



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN*
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SDN GUGUS KRESNA
SEMARANG BARAT**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Najma Ayu Al-Husna
1401415424**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat”, karya

nama : Najma Ayu Al-Husna

NIM : 1401415424

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP 196008201987031003

Semarang, 27 Juni 2019

Pembimbing,



Fitria Dwi Prasetyaningtyas S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kresna Semarang Barat" karya,

Nama : Najma Ayu Al-Husna

NIM : 1401415424

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 16 Juli 2019.

Semarang, 16 Juli 2019

Panitia Ujian

Sekretaris,



Drs. Achmad Mifa'i RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Penguji I,

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 198507212014041001

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II,

Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP 198312172009122003

Penguji III,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Najma Ayu Al-Husna

NIM : 1401415424

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media
Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN
Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat

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

Semarang, 27 Juni 2019

Peneliti



Najma Ayu Al-Husna

NIM 1401415424

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- Saat seorang manusia meninggal, amalannya berhenti kecuali tiga: sedekah, ilmu pengetahuan yang dia bagikan, atau do'a dari anaknya yang shaleh.
(HR. Muslim)
- Cerdas membaca manusia dan berkomunikasi dengan bahasa cinta
(Dr. Daniel Nugroho Setiabudhi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, skripsi ini peneliti persembahkan kepada Ibu dan Bapak tercinta (Ibu Sriyatinah dan Bapak Sudarman) sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih atas do'a dan kasih sayangnya yang tiada terhingga.

Almamaterku, PGSD FIP UNNES

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya, serta kemudahan dan kelancaran kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Gugus KresnaKecamatan Semarang Barat” .

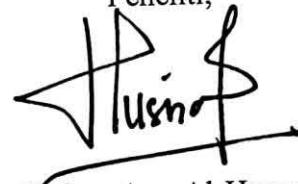
Penyusunan skripsi melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H. Dosen Penguji I
6. Desi Wulandari, S.Pd, M.Pd. Dosen Penguji II
7. Sugiwanti S.Pd. Kepala SD Negeri Kalibanteng Kulon 01
8. Zaenuri, S.Pd., M.Pd. Kepala SD Negeri Kalibanteng Kidul 03
9. Endang Mahrumiyati, S.Pd. Kepala SD Negeri Kalibanteng Kidul 01
10. Catur Ristiyo Novitayanti, S.Pd. Guru kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kulon
02
11. Ady Mulya Wyra Pratama S.Pd. Guru kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul
03
12. TH. Tri Rubiyanti, S.Pd. Guru kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01

Peneliti berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan pada khususnya.

Semarang, 27 Juni 2019

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Najma Ayu Al-Husna', written in a cursive style with a long horizontal stroke at the bottom.

Najma Ayu Al-Husna
NIM 1401415424

ABSTRAK

Al-Husna, Najma Ayu. 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing: Fitria Dwi Prasetyaningtyas S.Pd., M.Pd.314

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Luasnya cakupan Ilmu sosial mengakibatkan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran muatan IPS. Berdasarkan hasil identifikasi masalah di SDN Gugus Kresna Semarang Barat, penerapan model STAD yang digunakan guru kelas IV dalam membelajarkan IPS belum terprogram dengan baik, pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan hasil belajar IPS pada Kelas IV rendah, ditunjukkan dengan lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual dengan model Kooperatif tipe STAD berbantuan media Audiovisual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media Audiovisual pada siswa kelas IV SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental* berbentuk *nonequivalent control group design* dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Sehingga diperoleh SDN Kalibanteng Kulon 02 sebagai kelas eksperimen dan Siswa SDN Kalibanteng Kidul 03 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi dokumentasi, observasi, dan tes hasil belajar. Sebelum dilakukan uji analisis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji *lilliefors* kemudian uji homogenitas. Analisis data penelitian menggunakan uji *t-test*, *N-Gain*.

Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 74,3077, dan kelas kontrol sebesar 54,2267. Berdasarkan uji *t-test* diperoleh $t_{hitung} = 5,4460$ dan $t_{tabel} = 1,997$. Setelah dibandingkan maka hasilnya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga terbukti model pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual lebih efektif dibandingkan model Kooperatif tipe STAD berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS SDN Gugus Kresna Semarang Barat. Oleh karena itu, model *Time Token berbantuan media Audiovisual* dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru.

Kata Kunci; Audiovisual; hasil belajar IPS; *time token*; *student teams achievement division* (STAD)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Model Pembelajaran	15
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	15
2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	17
2.1.1.3 Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran.....	18
2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif.....	19
2.1.2.1 Teori yang Melandasi Pembelajaran Kooperatif	20
2.1.2.2 Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif.....	21
2.1.2.3 Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	23
2.1.2.4 Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif.....	23
2.1.2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	24

2.1.3	Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	25
2.1.3.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	25
2.1.3.2	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	28
2.1.3.3	Kelebihan Model <i>Time Token</i>	29
2.1.3.4	Kekurangan Model <i>Time Token</i>	30
2.1.4	Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD).....	31
2.1.4.1	Pengertian Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)	31
2.1.4.2	Langkah-langkah Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD).....	31
2.1.5	Media Pembelajaran.....	34
2.1.5.1	Pengertian Media Pembelajaran	34
2.1.5.2	Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	35
2.1.5.3	Klasifikasi Media Pembelajaran	37
2.1.5.4	Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran	40
2.1.6	Media Audiovisual.....	43
2.1.6.1	Pengertian Media Audiovisual.....	43
2.1.6.2	Kelebihan Media Audiovisual	43
2.1.6.3	Jenis-Jenis Media Audiovisual	44
2.1.7	Hakikat Belajar	47
2.1.7.1	Pengertian Belajar	47
2.1.6.2	Hasil Belajar.....	49
2.1.6.3	Aktivitas Siswa	57
2.1.8	Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	59
2.1.8.1	Pengertian Pendidikan IPS.....	59
2.1.8.2	Karakteristik Muatan IPS.....	61
2.1.8.3	Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.....	65
2.1.9.	Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran IPS melalui Model <i>Time Token</i> Berbantuan Audiovisual.....	67
2.1.9.1	Teori belajar kognitif Piaget	68
2.1.9.2	Teori belajar konstruktivisme	69
2.1.10	Penerapan Model <i>Time Token</i> Berbantuan Audiovisual pada Pembelajaran IPS	71

2.2	Kajian Empiris	72
2.3	Kerangka Berpikir.....	78
2.4	Hipotesis	81
BAB III METODE PENELITIAN.....		82
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	82
3.1.1	Desain Penelitian (Pendekatan dan Jenis Penelitian).....	82
3.1.2	Desain Eksperimen	83
3.2	Prosedur Penelitian	85
3.2.1	Tahap Persiapan	85
3.2.2	Tahap Pelaksanaan.....	86
3.2.3	Tahap Akhir	87
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	88
3.3.1	Tempat Penelitian	88
3.3.2	Waktu Penelitian.....	88
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	88
3.5	Variabel Penelitian.....	90
3.5.1	Variabel Independen	90
3.5.2	Variabel Dependen.....	91
3.5.3	Variabel Kontrol	91
3.6	Definisi Operasional	92
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	93
3.7.1	Teknik Tes	93
3.7.2	Teknik Non Tes.....	94
3.7.2.1	Observasi.....	95
3.7.2.2	Dokumentasi	95
3.8	Teknik Analisis Data.....	96
3.8.1	Uji Instrumen Penelitian	96
3.8.1.1	Uji Validitas	97
3.8.1.2	Uji Reliabilitas	98
3.8.1.3	Taraf Kesukaran.....	99
3.8.1.4	DayaPembeda	100

3.8.2	Uji Prasyarat Analisis	101
3.8.2.1	Uji Normalitas.....	101
3.8.2.2	Uji Homogenitas	102
3.8.3.	Analisis Data Akhir.....	103
3.8.3.1	Uji Hipotestis (T-test)	103
3.8.3.2	N-Gain.....	105
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		106
4.1.	Hasil Penelitian	106
4.1.1	Uji Instrumen Penelitian	106
4.1.2.	Uji Prasyarat Analisis Data Awal	110
4.1.2.1.	Uji Normalitas.....	110
4.1.2.2.	Uji Homogenitas	111
4.1.3	Analisis Data Akhir.....	111
4.1.3.1	Uji Normalitas Data Akhir.....	111
4.1.3.2	Uji Homogenitas Data Akhir	112
4.1.3.3	Uji Hipotesis (t-test).....	113
4.1.3.4	Uji N-Gain	114
4.2	Deskripsi Pembelajaran	115
4.2.1	Pembelajaran Kelas Kontrol	116
4.2.2	Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	117
4.2.3	Aktivitas Siswa	118
4.3	Pembahasan.....	120
4.3.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	121
4.3.1.1	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	121
4.3.1.2	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	123
4.3.1.3	Aktivitas Kelas Eksperimen.....	125
4.3.2	Implikasi Hasil Penelitian	125
4.3.2.1	Implikasi Teoritis	125
4.3.2.2	Implikasi Praktis	127
4.3.2.3	Implikasi Pedagogis	127
BAB V PENUTUP.....		129

5.1	Simpulan	129
5.2	Saran	130
5.2.1	Bagi Guru	130
5.2.2	Bagi Siswa	130
5.2.3	Bagi Sekolah	131
	DAFTAR PUSTAKA	132
	LAMPIRAN	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Muatan Pelajaran IPS Gugus Kresna.....	5
Tabel 2. 1	Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	24
Tabel 2. 2	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar muatan IPS Kelas IV.....	65
Tabel 2.3	Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia	66
Tabel 3. 1	Tempat Penelitian.....	88
Tabel 3. 2	Populasi Penelitan	89
Tabel 3. 3	Klasifikasi Taraf Kesukaran	99
Tabel 3. 4	Klasifikasi Daya Pembeda	101
Tabel 3. 5	Klasifikasi Indeks Gain Ternormalisasi	105
Tabel 4. 1	Hasil uji validitas butir soal.....	107
Tabel 4. 2	Hasil uji reliabilitas	107
Tabel 4. 3	Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	108
Tabel 4. 4	Hasil Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda	109
Tabel 4. 5	Uji Normalitas pretest Kelas Kontrol.....	110
Tabel 4. 6	Uji Normalitas pretest Kelas Eksperimen	110
Tabel 4. 7	Uji Normalitas posttest Kelas Kontrol	112
Tabel 4. 8	Uji Normalitas posttest Kelas Eksperimen.....	112
Tabel 4. 9	Hasil uji t-test	113
Tabel 4. 10	Hasil Uji Normal Gain	114
Tabel 4. 11	Hasil pengamatan aktivitas siswa.....	118
Tabel 4. 12	Tabel Ketuntasan hasil belajar siswa diambil dari nilai pretest ...	122
Tabel 4. 13	Tabel Ketuntasan hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kontrol.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	42
Gambar 2. 2	Bagan Kerangka berpikir.....	80
Gambar 2. 3	Bagan Rumusan Hipotesis.....	81
Gambar 3. 1	Bagan Nonequivalent Control Grup Design.....	84
Gambar 3. 2	Bagan Prosedur Penelitian.....	87
Gambar 3. 3	Bagan Hubungan Antar Variabel.....	92
Gambar 4. 1	DiagramPeningkatan hasil belajar IPS kelas eksperimen dan kontrol	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	137
Lampiran 2	Daftar Siswa Kelas Uji Coba.....	139
Lampiran 3	Daftar Siswa Kelas Kontrol.....	140
Lampiran 4	Daftar Siswa Kelas Eksperimen	141
Lampiran 5	Daftar Nilai UAS Semester Gasal SDN Kalibanteng Kidul 01..	142
Lampiran 6	Daftar Nilai UAS Semester Gasal SDN Kalibanteng Kidul 03..	145
Lampiran 7	Daftar Nilai UAS Semester Gasal SDN Kalibanteng Kulon 02.	147
Lampiran 8	RPP Kelas Eksperimen	149
Lampiran 9	RPP Kelas Kontrol.....	175
Lampiran 10	Kisi-Kisi Penulisan Soal.....	223
Lampiran 11	Soal Uji Coba.....	228
Lampiran 12	Lembar Kerja Siswa Uji Coba.....	237
Lampiran 13	Hasil Uji Validitas	238
Lampiran 14	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	244
Lampiran 15	Hasil Uji Reliabilitas	245
Lampiran 16	Hasil Uji Daya Pembeda	252
Lampiran 17	Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda	254
Lampiran 18	Hasil Uji Tingkat Kesukaran	255
Lampiran 19	Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran	260
Lampiran 20	Soal <i>Pretest dan Posttest</i>	261
Lampiran 21	Lembar kerja siswa <i>pretest</i> kelas kontrol	268
Lampiran 22	Lembar kerja siswa <i>posttest</i> kelas kontrol.....	269
Lampiran 23	Lembar kerja siswa <i>pretest</i> kelas eksperimen	270
Lampiran 24	Lembar kerja siswa <i>posttest</i> kelas eksperimen	271
Lampiran 25	Hasil Uji Normalitas <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	272
Lampiran 26	Hasil Uji Normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen	274
Lampiran 27	Hasil Uji Normalitas <i>pretest</i> kelas kontrol	276
Lampiran 28	Hasil Uji Normalitas <i>posttest</i> kelas kontrol.....	278
Lampiran 29	Hasil Uji Homogenitas <i>pretest</i>	280
Lampiran 30	Hasil Uji Homogenitas <i>posttest</i>	282
Lampiran 31	Hasil Uji t-test.....	284
Lampiran 32	Hasil Uji N-Gain.....	286
Lampiran 33	Lembar pengamatan Aktivitas Siswa	290
Lampiran 34	Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas Kontrol.....	296
Lampiran 35	Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas Eksperimen.....	298

Lampiran 36	Surat keterangan indentifikasi masalah SDN Kalibanteng Kulon 02.....	300
Lampiran 37	Surat keterangan indentifikasi masalah SDN Kalibanteng Kidul 01.....	301
Lampiran 38	Surat keterangan indentifikasi masalah SDN Kalibanteng Kidul 03	302
Lampiran 39	Surat Keterangan Pembimbing.....	303
Lampiran 40	Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	304
Lampiran 41	Surat Permohonan ijin penelitian Kalibanteng Kidul 03.....	305
Lampiran 42	Surat Permohonan ijin penelitian Kalibanteng Kidul 01.....	306
Lampiran 43	Surat Permohonan ijin penelitian Kalibanteng Kulon 02.....	306
Lampiran 44	Surat Keterangan Penelitian SDN Kalibanteng Kidul 01.....	308
Lampiran 45	Surat Keterangan Penelitian SDN Kalibanteng Kidul 03.....	309
Lampiran 46	Surat Keterangan Penelitian SDN Kalibanteng Kulon 02.....	310
Lampiran 47	Dokumentasi.....	311

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran supaya manusia memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan kritis dalam berpikir. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, modal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui proses pendidikan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, dan membantu siswa mengatasi berbagai problema kehidupannya. Hal tersebut juga tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 bahwa mengembangkan kemampuan serta pembentukan karakter bangsa yang bermartabat yang cerdas merupakan fungsi dari sistem pendidikan. Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan diperlukan adanya pedoman penyelenggaraan proses pendidikan yang tertuang dalam sebuah kurikulum. Jadi kurikulum merupakan seperangkat rencana sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 sehingga perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran pada satuan pendidikan harus berpedoman pada kurikulum 2013.

Peraturan Pemerintah Republik Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menjabarkan tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pada satuan pendidikan proses

pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan mengembangkan potensi dalam diri anak. Namun peneliti menemukan permasalahan khususnya pada SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas dan angket yang disebarkan kepada siswa kelas IV bahwa keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru pada saat kegiatan pembelajaran masih rendah/kurang aktif.

Hasil perhitungan rata-rata intensitas siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru yang diperoleh melalui angket yang disebarkan pada siswa kelas IV SD N Gugus Kresna yaitu SD N Kalibanteng Kidul 01, SDN Kalibanteng Kidul 03 dan SD N Kalibanteng Kulon 02 menunjukkan dari hanya 8,2% siswa aktif bertanya dan 34 % siswa aktif menjawab pertanyaan guru. Dengan menggunakan pedoman Memes dalam Sayuti (2010: 17), bila nilai persentase aktivitas siswa (NP) $\geq 75\%$, maka kategori aktif, bila $59,5\% \leq NP < 75\%$, maka dikategorikan cukup aktif, bila nilai $NP < 59,5\%$ maka kurang aktif, hal tersebut menunjukkan keaktifan siswa pada SDN Gugus Kresana dikategorikan kurang aktif. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil wawancara guru kelas, siswa kurang aktif serta pernyataan pendapat masih didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja.

Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi masalah karena dalam kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa setiap guru memiliki kompetensi

pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi pedagogik yang mana didalamnya guru harus mampu merancang pembelajaran, termasuk memilih model pembelajaran yang tepat.

Prasetyaningtyas (2018:201) mengatakan bahwa hal yang paling penting pada proses pembelajaran adalah bagaimana seorang guru/dosen mengelola kelas terutama bagaimana kemampuan seseorang dalam kegiatan pembukaan di kelas. Hal tersebut dapat menarik peserta didik untuk fokus pada pembelajaran.

Arends (dalam Shoimin, 2014:23) menyatakan, "*The tern teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goal, syntax, environment, and management system.*" Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaannya. Namun permasalahan yang ditemukan dalam lapangan melalui observasi kegiatan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum bervariasi atau cenderung menggunakan ceramah, berkelompok, diskusi kelompok, kuis dan presentasi. Dalam hal ini peneliti mengansumsikan model pembelajaran yang sering digunakan guru adalah model kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) namun belum terprogram dengan baik.

Model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dalam STAD para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang. Penerapan

model kooperatif tipe STAD untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Meningkatkan interaksi antar siswa, dan tidak adanya rasa dendam maupun kompetitif dalam diri siswa (Slavin, 2005:143).

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, anggotanya bersifat heterogen terdiri dari empat sampai enam orang (Rusman, 2014: 202). Selain model pembelajaran guru juga memerlukan media pembelajaran sebagai perantara untuk memudahkan penyampaian materi dan memaksimalkan pembelajaran. Teori tersebut sejalan dengan penelitian Rosyidatul Munawaroh yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar lainnya.

Menurut Sanaky (2013:4) alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran disebut media pembelajaran. Namun pada kondisi dilapangan menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran yang pernah digunakan guru berupa media gambar, benda nyata dan video pembelajaran. Namun pada muatan tertentu seperti muatan IPS, menunjukkan benda nyata sulit dilakukan oleh karena itu dibutuhkan adapun media berupa gambar atau video pembelajaran sebagai alternatifnya. Pada SDN Kalibanteng Kidul 01 sudah tersedia proyektor LCD pada setiap kelas namun

SDN Kalibanteng Kidul 03 dan Kalibanteng Kulon 02 ketersediaan proyektor LCD terbatas dan belum tersedia pada setiap kelas, keterbatasan fasilitas tersebut membuat guru jarang menggunakan proyektor LCD untuk menampilkan gambar atau video pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal berdampak pada rendahnya minat anak terhadap muatan IPS hal ini juga ditunjukkan dengan persentase siswa yang tidak menyukai muatan IPS lebih dari 50% yang disebabkan juga oleh materi IPS yang cukup luas sehingga siswa kurang tertarik dengan hafalan materi yang banyak.

Permasalahan siswa kelas IV SDN Gugus Kresna didukung oleh data hasil belajar IPS berupa nilai ulangan akhir semester siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPS cukup rendah.

Tabel 1. 1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Muatan Pelajaran IPS Gugus Kresna

Nama Sekolah	Keterangan			Persentase Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak tuntas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
SD N Kalibanteng Kidul 01	18	27	45	40 %	60 %
SD N Kalibanteng Kidul 03	4	26	30	13 %	87 %
SD N Kalibanteng Kulon 02	18	21	39	18 %	82%

Tabel 1.1 tentang hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kresna menerangkan bahwa 18 siswa atau 40% keseluruhan siswa kelas IV SDN SDN Kalibanteng Kidul 01 telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 60% atau 27 siswa mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal

dengan rerata 71,8. SDN Kalibanteng Kidul 03 memiliki rerata 59,1 ditunjukkan dengan data dari 30 siswa sebanyak 4 siswa atau (13%) siswa memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 26 siswa (84%) mendapat nilai dibawah KKM. Siswa kelas IV SDN Kalibanteng Kulon 02 memiliki rerata 64,9, dengan 18% siswa mendapatkan nilai diatas KKM dan 21 siswa atau 82% mendapat nilai dibawah KKM. Dari data dokumentasi hasil belajar siswa tersebut, peneliti mengansumsikan bahwa terdapat masalah pada hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kresna karena lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.

Siswa dapat memperoleh hasil belajar pada saat berakhirnya suatu proses belajar. Hasil belajar dilihat dari sisi pendidik melalui proses evaluasi. Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, khususnya hasil belajar kognitif pada muatan IPS siswa kelas IV.

Pada dasarnya pembelajaran muatan IPS diintegrasikan dengan geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan antropologi yang disebut sebagai Pembelajaran IPS Terpadu. Menurut Susanto (2014:11) tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*).

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberikan solusi sehingga dapat meningkatkan proses

pembelajaran dan dipandang lebih efektif terhadap hasil belajar IPS. Dan mengoptimalkan fasilitas sekolah dengan memanfaatkan proyektor LCD pada pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Gugus Kresna apabila dibandingkan dengan model Kooperatif tipe *Student Teams Achieve Division* (STAD) yang selama ini telah di terapkan guru dalam pembelajaran di SDN Gugus Kresna.

Arends (2012:384) menjelaskan jika sebuah kelas memiliki kelompok belajar kooperatif yang didominasi siswa pemalu dan tidak pernah berpendapat, Model *Time Token* dapat membantu mendistribusikan partisipasi dengan lebih adil. Setiap siswa diberikan beberapa token yang bernilai waktu bicara. Hal tersebut mengharuskan siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi. Selain dapat mendistribusikan siswa dan keaktifan siswa, model pembelajaran *time token* juga menarik perhatian siswa.

Teori yang dikemukakan oleh Arends sejalan dengan pendapat Ayundhita dalam penelitiannya yang mengemukakan bahwa Model pembelajaran *Time Token* memberi kesempatan kepada siswa untuk bertukar pengetahuan dengan teman yang lebih banyak. Dengan memberikan waktu yang sesuai siswa dapat menggali pengetahuan yang mereka punyai, selain itu siswa juga terlatih untuk mengemukakan pendapat sehingga rasa takut akan terkikis dan terpacu untuk menjadi lebih baik dan maju.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti didukung oleh penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *time token* yang berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ratna Sari Dewi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Time Token Arends* dapat meningkatkan keterampilan berbicara V SDN Ketawanggede 2 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Time Token Arends* pada pembelajaran Bahasa Indonesia mampu merubah cara belajar siswa dari menerima pengetahuan menjadi membentuk pengetahuan sendiri melalui serangkaian kegiatan berbicara. Selain itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesamaan penelitian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama menerapkan model *Time Token Arends* dalam pembelajarannya. Perbedaan dengan penelitian terdahulu ini terletak pada muatan pembelajaran, subjek penelitian dan variabel kontrolnya yaitu keterampilan berbicara.

Pada hasil penelitian Antuni Wiyarsitahun 2010 dengan judul "*Implementation of Cooperative Learning Type Time Token to Increase the Students Activity and Interest Learning on General Chemistry*" dapat diketahui terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada tiap siklusnya. Berdasarkan penelitian tersebut penerapan model kooperatif tipe *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Haryati dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Media Audio Visual Berbentuk CD Interaktif Mata Pelajaran IPS di

Sekolah Dasar pada tahun 2013”, dalam penelitiannya didapatkan hasil bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Aktivitas guru mengalami peningkatan, pada siklus I yaitu 66,78 % dan pada siklus II 85%. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I yaitu 68,22% dan pada siklus II 87,5%. Hasil belajar siswa aspek kognitif mengalami peningkatan, pada temuan awal 31,22%, siklus I 71,87% dan pada siklus II yaitu 87,50%, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Milos Ljubojevic, Vojkan Vaskovic, Srecko Stankovic, dan Jelena Vaskovic Academic and Research Network of Republic of Srpska dengan judul *“Using Supplementary Video in Multimedia Instruction as a Teaching Tool to Increase Efficiency of Learning and Quality of Experience”* vol 15 No 3, menyatakan bahwa *“The positive effects of segmentation as an instructional method of teaching was confirmed with experimental results. Students acquired a higher level of knowledge if the lecture was presented in segments separated with videos, regardless of the context of the video content”* dalam penelitian tersebut video pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Milos Ljubojevic, teori oleh Soekisno (dalam Sundayana:200) mengemukakan bahwa visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkokretkan sesuatu yang abstrak. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar yang bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audiovisual atau lebih

dikenal dengan multimedia dapat menjadi visualisasi yang lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan untuk muatan IPS adalah media pembelajaran audiovisual.

Berdasarkan akar penyebab masalah yang ditemukan peneliti di lapangan dan didukung oleh penelitian terdahulu, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Time Token* yang berbantuan dengan media audiovisual yang efektif sesuai kebutuhan siswa. Dengan model pembelajaran yang dibantu dengan media audiovisual ini diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat dalam pelaksanaannya siswa akan merasa tertarik dalam pembelajaran IPS sehingga tujuan pembelajaran sendiri akan tercapai secara optimal.

Dari ulasan latar belakang tersebut peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat”. Dengan harapan, peneliti dapat mengetahui hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media audiovisual dan pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *Student Teams Achieve Division* (STAD).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, angket dan data dokumentasi hasil belajar siswa kelas IV SDN Gugus Kresna, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) namun belum terprogram dengan baik, yang mana pembelajaran cenderung terdapat ceramah, diskusi, dan presentasi.
2. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal, guru sering memanfaatkan media gambar dan jarang memanfaatkan media proyektor LCD.
3. Lebih dari 50% siswa tidak menyukai muatan IPS hal ini menunjukkan bahwa minat anak terhadap muatan IPS rendah.
4. Aktivitas siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru menunjukkan kategori kurang aktif yaitu 8,2% siswa aktif bertanya dan 34 % siswa aktif menjawab pertanyaan guru.
5. Hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kresna rendah, karena 76% siswa tidak dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 24 % dari keseluruhan siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar permasalahan lebih terarah. Adapun peneliti menfokuskan pada permasalahan model pembelajaran dengan mempertimbangkan

media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal dan hasil belajar muatan IPS yang rendah di kelas IV SDN Gugus Kresna. Oleh karena

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran menggunakan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual lebih efektif diterapkan dibandingkan model Kooperatif tipe STAD berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN gugus Kresna Semarang Barat?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual pada siswa kelas IV SDN Gugus Kresna Semarang Barat?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menguji keefektifan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual dengan model Kooperatif tipe STAD berbantuan media Audiovisual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD gugus Kresna kecamatan Semarang Barat.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media Audiovisual pada siswa kelas IV SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya, sehingga dapat menambah kajian tentang hasil penelitian pembelajaran muatan IPS.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media audiovisual diharapkan dapat; 1) memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru tentang model *Time Token*, 2) meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar, 3) meningkatkan profesionalisme dalam proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media audiovisual diharapkan dapat; 1) siswa lebih termotivasi untuk belajar muatan IPS, 2) meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran muatan IPS, 3) meningkatkan pemahaman siswa dan menggali potensi-potensi siswa dalam pembelajaran muatan IPS

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan audiovisual diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian

untuk mengembangkan proses pembelajaran dan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran muatan IPS dan pembelajaran lain pada umumnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan kumpulan acuan teori dari berbagai sumber ilmiah yang dijadikan acuan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun teori yang dikaji yaitu: model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *time token*, model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*), media pembelajaran, media pembelajaran audiovisual, dan hasil belajar.

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip-prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung.

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Joyce & Weil (1980:1) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain

Soekamto (dalam Shoimin, 2014:23) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan

belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Sedangkan Arends (dalam Shoimin, 2014:23) menyatakan, "*The tern teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goal, syntax, environment, and management system.*" Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaannya.

Model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan menguasai pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran yang paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisi.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur.

Model pengajaran mempunyai ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau atau prosedur.

Kardi dan Nur (dalam Shoimin, 2014: 24) menyebutkan ciri-ciri model pembelajaran antara lain: a) rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya ;b) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); c) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; d) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai

2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Rusman (2012:136) mengemukakan ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari ahli tertentu, sebagai contoh model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synetic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: 1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); 2) adanya prinsip-prinsip reaksi; 3) sistem sosial; dan 4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran

- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, dampak tersebut meliputi; 1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; 2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
- f. Membuat persiapan mengajar (desain insruksional) dengan model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1.1.3 Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Rusman (2012:133-134) memandang ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah: 1) apakah tujuan pembelajaran yang diinginkan dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan berkompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif dan psikomotor?, 2) bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?, 3) apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
- b. Pertimbangan berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran :1) Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu ?, 2) Apakah untuk mempelajari materi pelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak ?, 3) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
- c. Pertimbangan dari sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu : 1) Apakah model pembelajaran sesuai tingkat kematangan peserta didik?, 2)

Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik?3) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?

- d. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis:1) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?, 2) Apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan?
3) Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas atau efisiensi?

Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat menjadi pilihan dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi peneliti hanya mengkaji model pembelajaran kooperatif dan koopertif tipe *Time Token* dan STAD (*Student Teams Achievement Division*).

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2005:140), pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan, dan memberikan dorongan untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

2.1.2.1 Teori yang Melandasi Pembelajaran Kooperatif

Soejadi (dalam Rusman, 2012:201) mengemukakan bahwa teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.

Menurut Ratna (dalam Rusman, 2012:201) teori konstruktivisme lebih mengutamakan ada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. Berdasarkan penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak

Jadi, pada model pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Pandangan konstruktivisme Piaget dan Vigotsky dapat berjalan berdampingan dalam proses konstruktivisme Piaget yang menekankan pada kegiatan internal

individu terhadap objek yang dihadapi dan pengalaman yang dimiliki orang tersebut. Sedangkan konstruktivisme Vigotsky lebih menekankan pada interaksi sosial dan melakukan konstruksi pengetahuan dan lingkungan sosialnya (Rusman, 2015:202)

Elli Nurlindasari dan Mulyani mengemukakan teori Vygotsy pada penelitiannya yaitu guru merupakan seseorang yang perlumembantu siswa terlibat langsung dalam proses berpikir tingkat melalui bantuan yang terstruktur agar dapat diterima oleh siswa sesuai kondisi dan situasi sekarang

Jadi dari teori Vigotsky dan Piaget,dengan dibentukkelompok belajar memberikan kesempatan kepada siswa untukaktif berpendapat terutama tentang pendapat yang berbeda dengan apa yang ada dalam pikiran anak.

2.1.2.2 Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nurulhayati(dalamRusman,2012:203).Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. “Pembelajaran koopeatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil yang saling berinteraksi”

Sanjaya (dalam Rusman, 2012:203) mengatakan bahwa *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalna. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling memebelajarkan sesama siswa lainnya. Fitria Sucia berpendapat pada penelitiannya bahwa Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa untuk bekerjasama dalam satu kelompok kecil dan saling berinteraksi serta berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah. dalam menyelesaikan tugas kelompok/permasalahan kelompok, setiap anggota saling kerja sama dan membanttu untuk memahami suatu pembelajaran.

2.1.2.3 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan di dalam organisasi yang saling bergantung sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam. Sementara itu, banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial. Situasi ini dibuktikan dengan begitu sering pertikaian kecil antara individu dapat mengakibatkan tindak kekerasan atau atau betapa orang sering menyatakan ketidakpuasan pada saat diminta untuk bekerja dalam situasi kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja. Namun, siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antaranggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan memberi tugas antara anggota kelompok selama kegiatan

2.1.2.4 Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson (dalam Rusman,2012: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut :

- a. Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam menyelesaikan tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan

oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling keterhatingan.

- b. Tanggung jawab perseorangan yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*) yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatapan muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*) yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

2.1.2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tabel 2. 1langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok

kedalam kelompok-kelompok belajar	belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

(Rusman, 2012:211)

Model Pembelajaran Kooperatif memiliki berbagai macam tipe, yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

2.1.3 Model Pembelajaran *Time Token*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Time Token*

Time token adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk dalam kelompok belajar, yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali berdiskusi. Guru memberikan materi pelajaran dan selanjutnya siswa bekerja dalam kelompok masing-masing untuk memastikan semua anggota kelompok telah menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Kemudian, siswa melaksanakan tes atas materi yang diberikan dan mereka harus mengerjakan sendiri tanpa bantuan siswa lainnya (Eliyana dalam Shoimin; 216).

Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang

menempatkan siswa sebagai subjek. Mereka harus mengalami sebuah perubahan ke arah yang lebih positif. Dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham, dan dari tidak tahu menjadi tahu. Di sepanjang proses belajar itu, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui

Menurut Rahmat Widodo (dalam Shoimin:216), model pembelajaran *time token* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Teori tersebut sejalan dengan pendapat Ahluliel Brilian Windi dan Rizal Iqbal dalam penelitiannya bahwa model pembelajaran *time token* membuat siswa bekerja secara kelompok namun tiap siswa dituntut untuk mampu menguasai teori yang telah disampaikan dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta memberikan suasana yang menyenangkan di tengah-tengah proses pembelajaran.

Nunu Nurfirdaus berpendapat pada jurnal penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Time Token Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SDN Pajambon” bahwa model pembelajaran *time token* mengajak siswa aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara dimana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa takut dan malu.

Pendapat Nunu Nurfirdaussejalan dengan pendapat Arends, R.,(2012:384)

menarik kesimpulan sebagai berikut.

Time tokens. If the teacher has cooperative learning groups in which a few people dominate the conversation and a few are shy and never say anything, time tokens can help distribute participation more equitably. Each student is given several tokens that are worth ten or fifteen seconds of talk time. A student monitors interaction and asks talkers to give up a token whenever they have used up the designated time. When a student uses up all of his or her tokens, then he or she can say nothing more. This, of course, necessitates that those still holding tokens join the discussion.

Dalam teori yang dikemukakan oleh Arends dapat peneliti simpulkan bahwa jika guru memiliki kelompok belajar kooperatif yang didominasi siswa pemalu dan tidak pernah berpendapat, Model *Time Token* dapat membantu mendistribusikan partisipasi dengan lebih adil. Setiap siswa diberikan beberapa token yang bernilai waktu bicara sepuluh atau lima belas detik. Hal tersebut mengharuskan siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi. Kegiatan tersebut dapat melatih keterampilan belajar siswa dan mempengaruhi meningkatnya hasil belajar

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Robenhardt Tamba Peningkatan terjadi keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN 106226 Padang Baru setelah menggunakan model pembelajaran *time token*, terdapat peningkatan keterampilan berbicara dapat terlihat baik dari penilaian secara individu maupun penilaian secara klasikal. Dengan demikian, penelitian ini dikatakan berhasil atau tuntas karena telah mencapaiketuntasan keterampilan klasik sebesar 90%, dari ketuntasan keterampilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Hal yang sama diungkapkan oleh Misni Ernawati bahwa dalam penelitiannya setelah melakukan pembelajaran dengan model *time token*. Ketuntasan hasil belajar

siswa meningkat dari 53% atau kurang berhasil menjadi 86% atau dalam kategori berhasil.

2.1.3.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Time Token*

Shoimin(2014: 216) menjabarkan langkah-langkah Model time token sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
2. Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning/CL*)

Cooperative learning merupakan pembelajaran yang sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pemberian tugas dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, siswa dalam belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab. Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama menyelesaikan persoalan atau inquiri dengan anggota kelompok 4-5 orang siswa.

3. Guru memberi tugas kepada siswa

Rini Rindayani berperndapat dalam penelitiannya bahwa pemilihan materi harus sesuai dengan model *time token arends* dan menekankan pada penyampaian pendapat siswa. Hal ini lebih dominan pada keaktifan siswa dalam mengutarakan pendapatnya. Dalam pemahaman tentang materi, siswa diutamakan dalam bentuk diskusi

4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada setiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak menyampaikan pendapatnya.
6. Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

2.1.3.3 Kelebihan Model *Time Token*

Shoimin(2014: 216-217) menjabarkan kelebihan-kelebihan model *time token* sebagai berikut;

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).
5. Melatih siswa mengungkapkan pendapatnya
6. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik
7. Mengajarkan siswa untuk saling menghargai pendapatnya
8. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan keterbukaan terhadap kritik.
9. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain

10. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui

11. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

Selain kelebihan yang jabarkan oleh Shoimin, hasil penelitian terdahulu oleh Oktavia Nardiani pada jurnal penelitiannya yang menerapkan pembelajaran Time Token Arends (TTA) untuk meningkatkan kemampuan bertanya dan hasil belajar juga menerangkan bahwa model *Time Token Arends* (TTA) siswa dituntut untuk lebih aktif dalam bertanya, berbicara menyampaikan pendapat, maupun memberikan sanggahan, sehingga tidak ada siswa yang mendominasi dalam pembelajaran. Dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh siswa pada saat proses pembelajaran dapat menimbulkan sikap antusias siswa dalam belajar sehingga pemahaman terhadap pelajaran khususnya pelajaran ekonomi semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Pendapat tersebut mendapat dukungan dari Sumpena Kurniawan yang mengemukakan pendapatnya dalam berdasarkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan teknik *time token* merupakan suatu solusi dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan guru untuk melibatkan siswa lebih aktif dan interaktif. Disamping itu penggunaan teknik *time token* dapat menanamkan nilai-nilai demokrasi dalam setiap pembelajarannya.

2.1.3.4 Kekurangan Model *Time Token*

Shoimin (2014: 218) menjabarkan kekurangan-kekurangan model *time token* sebagai berikut;

1. Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja
2. Tidak bisa diunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak

3. Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran karena semua siswa harus berbicara satu per satu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
4. Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.4 Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

2.1.4.1 Pengertian Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Rusman (2012: 213) mengemukakan bahwa dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok, beranggotakan empat orang yang memiliki keragaman kemampuan, jenis kelamin, dan suku nya. Setelah siswa menerima materi pelajaran dari guru, siswa melakukan kuis. Model STAD adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe yang paling sederhana, sehingga model ini kerap di terapkan guru pada saat kegiatan pembelajaran dikarenakan sederhana dan mudah diterapkan guru.

2.1.4.2 Langkah-langkah Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Aqib (2013: 20-21) menjabarkan enam langkah model STAD sebagai berikut :

1. Membentuk kelompok yang anggotanya heterogen
2. Guru menyajikan pelajaran
3. Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang tau atau paham menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok mengerti

4. Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
5. Memberi evaluasi
6. Kesimpulan

Sejalan dengan pendapat Aqib dalam menjabarkan langkah-langkah model STAD Rusman (2012: 212-213) juga menjabarkan enam langkah model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai berikut :

1. Penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi siswa untuk belajar
2. Pembagian kelompok terdiri atas 4-5 siswa secara heterogen, baik prestasin akademik, gender/jenis kelamin, rasa atau etnik.
3. Presentasi dari guru, guru menyampaikan materi dan memberi motivasi siswa agar pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif dan kreatif. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi
4. Kegiatan belajar dalam tim (Kerja Tim)

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk, dan guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota dapat aktif dan berkontribusi.
5. Guru mengevaluasi hasil belajar siswa melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari

6. Penghargaan prestasi Tim

Setelah melaksanakan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan memeberikan nilai yang dilanjutkan dengan pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok.

