://cepiriyana.blogspot.com> diunduh tanggal 23 Maret 2014 pukul 19:25
- <http://juliketaren.blogspot.com/2011/08/implementasi-model-pembelajaran-time.html> (diunduh tanggal 23 Maret pukul 19:50)
- <http://www.referensimakalah.com/2013/04/Media-Math-Flash-Cards-dalam-Pembelajaran.html>
- <http://wywld.wordpress.com/2009/11/14/model-pembelajaran-time-token-arends1998/> (diunduh 20 Maret, pukul 21.35)
- Masitoh.dkk. 2010.*Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Salatiga : Widya Sari Press Salatiga.
- Munadi, Yudhi.2013.*Media Pembelajaran*.Jakarta Selatan: Referensi
- Ngalimun.2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*.Banjarmasin: Aswaja Pressindo,
- Permendikbud.2013.*Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013*.Jakarta:Dekdipbud.
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri A. 2010. *Psikologi Pendidikan*.Semarang: UNNES PRESS.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri.2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*.Jakarta: Prestasi Pustaka
- Rusman, 2011. *Modul Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sumaatmadja, Nursid. 2006. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: UniVAersitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2010. *CooperatiVAe Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susilana, Rudi dan Cepi R..2013.*Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*.Bandung: Wacana prima.

- Thobroni, Mohammad. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Usman, Moh Uzer. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Winataputra, S. Udin. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta : UniVAersitas Terbuka.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG