



**KEEFEKTIFAN MODEL *TIME TOKEN*
DALAM PEMBELAJARAN PKN
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA
DITINJAU DARI MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDN PEDESLOHOR 01
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Endika Natasya Pradiptakusuma
1401415047**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEEFEKTIFAN MODEL *TIME TOKEN*
DALAM PEMBELAJARAN PKN
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA
DITINJAU DARI MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDN PEDESLOHOR 01
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Endika Natasya Pradiptakusuma
1401415047**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Endika Natasya Pradiptakusuma

NIM : 1401415047

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Keefektifan Model *Time Token* dalam Pembelajaran PKn Materi
Keputusan Bersama Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar
Siswa Kelas V SDN Pedeslohor 01 Kabupaten Tegal.

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Tegal, Juni 2019



Endika Natasya Pradiptakusuma

1401415047

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Keefektifan Model *Time Token* dalam Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pedeslohor 01 Kabupaten Tegal" karya,

nama : Endika Natasya Pradiptakusuma

NIM : 1401415047

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, Juni 2019

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Keefektifan Model *Time Token* dalam Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pedeslohohor 01 Kabupaten Tegal" oleh Endika Natasya Pradiptakusuma 1401415047, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 17 Juni 2019.

Semarang, Juli 2019

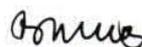
Panitia Ujian

Ketua



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP-19590821 198403 1 001

Sekretaris



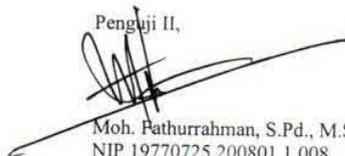
Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji I,



Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820814 200801 2 008

Penguji II,



Moh. Pathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 19770725 200801 1 008

Penguji III,



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- (1) “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap.” (Q.S Al-Insyirah: 6-8)
- (2) Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)
- (3) Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan. (Peneliti)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang tuaku Ibu Sri Indra Kusnaeni, Bapak Sunardi, Adikku Dhini Aprista Dwi Puspitasari.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Time Token* dalam Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pedeslohor 01 Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang serta selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi peneliti selama penyusunan skripsi.

5. Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd dan Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn selaku dosen penguji I dan dosen penguji II yang telah memberi arahan dan saran kepada peneliti untuk kesempurnaan skripsi ini.
6. Dra. Umi Setijowati, M.Pd., dosen wali yang telah mengarahkan sejak awal perkuliahan dan selalu memotivasi peneliti.
7. Dosen UPP Tegal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
8. Staf TU UPP Tegal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam hal administrasi.
9. Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol), Kepala Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah (BAPPEDALITBANG), Kepala Dinas Pendidikan, Kepala UPPTD Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian.
10. Kepala Sekolah SDN Pedeslohor 01 dan SDN Pedeslohor 02 yang telah mengizinkan melaksanakan penelitian.
11. Guru kelas V SDN Pedeslohor 01 dan SDN Pedeslohor 02 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Rekan-rekan seperjuangan PGSD UNNES UPP Tegal yang saling memberi dukungan dan doa.

13. Keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan menyemangati peneliti dalam perjalanan studi pendidikan strata satu.

Semoga semua pihak memperoleh pahala dari Allah SWT.

Tegal, Juni 2019

Penulis

ABSTRAK

Pradiptakusuma, Endika Natasya. 2019. *Keefektifan Model Time Token dalam Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pedeslohor 01 Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Utoyo, M.Pd, 448 halaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Motivasi Belajar, dan Model *Time Token*.

Salah satu faktor kurang maksimalnya proses pembelajaran PKn yaitu guru kurang inovatif dalam mengemas pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik pada pelajaran PKn. Hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran PKn, salah satunya menggunakan model *Time Token*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan keefektifan model *Time Token* dibandingkan dengan model konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas V SDN Pedeslohor 01 Kabupaten Tegal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pedeslohor 01 dan SDN Pedeslohor 02 Kabupaten Tegal tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 43 siswa. Siswa kelas V SDN Pedeslohor 01 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa, dan siswa kelas V SDN Pedeslohor 02 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, homogenitas, serta analisis yang menggunakan uji-t.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis perbedaan motivasi belajar menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,376 > 2,020$) dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$), sedangkan uji keefektifan model *Time Token* ditinjau dari motivasi belajar siswa menggunakan uji *One Samples t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,678 > 2,086$). Hasil uji hipotesis perbedaan hasil belajar menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,062 > 2,020$) dan nilai signifikansi ($0,004 < 0,05$), sedangkan uji keefektifan model *Time Token* ditinjau hasil belajar menggunakan *One Sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,226 > 2,086$). Dapat disimpulkan bahwa model *Time Token* efektif ditinjau dari motivasi dan hasil belajar PKn siswa materi keputusan bersama pada kelas V.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan	v
Prakata	vi
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xv
Daftar Bagan	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.5.1 Tujuan Umum	10

1.5.2	Tujuan Khusus	10
1.6	Manfaat Penelitian	11
1.6.1	Manfaat Teoritis	11
1.6.2	Manfaat Praktis	11
2.	KAJIAN PUSTAKA	13
2.1	Kajian Teori	13
2.1.1	Pengertian Belajar	13
2.1.2	Pembelajaran	15
2.1.3	Pembelajaran yang Efektif.....	17
2.1.4	Faktor yang Memengaruhi Belajar	19
2.1.5	Motivasi Belajar	21
2.1.6	Hasil Belajar	28
2.1.7	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	30
2.1.8	Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	31
2.1.9	Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar	34
2.1.10	Model Pembelajaran	37
2.1.11	Model Konvensional	39
2.1.12	Model <i>Time Token</i>	39
2.2	Kajian Empiris	41
2.3	Kerangka Berpikir	50
2.4	Hipotesis Penelitian	52

3.	METODE PENELITIAN	54
3.1	Desain Penelitian	54
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	55
3.3	Populasi dan Sampel.....	55
3.3.1	Populasi	56
3.4.1	Sampel	57
3.4	Variabel Penelitian	57
3.4.1	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	58
3.4.2	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	58
3.5	Definisi Operasional Variabel	59
3.5.1	Variabel Model <i>Time Token</i>	59
3.5.2	Variabel Motivasi Belajar.....	59
3.5.3	Variabel Hasil Belajar	60
3.6	Data Penelitian.....	60
3.6.1	Sumber Data.....	60
3.6.2	Jenis Data	61
3.7	Teknik Pengumpulan Data	61
3.7.1	Observasi	61
3.7.2	Wawancara	62
3.7.3	Dokumentasi	63
3.7.4	Angket	64
3.7.5	Tes	65
3.8	Instrumen Penelitian	65

3.9.1	Lembar Observasi.....	66
3.9	Pengujian Instrumen.....	69
3.9.1	Uji Validitas.....	69
3.9.2	Uji Reliabilitas	72
3.9.3	Taraf Kesukaran	74
3.9.4	Daya Pembeda	75
3.9.5	Teknik Analisis Data	77
3.9.6	Deskriptif Data	77
3.9.7	Uji Prasyarat Analisis	79
3.9.8	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis).....	81
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	84
4.1	Hasil Penelitian.....	84
4.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran.....	84
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	91
4.1.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian.....	113
4.2	Pembahasan	128
4.2.1	Perbedaan Penggunaan Model <i>Time Token</i> dan Model Konvensional Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa	129
4.2.2	Perbedaan Penggunaan Model <i>Time Token</i> dan Model Konvensional Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	132
4.2.3	Keefektifan Penggunaan Model <i>Time Token</i> Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa.....	134

4.2.4	Keefektifan Penggunaan Model <i>Time Token</i> Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	137
4.3	Implikasi Penelitian.....	140
4.3.1	Implikasi Teoritis	140
4.3.2	Implikasi Praktis	142
5.	PENUTUP	144
5.1	Simpulan.....	144
5.2	Saran	145
5.2.1	Bagi Guru	145
5.2.2	Bagi Sekolah.....	146
5.2.3	Bagi Peneliti Lanjutan	146
	Daftar Pustaka	148
	Lampiran	154

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian.....	57
3.2 Angket Skala <i>Likert</i>	67
3.3 Pedoman Penskoran Jawaban Positif dan Negatif.....	67
3.4 Pedoman Interpretasi Skor Motivasi Siswa.....	68
3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba	70
3.6 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba	71
3.7 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	73
3.8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes.....	73
3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	75
3.10 Hasil Analisis Daya Beda Soal	77
4.1 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Model <i>Time Token</i>	92
4.2 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Model Konvensional.....	92
4.3 Klasifikasi Three Box Methodh.....	95
4.4 Data Variabel Motivasi Belajar Awal.....	96
4.5 Data Variabel Motivasi Belajar Akhir.....	97
4.6 Indeks Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	100
4.7 Kategori Indeks Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	101
4.8 Indeks Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	104
4.9 Kategori Indeks Variabel Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	105
4.10 Deskripsi Data Tes Awal	106

4.11	Distribusi Nilai <i>Pretest</i> PKn	107
4.12	Distripsi Data Tes Akhir	109
4.13	Frekuensi Nilai Tes Akhir	109
4.14	Indikator Hasil Belajar Akhir Siswa.....	111
4.15	Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar.....	115
4.16	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar	116
4.17	Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....	118
4.18	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar	120
4.19	Hasil Uji Perbedaan Motivasi Belajar	122
4.20	Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar	124
4.21	Hasil Uji Keefektifan Motivasi Belajar	126
4.22	Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar	127

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	52
3.1 Desain Penelitian.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur.....	155
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	156
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	157
4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	158
5. Silabus Kegiatan Pembelajaran PKn Kelas V.....	159
6. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	162
7. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol	167
8. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	172
9. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	186
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	201
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4	216
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	231
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	244
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	259
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4	273
16. Rekapitulasi APKG 1 Kelas Eksperimen	289
17. Rekapitulasi APKG 2 Kelas Eksperimen	295
18. Rekapitulasi APKG 1 Kelas Kontrol	300
19. Rekapitulasi APKG 2 Kelas Kontrol	306

20. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Model <i>Time Token</i>	311
21. Rekapitulasi Pengamatan Pelaksanaan Model <i>Time Token</i>	312
22. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Model Konvensional	318
23. Rekapitulasi Pengamatan Pelaksanaan Model Konvensional.....	319
24. Kisi-kisi Angket Uji Coba Motivasi Belajar Siswa	323
25. Angket Uji oba Motivasi Belajar Siswa.....	325
26. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar Penilai Ahli 1	330
27. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar Penilai Ahli 2	342
28. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba	354
29. Soal Tes Uji Coba	357
30. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	373
31. Lembar Validasi Uji Coba Soal Tes Penilai Ahli 1	374
32. Lembar Validasi Uji Coba Soal Tes Penilai Ahli 2	383
33. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar	392
34. Tabulasi Hasil Uji Coba Soal Tes	395
35. Output Uji Reliabilitas dan Validitas Angket Uji Coba.....	398
36. Uji Reliabilitas dan Validitas Soal Uji Coba	399
37. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	400
38. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba.....	401
39. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	402
40. Angket Motivasi Belajar Siswa	403
41. Kisi-kisi Soal Tes Belajar Siswa.....	406
42. Soal Tes Belajar Siswa.....	409

43. Hasil <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	417
44. Hasil <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	418
45. Uji Statistik <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Siswa.....	419
46. Hasil <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	422
47. Hasil <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	423
48. Hasil <i>Pretest</i> Soal Tes Kognitif Kelas Eksperimen	424
49. Hasil <i>Pretest</i> Soal Tes Kognitif Kelas Kontrol.....	425
50. Uji Statistik <i>Pretest</i> Belajar Kognitif	426
51. Hasil <i>Posttest</i> Soal Kognitif Kelas Eksperimen.....	429
52. Hasil <i>Posttest</i> Soal Kognitif Kelas Kontrol	430
53. Surat Ijin Lembaga.....	431
54. Surat Ijin Kesbangpol	432
55. Surat Ijin Bappedalitbang	433
56. Surat Ijin Dinas Pendidikan	434
57. Surat Bukti Uji Coba.....	435
58. Surat Bukti Penelitian	436
59. Daftar Jurnal.....	438
60. Dokumentasi Penelitian	442

BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab yang membahas mengenai hal-hal yang menjadi dasar dari penelitian. Dalam pendahuluan akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, dimana pendidikan dapat memengaruhi masa depan baik bagi diri sendiri, agama, nusa, dan bangsa. Tanpa adanya pendidikan, kualitas diri sendiri juga akan rendah dan akan memengaruhi kualitas berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan, seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki peranan penting bagi tiap individu sebagai sarana mengekspresikan diri, menemukan jati diri, dan mengambil peranan di masa yang akan datang. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pasal tersebut, pendidikan membutuhkan sebuah proses bertahap dan terencana serta memiliki arah dalam mencapai tujuan. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat terlaksana melalui sebuah proses belajar dan penyelenggaraan jenjang pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa melalui tiga jalur pendidikan sebagaimana yang sudah dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI Pasal 13 Ayat 1 yang secara lengkap tertulis “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”. Jalur pendidikan formal terdiri dari tiga jenjang pendidikan yaitu dasar, menengah, dan tinggi. Salah satu bentuk pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar adalah Sekolah Dasar (SD), Susanto (2016: 89) menyebutkan bahwa:

Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis hitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan di SMP.

Ada enam tingkatan dalam jenjang pendidikan sekolah dasar yaitu kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Masing-masing tingkatan disesuaikan dengan proses

perkembangan siswa. Kelas I, II, dan III merupakan kelas rendah, dimana pada tingkatan ini siswa masih dalam perkembangan belajar sambil bermain dan penyesuaian belajar. Kelas IV, V, dan VI merupakan kelas tinggi, pada tingkatan ini siswa sudah bisa dituntut untuk lebih berkembang dalam proses belajarnya.

Pelaksanaan jenjang pendidikan dasar yaitu Sekolah Dasar (SD) harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Sanjaya (2008: 2) dalam Setijowati (2015: 2) kurikulum terbagi dalam tiga konteks, yaitu kurikulum sebagai sejumlah mata pelajaran, kurikulum sebagai pengalaman belajar yaitu segala pengalaman dan aktifitas-aktifitas pendidikan yang dikerjakan oleh siswa, dan kurikulum sebagai perencanaan program belajar yang mana merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan. Mata pelajaran pada pendidikan formal telah diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Satuan Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 ayat 1 yang menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah satunya yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

PKn adalah salah satu mata pelajaran yang harus diberikan dalam jenjang pendidikan dasar dan menengah. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 Ayat 1 menyatakan bahwa:

Kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, kelompok mata pelajaran estetika, dan kelompok mata pelajaran jasmani, kesehatan, dan olahraga.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah tersebut dijelaskan bahwa mata pelajaran PKn termasuk kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan salah satu

mata pelajaran yang sangat penting diterapkan dalam dunia pendidikan, terutama dalam jenjang pendidikan dasar. Dalam cakupan pelajaran Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, menyatakan bahwa:

Kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa, dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pendidikan kewarganegaraan harus diberikan kepada siswa khususnya di sekolah dasar, karena pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan beradab. Selain itu, pembelajaran PKn di sekolah dasar juga memiliki tujuan untuk membentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik. Komitmen dan konsistensi yang kuat terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, perlu ditingkatkan secara terus-menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang NKRI. Melalui pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan tersebut. Selain itu, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan strategi, metode, dan model pembelajaran juga harus diperhatikan.

Pembelajaran PKn pada intinya harus diajarkan tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi harus sampai pada tingkat operasional sesuai dengan peran siswa saat ini dan di masa mendatang. Pembelajaran PKn bukan hanya dalam bentuk penanaman konsep yang hanya menyentuh aspek kognitif saja tetapi juga harus menyentuh aspek afektif serta psikomotor, sehingga fungsional atau memunculkan jati diri dan acuan perilaku. Pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila tujuan dalam pembelajaran PKn dapat tercapai. Mencapai tujuan-tujuan pembelajaran PKn, maka guru harus dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktifitas belajar siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang masih konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu (Susanto, 2013: 54).

Briggs (1992) dalam Rifai dan Anni (2015: 85) menyatakan “Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*events*) yang memengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga siswa itu memperoleh kemudahan”. Gagne (1981) dalam Rifai dan Anni (2015: 85) menyatakan “Pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar, belajar ini dirancang agar memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila aktivitas pembelajaran siswa tinggi, seluruh atau sebagian besar siswa terlihat secara aktif, baik fisik, mental

maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada siswa.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan-perubahan tingkah laku yang positif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Lebih lanjut, proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila mempunyai masukan yang merata, serta menghasilkan keluaran yang banyak dan bermutu tinggi, sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat, dan pembangunan. Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Susanto (2013: 54), pembelajaran dikatakan tuntas apabila $> 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut telah mencapai KKM yang ditentukan.

Pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran PKn secara empirik belum sesuai dengan apa yang dijabarkan tersebut. Sebagaimana dilaporkan oleh Solihatin Raharjo dalam Susanto (2013: 93), menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini, guru masih menganggap siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga guru dalam proses pembelajaran masih mendominasi aktivitas belajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif, selanjutnya, Solihatin menyebutkan kelemahan-kelemahan di lapangan, yaitu: (1) model pembelajaran konvensional ceramah; (2) siswa hanya dijadikan objek pembelajaran; (3) pembelajaran yang berlangsung cenderung tidak melibatkan pengembangan pengetahuan siswa, karena guru selalu mendominasi pembelajaran (*teacher centered*), akibatnya proses pembelajaran sangat terbatas, sehingga kegiatan pembelajaran hanya diarahkan pada

mengetahui (*learning to know*), ke arah pengembangan aspek kognitif dan mengabaikan aspek afektif serta psikomotor; (4) pembelajaran bersifat hafalan semata sehingga kurang bergairah dalam belajar; dan (5) dalam proses pembelajaran proses interaksi searah hanya dari guru ke siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk kelas V pada mata pelajaran PKn adalah model pembelajaran *Time Token*, karena model *Time Token* merupakan contoh penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah yakni proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek. Semua siswa dapat berbicara secara aktif sesuai dengan hasil pemikirannya sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Eliyana (2009) dalam Shoimin (2014: 216) menyatakan “*Time Token* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk ke dalam kelompok belajar, yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali dalam berdiskusi”.

Model pembelajaran ini mengajak siswa aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara di mana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa malu. Shoimin (2014: 217-218) menyatakan bahwa:

Beberapa kelebihan dari model *Time Token* adalah: (1) mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi; (2) siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali; (3) siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran; (4) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara).

Keefektifan model *Time Token* didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Valentina, dkk “Pengaruh model Pembelajaran *Time Token Arends* terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus II Kecamatan Seririt Jurnal Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol 3 No 1 tahun 2013. Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} (4,38) > t_{tabel} (2,021)$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Time Token Arends* dan yang mengikuti model pembelajaran langsung. Hal ini berarti model pembelajaran *Time Token Arends* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Seririt.

Selanjutnya, Sri Latifah tahun 2014, yang meneliti *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantu Puzzle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Materi Gelombang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Time Token* berbantu *puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Gelombang di MA Al Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa sesudah perlakuan. Dari paparan hasil penelitian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui Keefektifan Model *Time Token* dalam Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pedeslohor 01 Kabupaten Tegal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, ada beberapa permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran PKn khususnya pada materi keputusan bersama di kelas V SDN Pedeslohor 01. Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Guru belum menggunakan model *Time Token* pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama;
- (2) Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model konvensional cenderung rendah;
- (3) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model konvensional cenderung rendah;
- (4) Komunikasi antara guru dengan siswa masih bersifat satu arah;
- (5) Alat penunjang pembelajaran di sekolah belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah yang muncul sangatlah luas sehingga perlu dibatasi agar peneliti lebih fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan. Masalah yang dibatasi sebagai berikut:

- (1) Populasi dalam penelitian adalah pada siswa kelas V SDN Pedeslohor 01 dan SDN Pedeslohor 02 Kabupaten Tegal.
- (2) Variabel penelitian terbatas pada motivasi dan hasil belajar kognitif.
- (3) Peneliti memfokuskan pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama.
- (4) Peneliti memfokuskan pada penggunaan model *Time Token*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana perbedaan motivasi belajar siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Time Token* dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model konvensional?
- (2) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Time Token* dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model konvensional?
- (3) Bagaimana tingkat keefektifan model *Time Token* ditinjau dari motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama?
- (4) Bagaimana tingkat keefektifan model *Time Token* ditinjau dari hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini terdiri dari dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.1.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dilaksanakannya penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan model *Time Token* dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian yaitu sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pembelajaran PKn kelas V pada materi keputusan bersama yang menggunakan model *Time Token* dan model pembelajaran konvensional, ditinjau dari motivasi belajar siswa.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pembelajaran PKn kelas V pada materi keputusan bersama yang menggunakan model *Time Token* dan model pembelajaran konvensional, ditinjau dari hasil belajar siswa.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi keefektifan model *Time Token* pembelajaran PKn kelas V pada materi keputusan bersama, ditinjau dari motivasi belajar siswa.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsi keefektifan model *Time Token* pembelajaran PKn kelas V pada materi keputusan bersama, ditinjau dari hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terdiri dari dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa informasi tentang keefektifan model *Time Token* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa kelas V materi keputusan bersama.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu manfaat bagi guru, bagi sekolah, dan bagi peneliti.

1.6.2.1 Bagi Guru

- (1) Memberi masukan kepada guru mengenai keefektifan model *Time Token*.
- (2) Memberi masukan kepada guru agar menggunakan model pembelajaran yang inovatif.
- (3) Memberi masukan kepada guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

1.6.2.2 Bagi Sekolah

Memberi masukan kepada sekolah tentang model *Time Token* meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu untuk mengembangkan daya pikir dan keterampilan dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Time Token*.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan kajian kedua dalam penelitian. Pada kajian pustaka memuat tentang kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis. Pembahasan lebih mendalam tentang kajian pustaka akan diuraikan dalam penjelasan di bawah ini.

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang teori yang digunakan untuk landasan penelitian. Uraian selengkapnya mengenai landasan teoritis sebagai berikut.

2.1.1 Pengertian belajar

Setiap manusia selalu melakukan kegiatan belajar, baik disadari maupun tidak. Menurut R Gagne (1989) dalam Susanto (2013: 1) belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Hamalik (2015: 27) menyatakan “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Selanjutnya, dijelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku ini meliputi perubahan dalam kebiasaan (habit), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Winkel (2002) dalam Susanto (2016: 4) mengemukakan “Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas”. Perubahan tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan mampu menggunakannya dalam materi lebih lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perbuatan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Slameto (2013: 2).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya E.R Hilgard (1962) dalam Susanto (2013: 3). Belajar merupakan suatu proses penting bagi perubahan tingkah laku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang (Rifai dan Anni 2015: 64).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi individu dengan lingkungan yang memunculkan pengalaman belajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada berbagai aspek. Belajar juga dapat dimaknai sebagai perubahan perilaku individu yang dilakukan dengan sadar sebagai hasil dari pengalaman yang diperolehnya secara terus menerus dalam berinteraksi dengan lingkungan yang berlangsung selama periode waktu tertentu dalam proses mencapai pribadi yang seutuhnya.

2.1.2 Pembelajaran

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara siswa dengan siswa maupun antara guru dan siswa.

Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*event*) yang memengaruhi peserta sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Unsur utama dari pembelajaran pengalaman peserta didik sehingga terjadi proses belajar Briggs (1992) dalam Rifa’I dan Anni (2015: 85).

Usman (2001) dalam Jihad dan Haris (2013: 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran yang dimaksud mengandung serangkaian perbuatan guru yaitu timbal balik antara guru dengan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jihad dan Haris (2013: 11) menyatakan “Pembelajaran, merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”. Dua aspek ini secara terpadu akan menjadi suatu interaksi guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lain saat pembelajaran berlangsung. Suherman (2002) dalam Jihad dan Haris (2013: 11) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa dalam rangkap perubahan sikap.

Rifa'i dan Anni (2012: 87-88) menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen, yaitu: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; (6) penunjang.

Tujuan proses pembelajaran adalah berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain memperoleh hasil belajar siswa juga memperoleh dampak pengiring. Dampak pengiring merupakan tujuan yang pencapaiannya sebagai akibat dari penghayatan dalam system lingkungan pembelajaran yang kondusif dan memerlukan waktu jangka panjang.

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek dan objek. Sebagai subjek, karena siswa merupakan individu yang melakukan proses pembelajaran. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek.

Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, sistematis, dan di deskripsikan dengan jelas, akan berpengaruh terhadap intensitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran dengan baik, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara intensif.

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu memerhatikan beberapa hal untuk menentukan strategi pembelajaran yang meliputi tujuan, karakter siswa, materi pembelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada saat pembelajaran. Adanya media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

Komponen penunjang meliputi fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya yang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disengaja, sehingga terjadi interaksi antara guru siswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa. Pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan dapat mengembangkan kemampuannya dengan optimal.

2.1.3 Pembelajaran yang Efektif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat, atau dapat membawa hasil. Sedangkan keefektifan mempunyai arti suatu usaha atau tindakan yang berarti “keberhasilan”. Maksudnya adalah suatu usaha atau tindakan yang memiliki efek, pengaruh, atau tindakan yang membawa sebuah keberhasilan.

Pembelajaran efektif ditandai proses terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa, interaksi yang dimaksud adalah hubungan edukatif berupa timbal balik

antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa lainnya. Susanto (2013: 53) menyatakan, “Pembelajaran akan dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik secara mental, fisik, maupun sosialnya”. Siswa menunjukkan keterkaitan dalam pembelajaran, minat, semangat dan kesiapan pembelajaran yang tinggi.

Susanto (2016: 54) menyatakan bahwa dalam mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif maka perlu memperhatikan beberapa aspek, diantaranya: (1) guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis; (2) proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak; (3) waktu selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif; (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi; dan (5) hubungan antara guru dan siswa dalam kelas bagus, sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif merupakan kesesuaian interaksi yang terjadi antara guru dan siswa yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif. Oleh karena itu, peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk tercapainya suatu pembelajaran yang efektif. Guru sebagai seorang pengajar harus mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, sebab belajar merupakan satu proses aktif yang memerlukan dorongan, bimbingan dan tuntutan ke arah tercapainya tujuan yang dikehendaki. Oleh sebab

itu, pembelajaran harus disusun sedemikian rupa dengan memahami kemampuan yang harus dimiliki guru agar dapat melakukan pembelajaran bermakna bagi siswa.

2.1.4 Faktor yang Memengaruhi Belajar

Setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda-beda, meskipun melaksanakan proses belajar di tempat dan waktu yang sama, hasil belajar yang dicapai berbeda-beda. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Susanto (2013: 12) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, model serta dukungan lingkungan dan keluarga.

Faktor yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar yaitu guru, sebagaimana ditegaskan oleh Wina (2006) dalam Susanto (2015: 13) bahwa guru merupakan komponen yang menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Peran guru tidak dapat digantikan oleh perangkat lain selain televisi, radio, dan komputer. Siswa memerlukan bimbingan serta bantuan orang dewasa. Oleh sebab itu, guru hendaknya menyajikan pembelajaran yang efektif dan kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Belajar terjadi pada diri individu setiap siswa, namun setiap siswa meskipun pada kegiatan pembelajaran yang sama di kelas yang sama pula belum tentu peristiwa belajar terjadi pada tiap siswa itu sendiri. Menurut Rifa'i dan Anni

(2015: 78) "Ada beberapa faktor yang memberikan kontribusi terhadap terhadap proses dan hasil belajar siswa yang meliputi faktor internal dan eksternal.

Faktor internal yaitu faktor yang terdapat dalam diri siswa yang meliputi kondisi fisik, kondisi psikis dan kondisi sosial. Kondisi fisik seperti kesehatan pada organ manusia. Kondisi psikis yaitu kondisi kemampuan intelektual dan emosional. Sedangkan kondisi sosial merupakan kondisi mengenai kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh siswa akan berpengaruh terhadap proses, kesiapan dan hasil belajar. Sebagai contoh siswa akan berpengaruh terhadap proses, kesiapan dan hasil belajar. Sebagai contoh siswa yang memiliki keterbatasan fisik, seperti dalam membedakan warna akan mengalami kesulitan dalam belajar melukis atau belajar yang menggunakan bahan-bahan warna. Kondisi psikis seperti kemampuan intelektual dan emosional seseorang juga berpengaruh terhadap kegiatan belajarnya. Misalnya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan mengalami kesulitan saat mempersiapkan kegiatan belajar, apalagi saat mengikuti proses belajar. Siswa yang sedang mengalami ketegangan emosional, misalnya merasa takut dengan guru juga dapat mengalami kesulitan saat mempersiapkan diri mulai kegiatan belajar karena selalu teringat perilaku guru yang ditakutinya. Kondisi sosial yang berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya. Misalnya siswa yang mengalami hambatan bersosialisasi akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungannya, yang pada akhirnya mengalami hambatan belajar.

Selain faktor internal, terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi belajar yakni faktor eksternal atau faktor yang terdapat dari luar diri siswa. Beberapa

faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar. Sebagai contoh faktor eksternal yaitu jika ada tempat belajar yang kurang memenuhi syarat, iklim cuaca yang panas dan menyengat, dan suasana lingkungan yang bising maka akan sangat mengganggu konsentrasi belajar. Oleh karena itu untuk menanggulangi adanya kesulitan belajar yang dialami siswa maka guru perlu memperhatikan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Salah satunya yaitu lingkungan belajar, sebagai seorang guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran yang akan berpengaruh pada keaktifan siswa di dalam kelas dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

2.1.5 Motivasi Belajar

Sardiman (2016: 40) mengemukakan, “Prinsip dari hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran adalah belajar tidak akan terjadi tanpa ada kemauan dari diri individu untuk melakukan tindakan belajar”.

2.1.5.1 Pengertian Motivasi

Majid (2017: 308), “Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong individu untuk melakukan suatu kegiatan mencapai tujuan”. Seseorang yang memiliki motivasi akan berusaha melakukan kegiatan yang dapat membuatnya mencapai tujuan yang diinginkannya. Motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memadu perilaku seseorang secara terus-menerus Slavin (1994) dalam Rifa’i dan Anni (2015: 99).

Uno (2016: 3) “Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang baik dalam memenuhi kebutuhannya. Mc. Donald dalam Hamalik (2015: 158) menyatakan motivasi merupakan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sardiman (2016: 75) mengemukakan, “Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga membuat seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila tidak suka, maka akan berusaha meniadakannya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan faktor pendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Siswa yang motivasi belajarnya kuat akan memiliki dorongan dan semangat yang besar dalam belajar.

2.1.5.2 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik antara lain hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsiknya berupa penghargaan lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Sesuai pendapat Uno (2016: 23) “ Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku”.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku Suprijono (2009: 163).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan proses yang menunjukkan intensitas siswa dalam mencapai arah dan tujuan proses belajar yang dialaminya sehingga hasil yang didapatkan bisa maksimal. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan memiliki dorongan dan semangat yang besar dalam belajar, sebaiknya siswa yang memiliki motivasi rendah akan memiliki dorongan dan semangat yang rendah dalam belajar.

2.1.5.3 Macam-Macam Motivasi

Macam-macam motivasi dilihat dari dasar pembentukannya dibagi menjadi dua macam, yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik* adalah motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat atau keingintahuan sehingga seseorang tidak lagi termotivasi oleh bentuk-bentuk insentif atau hukuman. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* adalah motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, Uno (2013: 9).

Majid (2017: 310) motivasi intrinsik adalah model motivasi dimana siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas karena dorongan dari dalam dirinya sendiri, memberikan kepuasan tersendiri dalam proses pembelajaran atau memberikan kesan tertentu saat menyelesaikan tugas. Motivasi ekstrinsik adalah model motivasi dimana siswa yang terpacu karena berharap ada imbalan atau untuk menghindari hukuman, misalkan untuk mendapat nilai, hadiah stiker atau menghindari hukuman fisik”.

Berdasarkan berbagai penjelasan mengenai motivasi yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang

berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Uno (2013: 10) untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi:

(1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya harapan untuk dihargai dan penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

2.1.5.4 Prinsip-Prinsip Motivasi

Hover (1966) dalam Hamalik (2015: 163-166) menyebutkan prinsip motivasi belajar sebagai berikut: pujian lebih efektif daripada hukuman; semua siswa mempunyai kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) yang perlu mendapat kepuasan; motivasi dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar; jawaban yang serasi memerlukan usaha pemantauan; motivasi mudah menjalar dan menyebar kepada orang lain; pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi; tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk melaksanakannya daripada tugas-tugas yang dipaksakan dari luar; pujian yang datang dari luar kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat; teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam efektif untuk memelihara minat siswa; kegiatan yang dapat merangsang minat siswa yang lemah mungkin tidak ada artinya bagi siswa yang tergolong pandai; kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar; kecemasan dan frustrasi dapat membantu siswa berbuat lebih baik; tugas yang terlalu sulit dikerjakan dapat menyebabkan frustrasi pada siswa; setiap siswa memiliki tingkat frustrasi toleransi yang berbeda-beda;

tekanan kelompok umumnya lebih efektif dalam motivasi daripada paksaan dari orang dewasa; dan motivasi yang kuat erat kaitannya dengan kreativitas siswa.

2.1.5.5 Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Rifa'i dan Anni (2015: 101-107) menjelaskan ada enam faktor yang memengaruhi belajar, yaitu:

- (1) Sikap berpengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar siswa, sikap merupakan hasil dari kegiatan belajar yang diperoleh melalui proses seperti pengalaman, pembelajaran, identifikasi, perilaku peran (guru-siswa, orangtua-anak, dan sebagainya);
- (2) Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami siswa sebagai suatu kekuatan internal yang memadu siswa untuk mencapai tujuan;
- (3) Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif;
- (4) Afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional individu atau kelompok pada waktu belajar;
- (5) Kompetensi merupakan suatu usaha siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya; dan
- (6) Penguatan merupakan peristiwa memertahankan atau meningkatkan kemungkinan *respon*.

2.1.5.6 Fungsi Motivasi

Motivasi yang tepat diberikan, akan berpengaruh pada keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berikut adalah tiga fungsi motivasi yang dikemukakan oleh Sardiman (2016: 85) yaitu:

- (1) Mendorong manusia untuk berbuat, maksudnya motivasi digunakan sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilakukan;
- (2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan yang hendak dicapai. Motivasi berfungsi untuk memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan;
- (3) menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan secara serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut Hamalik (2015: 161) fungsi motivasi ada tiga yaitu : (1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, artinya tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar; (2) motivasi sebagai

peengaruh, motivasi mengarahkan tujuan yang diinginkan; (3) motivasi sebagai penggerak, yaitu motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

2.1.5.7 Indikator Motivasi

Mengukur sejauh mana tingkat motivasi belajar siswa, perlu adanya indikator motivasi. Indikator motivasi dapat dilihat dari komponen yang terkandung di dalamnya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 80), “Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu: (1) kebutuhan; (2) dorongan; (3) tujuan”.

Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dia miliki dan apa yang dia harapkan. Sebagai contoh, siswa merasa belajarnya rendah, padahal dia memiliki buku pelajaran yang lengkap. Dia merasa memiliki cukup waktu, tetapi dia kurang dalam mengatur waktu belajar. Waktu yang digunakan tidak memadai untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Dia membutuhkan hasil belajar yang baik, sehingga siswa mengubah cara-cara belajarnya, karena siswa merasa butuh akan hasil belajar.

Mc. Cleland (1985) dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015: 82) berpendapat bahwa setiap orang mempunyai tiga kebutuhan dasar yaitu kebutuhan akan kekuasaan yang terwujud dalam keinginan memengaruhi seseorang, kebutuhan untuk berafiliasi tercermin dari wujudnya situasi bersahabat dengan orang lain dan

kebutuhan untuk berprestasi tercermin dari keberhasilan melakukan tugas-tugas yang dibebankan. Komponen kebutuhan meliputi kemandirian, kepercayaan diri, kemampuan memanfaatkan waktu luang, perhatian, dan kesungguhan.

Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan merupakan inti motivasi. Menurut Hull (1987) dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015: 82) “dorongan atau motivasi berkembang untuk memenuhi kebutuhan seseorang”. Kebutuhan-kebutuhan seseorang dapat menyebabkan munculnya dorongan, dan dorongan akan mengaktifkan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh respons dari seseorang. Komponen dorongan meliputi kepemilihan semangat tinggi, kemampuan diri dalam menerima tantangan, kepuasan dari dalam diri, persaingan yang sehat dalam lingkungan, keyakinan terhadap perjuangan diri, ketekunan dalam mengerjakan sesuatu dan membutuhkan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan.

Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh individu. Tujuan merupakan pemberi arah pada perilaku. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan maka diperlukan proses dan usaha yang maksimal. Jika kebutuhan terpenuhi seseorang akan menjadi puas. Adapun komponen tujuan meliputi penentuan target keberhasilan, pencapaian prestasi unggul serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan sebuah target yang diinginkan.

Komponen motivasi yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono, akan dijadikan sebagai indikator motivasi untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa di dalam penilaian ini. Indikator motivasi yang berupa kebutuhan, dorongan, dan

tujuan tersebut akan dijabarkan lagi menjadi poin-poin yang lebih konkret dan operasional untuk memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat motivasi belajar siswa.

2.1.6 Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2015: 67) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Nawawi (2007) dalam Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Winkel (1996) dalam Purwanto (2013: 45), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sedangkan Suprijono (2014: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Gagne dalam Suprijono (2014: 5-6) hasil belajar berupa: (1) informasi verbal; (2) keterampilan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) keterampilan motorik; dan (5) sikap.

Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi,

kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Bloom (1956) dalam Jihad dan Haris (2013: 14) menyampaikan ada tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang meliputi aspek yakni penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan, dan kemampuan bertindak yang meliputi enam aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Keberhasilan dalam belajar

ditentukan dari tiga ranah yang dikuasai sebagai hasil belajar seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang hasil belajar menurut para ahli dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat telah melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran.

2.1.7 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Piaget (1988) dalam Rifa'I dan Anni (2015: 31-34) menjelaskan bahwa perkembangan intelektual anak meliputi: (1) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun); (2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun); (3) tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun); (4) tahap operasional formal (usia 12 tahun-dewasa). Anak SD pada umumnya berumur sekitar 6-12 tahun. Berdasar teori Piaget, usia anak SD masuk dalam dua tahap perkembangan pra-operasional dan operasional konkret.

Piaget (1950) dalam Susanto (2016: 77) menjelaskan bahwa pada tahap pra-operasional, siswa suka meniru perilaku orang lain, khususnya orangtuanya dan guru yang pernah ia lihat. Siswa mulai menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif. Pada tahap operasional konkret, siswa sudah memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah; dan mempunyai kemampuan memahami cara mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Siswa juga sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

Hurlock (1980) dalam Rifa'I dan Anni (2015: 28) mengemukakan bahwa tugas perkembangan pada akhir masa kanak-kanak antara lain: (1) belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain; (2) membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang tumbuh; (3) belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya; (4) mulai mengembangkan peran sosial pria dan wanita; (4) mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung; (5) mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari; (6) mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata, dan tingkatan nilai; (7) mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga mencapai kebebasan pribadi.

Berdasarkan penjelasan karakteristik anak SD tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancangan pembelajaran yang hendak dilaksanakan guru harus memperhatikan karakteristik siswa, khususnya anak SD yang sedang dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa dapat mengembangkan pemikiran logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkret. Siswa juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang melakukan sesuatu secara langsung.

2.1.8 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Menurut Zamroni dalam Susanto (2013: 226), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang diagonal.

Istilah kewarganegaraan apabila dikaji secara mendalam berasal dari kepustakaan asing, yang memiliki dua istilah, yaitu *civic education* dan *citizenship education*. Cogan (1999) dalam Susanto (2013: 224) menjelaskan kedua istilah ini, sebagai berikut:

- 1) *Civic education*, diartikan sebagai: suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya.
- 2) *Citizenship education* atau *education for citizenship*, diartikan sebagai: istilah generik yang mencakup pengalaman belajar di sekolah dan di luar sekolah, seperti yang terjadi di lingkungan keluarga, dalam organisasi keagamaan, dalam organisasi kemasyarakatan, dan dalam media yang membantunya untuk menjadi warga negara seutuhnya.

Susanto (2013: 225) menyatakan, “PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar apada budaya bangsa Indonesia”. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Ruang lingkup PKn secara umum meliputi: (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (2) Norma, Hukum dan Peraturan, (3) Hak Asasi Manusia, (4) Kebutuhan

warga negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan dan Politik, (7) Pancasila, dan (8) Globalisasi. Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Ruang lingkup mata pelajaran PKn, delapan kelompok tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

Norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

Hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong-royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan, mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

Pancasila, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

2.1.9 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Susanto (2013: 227) menyatakan, “Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat”.

Djahiri (1996) dalam Susanto (2013: 228), esensi pembelajaran PKn bagi anak adalah bahwa secara kodrati maupun sosiokultural dan yuridis formal, keberadaan dan kehidupan manusia selalu membutuhkan nilai, moral, dan norma. Secara tegas, Kosasih Djahiri menyatakan bahwa dalam kehidupan manusia di dunia ini tidak ada tempat dan waktu kehidupan yang bebas nilai (*value free*),

karena dengan nilai, norma, dan norma ini akan menuntun ke arah pengenalan jati diri manusia maupun kehidupannya.

Kenapa PKn itu perlu diajarkan kepada anak, sedikitnya ada tiga alasan yang melandasinya, sebagaimana dikemukakan oleh Djahiri (1996) dalam Susanto (2013: 228-229), yaitu:

1. Bahwa sebagai makhluk hidup, manusia bersifat multikodrati dan multifungsi-peran (status); manusia bersifat multikompleks atau neopluralistis. Manusia memiliki kodrat Ilahi, sosial, budaya, ekonomi, dan politik.
2. Bahwa setiap manusia memiliki: *sense of ...*, atau *value of ...*, dan *conscience of ... sence of ...* menunjukkan integritas atau keterkaitan atau kepedulian manusia akan sesuatu. Sesuatu ini bisa materiel, imateriel, atau kondisional atau waktu.
3. Bahwa manusia ini unik (*unique human*). Hal ini karena potensinya yang multipotensi dan fungsi peran serta kebutuhan atau *human desire* yang multiperan serta kebutuhan.

Sejalan dengan pendapat Djahiri, Dasim Budimansyah dan Sapriya (2012) dalam Susanto (2013: 229), berpendapat bahwa pendidikan PKn sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pendidikan PKn harus dibangun atas dasar tiga paradigma, yaitu:

1. PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara

Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab.

2. PKn secara teoritis dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat *konfluens* atau saling berpenetrasi dan terintegritas dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.
3. PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusng nilai-nilai (*contect embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam bentuk berbagai prilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.

Pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar, karena usia anak sekolah dasar masih haus akan pengetahuan. Oleh karena itu sangat penting dan tepat untuk memberikan konsep dasar tentang wawasan Nusantara dan prilaku demokratis secara benar dan terarah, supaya terbentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik. Jika salah dalam memberikan pemahaman, maka akan berdampak terhadap pola pikir dan prilaku pribadi yang akan memengaruhi kehidupan selanjutnya.

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar yaitu untuk membentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa (2007) dalam

Susanto (2013: 231), tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

- (1) Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan dinegaranya.
- (2) Mampu berpartisipasi aktif dalam segala bidang kajian, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- (3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Hal tersebut akan tercapai dengan mudah jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini karena siswa sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujud. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar sangatlah penting.

2.1.10 Model Pembelajaran

Harjanto (2008) dalam Aqib dan Murtdlo (2016: 2) menyatakan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik di kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan

pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Murtadlo (2011) dalam Aqib dan Murtadlo (2016: 2).

Joyce & Weil (1980) dalam Rusman (2016: 133) menyebutkan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membantu kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas. Kardi dan Nur (2000) dalam Shoimin (2014: 24) menyatakan model pembelajaran mempunyai empat cirri khusus yaitu:

(1)rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Soekamto dalam Shoimin (2014: 23) mengemukakan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam megorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan pengertian model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang digunakan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran atau materi yang akan diberikan kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.11 Model Konvensional

Menurut Majid (2017: 165) menyebutkan bahwa model konvensional diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan yang sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memerhatikan keseluruhan situasi belajar. Pembelajaran konvensional pada umumnya tidak/kurang memerhatikan ketuntasan belajar siswa.

Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa berlangsung satu arah. Guru memberikan pengetahuan kepada siswa, siswa sebagai penerima pengetahuan yang telah diberikan oleh guru. Akibatnya, siswa menjadi pasif. Siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran yang seperti ini kurang baik, karena siswa menjadi pasif dan terbatas dalam mengemukakan pendapatnya.

2.1.12 Model *Time Token*

Model *Time Token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali (Huda, 2014: 239). Sesuai pendapat Rahmat Widodo dalam Shoimin (2014: 216), model *Time Token* untuk mengajarkan keterampilan sosial, sehingga menghindari siswa yang dominan atau pendiam. Model *Time Token* mengajak semua siswa aktif belajar berbicara di depan umum, untuk mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa takut atau malu.

Shoimin (2014: 217) mengemukakan langkah-langkah model *Time Token* sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran; (2) Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning*); (3) Guru memberi tugas kepada siswa; (4) Guru memberi sejumlah kupon berbicara

dengan waktu kurang lebih 30 detik per kupon pada tiap siswa; (5) guru meminta siswa menyerahkan satu kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, sementara yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak menyampaikan pendapatnya; (6) Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

Suprijono (2012: 133) langkah-langkah model *Time Token* yaitu: (1) Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi; (2) Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik; (3) apabila telah berbicara kupon diserahkan; (4) siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, sedangkan yang masih punya kupon harus berbicara sampai kupon habis, dan seterusnya.

Menurut Huda (2014: 241) model *Time Token* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi; (2) menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali; (3) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi; (4) mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain; (5) tidak memerlukan banyak media pembelajaran. Didukung Shoimin (2014: 217) kelebihan *Time Token*: (1) siswa menjadi aktif dalam pembelajaran; (2) menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan keterbukaan terhadap kritik; (3) guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama permasalahan yang ditemui.

Kekurangan model *Time Token*, yaitu: (1) digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja; (2) tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlahnya terlalu banyak;

(3) memerlukan banyak waktu untuk persiapan; (4) kecenderungan untuk sedikit menekankan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas (Huda 2014: 241). Berdasarkan kekurangan model *Time Token*, cara mengatasi siswa yang pasif sebaiknya guru selalu menekan dan memotivasi siswa agar siswa tidak pasif dan berani untuk mengungkapkan pendapatnya atau belajar berbicara di depan umum.

Berdasarkan pemaparan mengenai kelebihan dan kekurangan model *Time Token*, terdapat beberapa kelebihan model pembelajaran *Time Token* yaitu model *Time Token* merupakan model yang meningkatkan inisiatif dan partisipatif siswa, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Namun dari kelebihan model *Time Token*, terdapat kelemahannya. Maka untuk mengatasi kekurangan model *Time Token*, yaitu guru dapat memahami dan menguasai konsep model pembelajaran *Time Token* dengan tepat, yaitu dengan memahami setiap tahapan atau langkah-langkah pembelajaran model *Time Token*.

2.2 Kajian Empiris

Berikut ini adalah beberapa penelitian model *Time Token* yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian.

- (1) Muslimin (2010) dengan judul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran CLIS*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa penerapan model CLIS efektif meningkatkan hasil belajar matematika kelas VII SMP Negeri 33 Palembang.
- (2) Hamdu, dkk (2011) dengan judul *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Penelitian ini

memberikan simpulan bahwa terdapat pengaruh motivasi dan prestasi belajar IPA yang signifikan sebesar 48,1%.

- (3) Astuti, dkk (2012) dengan judul *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII SMP PGRI 16 Brangsong Kabupaten Kendal*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dan metode pembelajaran terhadap hasil belajar IPS.
- (4) Valentina, dkk (2013) dengan judul *Pengaruh model Pembelajaran Time Token Arends terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus II Kecamatan Seririt*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa model pembelajaran *Time Token Arends* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Seririt.
- (5) Ichsani, dkk (2014) dengan judul *Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Arends di Sekolah Dasar*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa kemampuan berbicara siswa pada aspek kebahasaan terjadi peningkatan di siklus I 51,56%, di siklus II 63,02% dan di siklus III 73,95%.
- (6) Perwitasari, dkk (2014) dengan judul *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Time Token Arends dengan Media Audio Visual*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa peningkatan dalam setiap variabel setiap siklusnya meningkat. Dapat disimpulkan bahwa model *Time Token Arends* dengan media Audio Visual terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang.

- (7) Marfuatun, dkk (2014) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa pengaruh pembelajarn Time Token dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa belajar sejarah.
- (8) Sari, dkk (2014) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 6 Pekanbaru Pada Materi Bioteknologi Tahun Ajaran 2013/2014*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMPN 6 Pekanbaru.
- (9) Rustina, dkk (2014) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus II Tampaksiring*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPA yang menggunakan model GI dengan siswa yang menggunakan model konvensional.
- (10) Budiarti, dkk (2014) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran CLIS Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Busungibu*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang menggunakan model CLIS dengan model konvensional. Dengan demikian, bahwa model CLIS berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di gugus III Busungibu.

- (11) Latifah (2014) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantu Puzzle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Materi Gelombang*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa ada pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X.
- (12) Bakar (2014) dengan judul *The Effect Of Learning Motivation On Students Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa motivasi siswa dalam belajar meningkat.
- (13) Ningzaswati, dkk (2015) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Time Token Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa: Pertama, pada aktivitas belajar siswa menggunakan teknik *Time Token* secara signifikan lebih baik daripada siswa menggunakan model konvensional. Kedua, hasil belajar IPA secara signifikan lebih baik daripada siswa menggunakan model konvensional. Ketiga, secara simultan aktivitas belajar dan hasil belajar IPA siswa menggunakan *Time Token* secara signifikan lebih baik dalam pembelajaran IPA.
- (14) Rachmadayanti (2015) dengan judul *Penerapan Cooperative Learning Time Token Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Oral dan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Kelas D Angkatan 2013 Mata Kuliah Pendidikan IPS*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa model kooperatif *time token* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, pada aktivitas oral di

siklus I sebesar 31,48%, dan pada siklus II menjadi 64,81%. Untuk aspek hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 diperoleh hasil 79,53%, dan siklus II sebesar 82,96%.

- (15) Laili, dkk (2015) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Children Learning In Science disertai LKS Berbasis Multipresentasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika di SMA Kabupaten Jember*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa model pembelajaran CLIS signifikan terhadap aktivitas belajar siswa, dan signifikan dari pencapaian.
- (16) Bate (2015) dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika SD Negeri 4 Idanogawo*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe group investigation baik.
- (17) Kusuma, dkk (2015) dengan judul *Pengaruh Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA N 3 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014*. Penelitian ini memberi simpulan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA N 3 Pati.
- (18) Joni (2015) dengan judul *Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang*. Penelitian ini memberi simpulan bahwa terdapat hubungan

yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi belajar bidang studi sejarah siswa SMAN 3 Lumajang.

- (19) Tastin, dkk (2016) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Time Token Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sel Kelas XI MAN 1 Palembang*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Time Token* lebih baik daripada model konvensional.
- (20) Ningrat, dkk (2016) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran CLIS terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Siswa Kelas V-B SDN Made 1/475*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran mendapatkan persentase lebih dari 80%.
- (21) Maryani (2016) dengan judul *Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa motivasi belajar, disiplin belajar dan lingkungan belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IX IPS SMA Negeri 3 Palu.
- (22) Stevani (2016) dengan judul *Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.
- (23) Rifai (2017) dengan judul *Keefektifan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arend Pada Pembelajaran Diskusi Siswa Kelas VIII SMP*.

Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tipe kooperatif Time Token Arends dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tempel.

- (24) Iqbal (2017) dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Untuk meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa: 1) penerapan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Time Token Arends* sebanyak dua siklus mengalami peningkatan setiap siklusnya; 2) penerapan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Time Token Arends* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa; 3) penerapan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Time Token Arends* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- (25) Ani, dkk (2017) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar IPS daripada menggunakan model belajar konvensional.
- (26) Mustaqorin, dkk (2017) dengan judul *Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Berbantu Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Muryolobo Jepara*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa model pembelajaran *Time Token* berbantu Audio-Visual mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa SDN 1 Muryolobo.

- (27) Theana, dkk (2017) dengan judul *Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Subtema Keseimbangan Ekosistem Siswa Kelas V SD*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa hasil belajar pada pelajaran subtema 3 keseimbangan ekosistem menggunakan model *Time Token* dapat meningkat.
- (28) Rurua, dkk (2017) dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Tentang Biologi Sel Pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Sintuwu Maroso Poso*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa model *Time Token* mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa tentang sel pada program studi Pendidikan Biologi di universitas Sintuwu Maroso Poso.
- (29) Sari, dkk (2017) dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Disertai Pemberian Kuis Dalam Pembelajaran Matematika*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa hasil belajar matematika peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis lebih baik dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang tidak menerapkan.
- (30) Pratama (2017) dengan judul *Pengaruh Model CLIS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Krapyak Wetan Sewan Bantul DIY*. Penelitian ini memberikan simpulan menunjukkan mean kelas eksperimen dari 59,4 menjadi 60,2 dan kelas kontrol dari 56,00 menjadi 58,4. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model CLIS.

- (31) Mardiah, dkk (2017) dengan judul *Echancement Talking Students Ability Through Time Tokens Arend Technique In Sosial Sciences Learning*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui *Time Token* dalam pembelajaran IPS di kelas VII E di SMPN Bandung dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa mulai dari siklus pertama sampai keempat.
- (32) Riswanto, dkk (2017) dengan judul *Learning Motivation and Student Achievement: Description Analysis and Relationship Both*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan antara motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.
- (33) Latif (2017) dengan judul *Investigating Non-English Departement Student's Motivasi In Efl Writing*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat motivasi siswa dalam menulis efl.
- (34) Febriana (2017) dengan judul *Analysis Of Student Achievement Motivation In Learning Chemistry*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa motivasi berprestasi pada siswa kelas XI Kesehatan Rahani Husada memiliki motivasi yang tinggi yaitu sebesar 47,54%.
- (35) Wulandari (2018) dengan judul *Efektivitas Penggunaan Model Kooperatif Tipe Time Token Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Dengan BasaKrama di Kelas V SDN Panjang Jiwo 1/265 Surabaya*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa penggunaan model *Kooperatif* tipe *Time Token* efektif pada pembelajaran keterampilan membaca dengan basakrama di kelas V SDN Panjang Jiwo 1/265 Surabaya. Penggunaan model

Kooperatif tipe Time Token dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran dan siswa terbiasa berbicara dengan bahasa *krama*.

Dari beberapa penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni sama-sama menggunakan model *Time Token* dalam proses pembelajaran. Namun bedanya dalam pengambilan variabel dan tempat. Penelitian menggunakan motivasi dan hasil belajar sebagai variabel terikatnya dan tempat di SDN Pedeslohor 01 sebagai tempat penelitian. Materi dan kelas yang digunakan juga berbeda dari beberapa penelitian tersebut, peneliti menggunakan materi keputusan bersama dan kelas yang digunakan yaitu siswa kelas V.

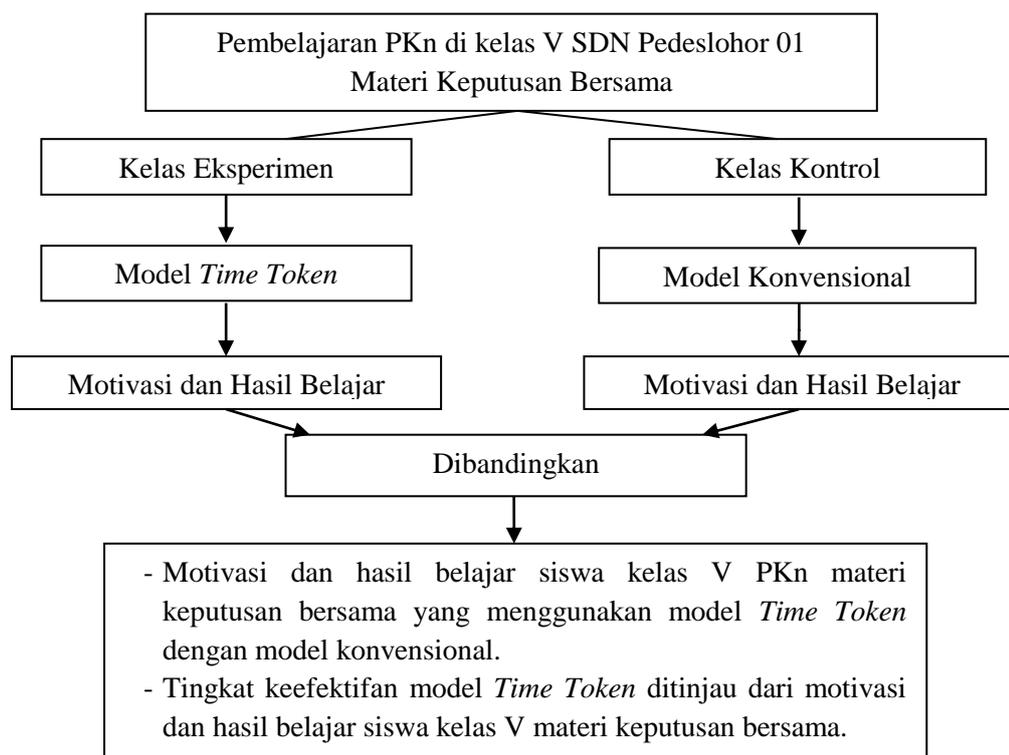
2.3 Kerangka Berpikir

Banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). PKn termasuk mata pelajaran yang wajib, akan tetapi dalam proses pembelajarannya masih banyak siswa yang kurang berminat. Hal tersebut dikarenakan, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, guru kurang variatif dalam menyajikan materi dalam pembelajaran PKn. Penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa merasa bosan dan pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran siswa hanya sebagai objek belajar bukan subjek belajar, sehingga berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Untuk meningkatkannya, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.

Cakupan materi dalam pelaksanaan pembelajaran PKn yang terlalu luas menyebabkan guru lebih fokus menggunakan model konvensional. Model yang dimaksud seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan sederhana. Proses pembelajaran masih berfokus pada guru. Pembelajaran yang kurang variatif ini dikhawatirkan akan membuat siswa cepat bosan dan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat menjadikan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa dan menyebabkan siswa tidak akan memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar.

Model *Time Token* merupakan contoh penggunaan pembelajaran yang demokratis di sekolah yakni proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek. Semua siswa dapat berbicara secara aktif sesuai dengan hasil pemikirannya sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara di mana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa malu.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya variasi model pembelajaran yang baru agar proses pembelajaran menjadi menarik dan bermakna bagi siswa. Model *Time Token* memiliki keunggulan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikiran dalam penelitian seperti bagan ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.1 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, dapat peneliti rumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_{01} : Tidak ada perbedaan antara motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama yang proses pembelajarannya menggunakan model *Time Token* dengan yang menggunakan model konvensional. ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a1} : Terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama yang proses pembelajarannya menggunakan model *Time Token* dengan yang menggunakan model konvensional. ($\mu_1 \neq \mu_2$).