Esminarto (2016) berpendapat dalam penelitiannya bahwa kelemahan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah: pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relatif lama, dengan memperhatikan tiga langkah STAD yang menguras waktu seperti penyajian materi dari guru, kerja kelompok dan tes individual/kuis, karena rata-rata jumlah siswa di dalam kelas adalah 45 orang, maka guru kurang maksimal dalam mengamati belajar kelompok secara bergantian, guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugastugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilakukan, antara lain koreksi pekerjaan siswa, menentukan perubahan kelompok belajar, memerlukan waktu dan biaya yang banyak untuk mempersiapkan dan kemudian melaksanakan pembelajaran kooperatif tersebut, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum, membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif, menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

Menurut Rusman (2012, 213-214) berdasarkan karakteristiknya ialah: setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompoknya, dan posisi anggota kelompok adalah setara, menggalakkan interaksi secara aktif dan positif dan kerjasama anggota kelompok menjadi lebih

baik, membantu siswa untuk memperoleh hubungan pertemanan lintas rasial yang lebih banyak, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar. yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media menurut Arsyad (2016:3) adalah sebuah alat penyampai pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk - bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media adalah suara, lihat, dan gerakan.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Sanaky,2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari keseluruhan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (a) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (b) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (c) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; (d) bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual.

2.1.5.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (dalam Sanaky, 2013:5) menerangkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa tujuan dan manfaat, yakni sebagai berikut :

Tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus adalah sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar yang dijabarkan kedalam beberapa manfaat antara lain : (a) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (c) metode pembelajaran yang bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak

kehabisan tenaga, (d) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti ; mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selain itu, Sanaky (2013:6) menjabarkan manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran sebagai berikut :

- a. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar adalah: memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran; menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik; memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik; memudahkan kendali pengaja terhadap materi pelajaran; membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar; meningkatkan kualitas pengajaran; memberikan dan meningkatkan kualitas pengajaran; memberikan dan meningkatkan variasi belajar; menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan penyampaian, dan; menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah: meningkatkan motivasi belajar pembelajar; memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar; memudahkan pembelajar untuk belajar; merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis; pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar ang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan; pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Pada penelitian Sapto Haryoko menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Jadi berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau media yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, aktif dan menyenangkan.

2.1.5.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (dalam Sundayana, 2013:13) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi kedalam: media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara; media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong kedalam media visual adalah: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya; media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam: media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus; media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, slide, video dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara teknik pemakaiannya, media dapat dibagi: media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti proyektor untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa; media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rudy Brets (dalam Sundayana 2013: 14) yang mengklasifikasikan media menjadi tujuh yaitu:

Media visual gerak, seperti film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi dan animasi

1. Media audio visual diam seperti film rangkaian suara, halaman suara dan sound slide,
2. Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara
3. Audio semi gerak spert: tulisan jauh bersuara
4. Media visual bergerak sperti film bisu
5. Media visual diam seperti halaman cetak, foto , microphone

6. Media audio seperti radio, telepon, pita radio,
7. Media cetak seperti buku, modul dan bahan ajar mandiri

Hamalik dalam Sanaky (2013:44) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut :

1. Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan
2. Alat-alat audio-visual yang tergolong ke dalam kategori ini yaitu:
 - Media proyeksi : seperti overhead projector, slide film, dan LCD
 - Media non-proyeksi seperti papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dll
 - Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe. Pameran dan museum sekolah.
3. Media yang menggunakan teknik atau masinal yaitu slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otointeraktif, televisi, radio, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
4. Kumpulan benda-benda yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.

Contoh-contoh kelakuan perlakuan pengajar. Pengajar memberikan contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencotohkan suatu perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik dan lain-lain. Media pembelajaran dalam bentuk ini sangat tergantung pada inisiatif, rekayasa dan

kreasi pengajar itu sendiri. Jenis media seperti ini hanya dapat dilihat dan ditirukan oleh proses pembelajar

2.1.5.4 Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Salah satu tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Oemar Hamalik (dalam Sanaky, 2013:6-7) menyebutkan bahwa pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

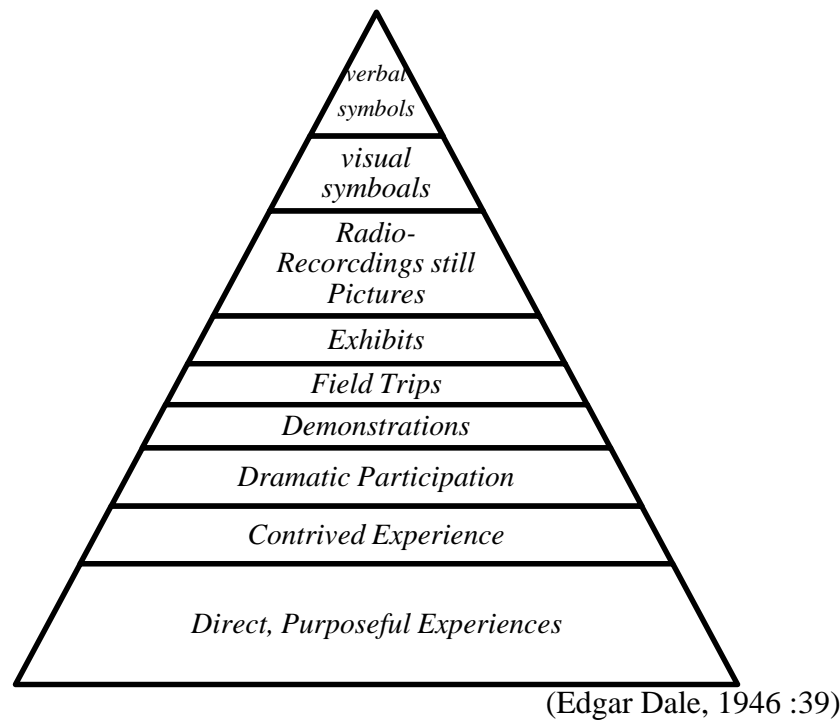
1. Tujuan pengajaran
2. Bahan pelajaran
3. Metode mengajar
4. Tersedia alat yang dibutuhkan
5. Pribadi pengajar
6. Kondisi siswa; minat dan kemampuan pembelajar dan Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode dan kondisi belajar harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan atau memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus sesuai

dengan empat aspek tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sundayana (2013:17) menjelaskan kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya

1. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik
2. Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan artinya media yang diperlukan mudah diperoleh. Media grafis umumnya mudah diperoleh bahkan dibuat sendiri oleh guru
3. Keterampilan guru dalam menggunakannya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medinya, tetapi dampak dari penggunaannya oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
4. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
5. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dale (dalam Arsyad 2014:14) penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman (*cone of experience*), yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan audiovisual. Pada Gambar diatas Edgar Dale melukiskan bahwa semakin kongkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya, jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran maka semakin sedikit pula pengalaman yang akan didapatkan oleh siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara untuk penyampaian materi dari guru kepada siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung maka informasi pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi

sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka siswa menghadapi kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru.

2.1.6 Media Audiovisual

2.1.6.1 Pengertian Media Audiovisual

Alat-alat audio-visual adalah alat-alat yang “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat dilihat. Alat-alat audio-visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Diantara alat-alat audio-visual itu termasuk gambar, foto, slaid, model, pita kaset, tape-recorder, film bersuara dan televisi. (Suleiman,1979:11)

Media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori audio-visual, adalah: televisi, video-VCD, *sound slide* dan film.

2.1.6.2 Kelebihan Media Audiovisual

Kelebihan media audiovisual menurut Arsyad (2014: 154) antara lain:

1. paling mudah diproduksi;
2. serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif dalam pembelajaran kelompok atau perorangan dan belajar mandiri;
3. dapat menginformasikan atau mendorong lahirnya respons emosional;
4. dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan teori Arsyad tentang kelebihan media audiovisual, Ahsin berpendapat pada penelitiannya bahwa Media audiovisual juga merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melau

arus listrik dalam bentuk suara dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara.

Keberhasilan penggunaan media audiovisual juga terjadi pada penelitian Jampel (2017) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual” bahwa siswa lebih antusias belajar dalam menyimak tayangan, karena audiovisual lebih memotivasi untuk dilihat dan siswa SD yang masih dalam tahap operasional konkret ini akan lebih mudah memahami teori dalam tayangan yang berbasis audiovisual

2.1.6.3 Jenis-Jenis Media Audiovisual

Media audiovisual menurut Djamarah (2010: 124-126) dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

1. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
2. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.
3. Audiovisual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film video kaset.
4. Audiovisual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suara bersumber dari tape recorder. Contoh lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.

Arsyad (2014: 30) menjelaskan bahwa pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Adapun jenis-jenis media audiovisual adalah sebagai berikut:

a. *Soundslide* (film bingkai bersuara)

Sound slide atau film bingkai bersuara merupakan film bingkai yang dikombinasikan dengan suara. Program kombinasi film bingkai suara pada umumnya berkisar antara 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 sampai 100 buah lebih. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: power point dan windows movie maker.

b. Film dan Video

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar tersebut hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberi visual yang berkelanjutan. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamaiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video menggambarkan sebuah gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri.

c. Televisi

Dewasa ini televisi dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara dan dapat dihubungkan melalui satelit.

Dengan demikian ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara yaitu penyiaran langsung kejadian atau peristiwa yang kita saksikan dan penyiaran program yang telah direkam di atas pita film atau video. Penggunaan media televisi mempunyai kelebihan seperti kita menyaksikan peristiwa di satu tempat seakan-akan mengamati dan menjalani pengalaman kehidupan nyata.

d. Komputer

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti CD Player, video tape dan audio tape. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respon yang diinput oleh pemakai atau siswa. Penggunaan media audiovisual sangat mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Penggunaan media audiovisual ini dalam pembelajaran IPS dapat membangkitkan minat siswa ketika menerima pelajaran. Selain itu dengan menggunakan media audiovisual ketika proses pembelajaran akan membantu siswa dengan mudah untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Media yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat yaitu media audiovisual yang berupa *soundslide*/ video pembelajaran.

Inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan media slide bersuara yang efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit (mengkonkritkan suatu yang bersifat abstrak). Menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat

(penglihatan dan pendengaran), semakin banyak indra yang terlibat, maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep.

Peneliti menyimpulkan bahwa menggunakan media *slide* bersuara berupa video pembelajaran ini dapat membantu penyampaian materi yang abstrak dapat menjadi konkrit, dengan bantuan dua indra, yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran.

Zhang, dkk (2006) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *“Interactive video that provides individual control over random access to content may lead to better learning outcomes and higher learner satisfaction. The study offered an explanation for inconsistent findings reported in previous studies. It suggests that interactivity can be a valuable means to improve learning effectiveness in e-learning environments”* artinya dengan melalui video interaktif dapat mengarahkan kepada hasil belajar yang lebih baik.

2.1.7 Hakikat Belajar

2.1.7.1 Pengertian Belajar

R.Gagne (dalam Susanto,2013:1) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai suatu organisme berubah perilakukannya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun menurut Burton (dalam Susanto,2013:3) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara

individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara menurut E.R Hilgard (dalam Susanto, 2013:3), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungannya. perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Sementara Hamalik (2001:27) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu. Hamalik menegaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotorik*). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

2.1.6.2 Hasil Belajar

2.1.6.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto (2012:5) “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2012:5) yang menyatakan 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. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena hasil belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam Susanto,2012:5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan secara efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dapat dilakukan evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di

sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

2.1.6.2.2 Macam-Macam Hasil Belajar

Susanto (2013: 6) menjabarkan hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

1. Pemahaman Konsep

pemahaman adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia rasakan berupa penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan

Carin dan Sound (dalam Susanto, 2013: 6-7) mengkategorikan hasil belajar kedalam beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerapkan dan menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Selain itu, bagi mereka yang telah memahami tersebut, maka ia mampu memberikan interpretasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan sekitarnya, ia mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada saat ini dan yang akan datang
- b. Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang telah dipelajari.

Bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan gambaran contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai.

- c. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis; dengan memahami ia akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran dalam satu contoh tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.
- d. Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang mana masing-masing mempunyai kemampuan tersendiri seperti menerjemah, mengintrepetasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis sintesis dan evaluasi.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Sehubungan dengan evaluasi produk ini, W.S. Winkel (dalam Susanto, 2013:8) menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan intrusional telah mencapai semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa. Berdasarkan pandangan Winkel ini, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan intruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guna sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

2. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2012:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarahkan kepada pembangunan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen. Kemudian, Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkatan, yaitu: keterampilan proses tingkat dasar (meliputi: observasi, klasifikasi, komunikasi pengukuran, prediksi, dan inference), dan keterampilan proses terpadu (meliputi: menentukan variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan dan melakukan eksperimen)

3. Sikap

Menurut Lange, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Bany dan Johnson dalam Susanto (2012:10) mengungkapkan berbagai model yang dapat mencakup tiga komponen sikap yaitu :

- 1) Teknik pelaporan diri sendiri (*self-report technique*). Teknik pelaporan diri berbentuk respons seseorang terhadap sejumlah pertanyaan. Respons ini mungkin berupa “ya” atau “tidak”, atau mungkin pula dinyatakan dalam bentuk skala yang menunjukkan derajat respons negatif atau positif terhadap perangsang yang bersangkutan dengan suatu objek sikap.
- 2) Observasi terhadap perilaku yang tampak (*observation of behavior*). Dengan model seperti ini, sikap ditafsirkan dari perilaku seseorang yang tampak dengan memerhatikan tiga dimensi, yaitu arah perilaku (positif atau negatif), kadar atau derajat tersebut yang memperlihatkan kontinuitas dari lemah, sedang, kuat, dan kuat sekali, dan intensitasnya atau kekuatan sikap tersebut untuk menentukan kemunculannya dalam perilaku.
- 3) Sikap yang disimpulkan dari perilaku orang yang bersangkutan, dalam hal ini sikap diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan dan tanda-tanda nonverbal, seperti gerakan muka atau badan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

2.1.6.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman (dalam Susanto, 2012: 12) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal dan eksternal.

Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, dan ketekunan, sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. keluarga yang morat-marit keadaan perekonomiannya, pertengkaran suami istri , perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang berperilaku kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Sudjana (dalam Susanto,2012:15) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa

a. Kecerdasan Anak

Kemampuan inteligensi seseorang sangat mempengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahnya atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya.

b. Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan oleh karena itu, setiap upaya belajar akan lebih berhasil jika dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

c. Bakat Anak

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat seterusnya. Sehubungan dengan itu maka bakat dapat mempengaruhi hasil belajar.

d. Kemauan Belajar

Salah satu tugas yang sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan belajar yang tinggi tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya. Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentuan dalam mencapai keberhasilan belajar.

e. Minat

Minat berarti kecenderungan dan keggairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seseorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

f. Model Penyajian Materi

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar.

g. Pribadi dan Sikap Guru

Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini. Pribadi dan sikap guru yang baik ini tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tanggap dalam bekerja dan mengajar memberikan penilaian objektif, rajin, disiplin serta bekerja dengan penuh dedikasi dan tanggung jawab dalam segala tindakan yang ia lakukan.

h. Suasana Pengajaran

Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara siswa dengan guru dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan

memberikan nilai lebih pada proses pengajaeaan sehingga keberhasilan dalam belajar dapat meningkat secara maksimal.

i. Kompetensi Guru

Kemampuan yang itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional, guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendektana itu bisa berjalan dengan semestinya.

j. Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai latar belakang. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat dari pada keluarga dan sekolah.

2.1.6.3 Aktivitas Siswa

Dimiyati dan Mudjiono (2009: 45) menyatakan bahwa keaktifan siswa selalu nampak dalam setiap proses pembelajaran. Mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis seperti membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya.