- H₀₂: Tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama yang proses pembelajarannya menggunakan model *Time Token* dengan yang menggunakan model konvensional. ($\mu_1 = \mu_2$).
- H_{a2}: Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama yang proses pembelajarannya menggunakan model *Time Token* dengan yang menggunakan model konvensional. ($\mu_1 \neq \mu_2$).
- H₀₃: Model *Time Token* tidak efektif ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama. ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a3}: Model *Time Token* efektif ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama. ($\mu_1 > \mu_2$).
- H₀₄: Model *Time Token* tidak efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama. ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a4}: Model *Time Token* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama. ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian eksperimen pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan model *Time Token* pada siswa kelas V SDN Pedeslohor 01 Kabupaten Tegal, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan model *Time Token* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol. Skor motivasi belajar siswa dibuktikan menggunakan *Independent Samples t-test* yang menunjukkan bahwa nilai menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,376 > 2,020$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan model *Time Token* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Skor hasil belajar siswa dilihat dari data hasil perhitungan statistik dengan bantuan program SPSS versi 23 menggunakan *Independent Sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,062 > 2,020$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,004 < 0,05$).

- (3) Motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan model *Time Token* pada kelas eksperimen lebih efektif daripada pembelajaran yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Keefektifan ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis melalui bantuan program SPSS versi 23 menggunakan *One Sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,678 > 2,086$) dan hasil signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (4) Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan model *Time Token* pada kelas eksperimen lebih efektif daripada pembelajaran yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Keefektifan ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis melalui bantuan program SPSS versi 23 menggunakan *One Sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,226 > 2,086$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

5.2.2 Saran

Simpulan yang telah diutarakan yaitu model *Time Token* terbukti efektif dalam pembelajaran PKn ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Pedeslohohor 01 pada materi keputusan bersama. Peneliti memberikan saran tentang penggunaan model *Time Token* yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Saran dari peneliti sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model *Time Token* lebih efektif ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menyarankan guru untuk:

- (1) Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Time Token*. Model pembelajaran *Time Token* dinilai lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional.
- (2) Guru hendaknya menghargai pendapat siswa agar siswa merasa percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. Apabila pendapat siswa dihargai, maka siswa menjadi berani untuk menyampaikan pendapatnya atau bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- (3) Guru hendaknya mengondisikan siswa saat pembelajaran berlangsung supaya tidak menimbulkan kegaduhan dalam berdiskusi, sehingga suasana kelas tetap kondusif.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan model *Time Token* lebih efektif pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa. Sekolah mendukung pelaksanaan pembelajaran yang bervariasi, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

- (1) Pihak sekolah memberikan sosialisasi kepada guru kelas mengenai model *Time Token* karena lebih efektif ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa. Sosialisasi yang diberikan oleh pihak sekolah dapat berupa pengarahan langkah-langkah pelaksanaan model *Time Token*.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang model *Time Token*, peneliti menyarankan sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi atau rujukan penelitian. Hal ini dimaksudkan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih dalam mengenai model *Time Token* sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian tentang model *Time Token*. Penelitian tentang model *Time Token* sudah banyak dilakukan.
- (2) Peneliti harus paham mengenai kelebihan dan kelemahan model *Time Token* agar pada saat pembelajaran segala kekurangan yang ada pada model *Time Token* dapat diminimalisir dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Ni Kadek Kisri, dkk. 2017. Pengaruh Model Time Token Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5 (2): 1-10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/11018/7069>. (Diakses tanggal 25 Desember 2018).
- Arikunto, S. 2017. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, dkk. 2012. Pengaruh Motivasi Belajar dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII SMP PGRI 16 Brangsong Kabupaten Kendal. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 1 (2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Bakar Ramli. 2014. The Effect OF Learning Motivation on Stusents Productive Competencies in Vocational High Schoo, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Selence*. 4 (6). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Bate Anugerah. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika SD Negeri 4 Idanogawo. *Jurnal Bina Gogik*. 2 (1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data-I Menggunakan SPSS*. Depok: Universitas Indonesia.
- Budiarti. L.P.Y., Raga, G., & Sudhita. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran CLIS terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Busungibu. *Jurnal Mimbar PGSD Univeersitas Pendidikan Ganesha*.. 4 (6). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Dimiyati, & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriana Beta Wulan. 2017. Analysis of Students Achievement Motivation in Learning Chemistry.. *International Journal of Science and Applied Scienc*..

- 1 (2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Hamalik. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hamdu Ghullam, dkk. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12 (1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Huda, M. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ichsani Widya Nur, dkk. Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Arends Di Sekolah Dasar. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5935>. (Diakses tanggal 25 Desember 2018).
- Iqbal Rizal. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 5 (3). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/20518>. (Diakses tanggal 25 Desember 2018).
- Jihad, A., & Haris, A. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Joni. 2015. Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*. 9 (2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Kusuma Zuhaira Laily, dkk. 2015. Pengaruh Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA N 3 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 4 (1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Latif Masyhudi. 2017. Investigating Non-English Departement Students Motivation in Efl Writing. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*. 1 (1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mardiah Siti, dkk. Enhancement Talking Students Ability Through Time Tokens Arends Technique In Social Sciences Learning. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pips/article/view/8661>. (Diakses tanggal 30 Desember 2018).
- Marfuatun Siti, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X.
- Maryani. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Disiplin Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Katalogis*. 4 (4). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Mustaqorin Riyan, dkk. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Berbantu Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Muryolobo Jepara. *Jurnal Pendas Mahakam*. 2 (3): 267-273. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/115>. (Diakses tanggal 25 Desember 2018).
- Perwitasari Arum, Abidin Zaenal. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Time Token Arends Dengan Media Audio Visual. *JLJ*. 3 (1): 31-37. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/5894>. (Diakses tanggal 26 Desember 2018).
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Online. Tersedia di <https://kemenag.go.id/file/dokumen/PP1905.pdf>. (Diambil tanggal 15 Desember 2018).
- Pratiwi Anjar Wulandari. 2018. Efektivitas Penggunaan Model Kooperatif Tipe Time Token Pada Pembelajaran Ketrampilan Membaca Dengan Basa Krama Di Kelas V SDN Panjang Jiwo 1/265 Surabaya. *JPGSD*. 6 (9): 1655-1664. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24346>. (Diakses tanggal 26 Desember 2018).
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Rachmadyanti Putri. 2015. Penerapan Cooperative Learning Time Token Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Oral Dan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Kelas D Angkatan 2013 Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Widyagogik*. 3 (1): 19-31. <http://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/1680>. (Diakses tanggal 26 Desember 2018)

- Riduwan. 2017. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Muda*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai Ahmad. 2012. Keefektifan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arend Pada Pembelajaran Diskusi Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*. 3 (1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Rifa'I, A., dan Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Riswanto Ari, Aryani Sri. 2017. Learning Motivation and Student Achievement Description Analysis and Relationships Both. *Journal of Counseling and Education* 2 (1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Rurua Shelvy Ferawati, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Tentang Biologi Sel Pada Program Studi Pendidikan Biologi Di Universitas Sintuwu Maroso Poso. *Jurnal Mitra Sains*. 5 (2): 67-74. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/MitraSains/article/view/8530>. (Diakses tanggal 27 Desember 2018).
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rustina Bagus, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus II Tampaksiring. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari Dewita, Usmani. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Disertai Pemberian Kuis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 4 (2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>. (Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Sari Martala, Ermadi. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 6 Pekanbaru Pada Materi Bioteknologi Tahun Ajaran 2013/2014.

<https://journal.unilak.ac.id/index.php/BL/article/view/276>. (Diakses tanggal 26 Desember 2018).

- Setijowati, U. 2015. *Pengembangan Kurikulum SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto.2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stevani. Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang. <http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/economica/article/view/669>. (Diakses tanggal 27 Desember 2018).
- Sudjana, N. 2017. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Bima Bayu Atijah.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tastin, dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Time Token Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sel Kelas XI MAN 1 Palembang. *Jurnal Bioilmi*. 2 (2): 129-141. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi/article/view/1137>. (Diakses tanggal 27 Desember 2018).
- Theana Oka Harmas, dkk. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Subtema Keseimbangan Ekosistem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah*. 2 (1) 67-71. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/9918>. (Diakses tanggal 27 Desember 2018).
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online. Tersedia di <https://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. (Diakses tanggal 15 Desember 2018).
- Uno, H.B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Valentina Olivia Febrayani, dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Arends Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Seririt. *Jurnal Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*. 3 (1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>.
(Diakses tanggal 20 Desember 2018).
- Wulandari Pratiwi Anjar. 2018. Keefektifan Penggunaan Model Kooperatif Tipe Time Token Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Dengan Basakrama di Kelas V SDN Panjang Jiwo 1/265 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 6 (9).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/835>.
(Diakses tanggal 20 Desember 2018).