Paul D. Dierich (dalam Hamalik 2015: 172) membagi kegiatan aktivitas belajar siswa menjadi 8 kelompok yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja;

2. Kegiatan-kegiatan lisan meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, pendapat, diskusi, wawancara;
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan meliputi mendengarkan penyajian bahan, diskusi, permainan instrument musik, siaran radio;
4. Kegiatan-kegiatan menulis meliputi menulis cerita, laporan, karangan, membuat sketsa, mengerjakan tes, mengisi angket;
5. Kegiatan-kegiatan menggambar meliputi menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola;
6. Kegiatan-kegiatan metrik meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, permainan, menari;
7. Kegiatan-kegiatan mental meliputi menanggapi, mengingat, memecahkan masalah dan sebagainya;
8. Kegiatan-kegiatan emosional meliputi minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa merupakan segala kegiatan siswa baik fisik maupun psikis seperti kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, mental dan emosional dalam mengolah pengalaman belajar. Sesuai delapan aktivitas siswa yang telah dijabarkan, indikator penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah:

- a. Mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran (kegiatan mendengar)

- b. Memperhatikan video/gambar yang ditunjukkan (kegiatan visual)
- c. Keaktifan bertanya siswa dalam pembelajaran (kegiatan lisan)
- d. Menjawab pertanyaan atau berpendapat (kegiatan mental, emosional)
- e. Membuat catatan dari penjelasan guru (kegiatan menulis)
- f. Melaksanakan kegiatan diskusi kelompok (kegiatan mendengar)
- g. Mempresentasikan hasil diskusi (kegiatan lisan)
- h. Menyimpulkan materi pelajaran (kegiatan menulis)

Semakin terlibat aktif, berpikir kritis akan semakin besar pula daya ingat siswa terhadap materi. Adanya kesinambungan aktivitas siswa melalui daya ingat yang diperoleh, dapat terlihat pada hasil belajar.

2.1.8 Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.8.1 Pengertian Pendidikan IPS

Menurut Hidayati (2008:1.7) IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang berinduk kepada Ilmu-Ilmu Sosial dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dan penyusunan alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada penjaran IPS. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2014:6) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesempatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam

sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Nama IPS sejajar dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang disingkat IPA sebagai integrasi dari nama mata pelajaran Biologi, Kimia, Fisika. Menurut Somantri, penggunaan Istilah IPS dan IPA dimaksudkan untuk membedakannya dengan nama-nama disiplin ilmu di universitas.

Susanto (2014:7) mengatakan bahwa pembelajaran IPS SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Karena luasnya cakupan Ilmu sosial pembinaan harus dilakukan secara berkesinambungan mulai dari tingkat rendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu harus dimulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sebelum SD.

Sapriya (2017:20) menatakan bahwa istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat *holistic*.

2.1.8.2 Karakteristik Muatan IPS

Adapun karakteristik muatan IPS menurut pendapat Ahmad Susanto (2014:11) adalah sebagai berikut :

2.1.8.2.1 Karakteristik Dilihat dari Aspek Tujuan

Tujuan Pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi

Adapun menurut Chapin dan Messick (dalam Susanto, 2014:10) bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

- a. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi
- c. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat
- d. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial
- e. Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan
- f. Ditunjukkan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistis dalam kehidupan sosial.

Karakteristik IPS yang cenderung mengarah pada pemberdayaan intelektual siswa, maka dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual dimana salah satunya adalah dengan komponen-komponen yang dimiliki pada pendekatan kontekstual tersebut, yaitu konstruktivisme, bertana, menemukan masyarakat belajar, permodelan, dan penilaian sebenarnya.

Menurut Susanto (2014:13) Ada tiga kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu: 1) Pengembangan kemampuan berpikir siswa, 2) Pengembangan nilai dan etika; dan 3) pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial. Ketiga dimensi tersebut secara perinci dapat dijelaskan sebagai berikut

1) Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Pengembangan kemampuan berpikir dalam bidang studi pendidikan IPS yang paling penting adalah menumbuhkan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru (produk), baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Selanjutnya untuk mengetahui ciri atau indikator dari kemampuan berpikir bagi seseorang, menurut Guilford dalam Ahmad Susanto (2014:14): ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: (a) kelancaran (*fluency*), (b) keluwesan (*flexibility*); (c) keaslian (*originality*); (d) penguraian (*elaboration*); dan (e) perumusan kembali (*redefinition*). Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Kelancaran adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

Keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. Adapun elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci. Adapun perumusan sesuatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh banyak orang.

2) Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

Secara sederhana dalam kehidupannya sehari-hari orang mengartikan nilai dengan harga, sesuatu yang menjadi menjadi berharga. Namun apabila dikaji secara mendalam pengertian nilai tidak hanya sebatas harga atau sesuatu yang penting saja. Nilai telah banyak dikaji dan dibahas oleh para ahli sebagai realitas abstrak yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, nilai menempati posisi yang paling penting dalam hidup manusia, di mana di dalamnya dapat berupa keadilan, kejujuran, kebebasan, kedamaian, dan persamaan. Nilai itu sendiri bisa bersumber dari agamana dan tradisi humanistik.

Definisi nilai yang dipaparkan oleh para ahli diantaranya sebagaimana yang dikemukakan oleh bahwa “nilai merupakan hal yang terkandung dalam hati nurani manusia yang lebih memberi dasar dan prinsip akhlak yang merupakan standar dari keindahan dan efisiensi atau keutuhan kata hati (potensi).” Jadi menurut Sumatri nilai dipahami sebagai kata hati yang terkandung dalam diri seseorang. Sedangkan Etika menurut Ahmad Susanto (2014: 18) mengartikan bahwa etika adalah ilmu tentang tingkah laku manusia yang berkenaan dengan ketentuan tentang kewajiban (kebenaran, kesalahan, kepatuhan) dan ketentuan tentang nilai (kebaikan dan keburukan). Etika adalah segala bentuk cara berpikir mengenai

perilaku manusia di bawah pangkal tolak pandangan. Pandangan baik dan buruk, dari norma-norma dan nilai pertanggung jawaban dan pilihan.

3) Pengembangan Tanggung Jawab dan Partisipasi Sosial

Susanto (2014:18) mengatakan dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggungjawab dan partisipasi sosial yakni mengembangkan tujuan IPS dalam bentuk warga negara yang baik, ialah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.8.2.2 Karakteristik Dilihat dari Aspek Ruang Lingkup Materi

Ahmad Susanto (2014:22) menyebutkan bahwa bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas; (2) menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis; (3) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian dan kerjasama;(4) mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan anak; (5) mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dinyatakan bahwa kajian bidang studi IPS ini mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- (3) Sistem Sosial dan Budaya
- (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

2.1.8.2.3 Karakteristik Dilihat dari Aspek Pendekatan Pembelajaran

Karakteristik bidang studi IPS dapat pula dilihat dari pendekatan atau metodologi pembelajaran yang sering digunakan. Bidang studi IPS sejalan mulai kurikulum tahun 1975 dan 1984 menggunakan pendekatan integratif.

2.1.8.3 Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Tabel 2. 2Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar muatan IPS Kelas IV

Kompetensi Inti (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia.
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

masyarakat masa kini.

(Permendikbud tahun 2018 No 37 lampiran 10)

Berdasarkan ruang lingkung IPS, dalam materi pembelajaran muatan IPS yang akan diteliti peneliti termasuk pada ruang lingkup sistem sosial dan budaya sebagaimana KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman budaya sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai indentitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan KD 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Dalam penelitian ini pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 materi Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia.

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut.

Tabel 2.3Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia

No	Daerah	Rumah Adat
1	Aceh	Rumoh Aceh, rumah Krong Bade
2	Sumatra Utara	Rumah Balai Batak Toba, rumah Bolon
3	Sumatra Barat	Rumah Gadang
4	Riau	Balai Salaso Jatuh atau rumah Adat Selaso Jatuh Kembar, rumah Melayu Atap Belah Bubung, rumah Melayu Atap Lipat Kajang, dan rumah Melayu Atap Lontik
5	Kepulauan Riau	Rumah Melayu Atap Limas Potong
6	Jambi	Rumah Panggung

7	Bengkulu	Rumah Bubungan Lima
8	Sumatera Selatan	Rumah Limas
9	Bangka Belitung	Rumah Rakit dan rumah Limas
10	Lampung	Rumah Nuwou Sesat
11	Jawa Barat	Rumah Kasepuhan
12	Banten	Rumah Adat Baduy
13	DKI Jakarta	Rumah Kebaya dan rumah Gudang
14	Jawa Tengah	Rumah Joglo
15	D.I. Yogyakarta	Rumah Joglo
16	Jawa Timur	Rumah Joglo
17	Kalimantan Barat	Rumah Panjang
18	Kalimantan Tengah	Rumah Betang
19	Kalimantan Utara	Rumah Balay
20	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
21	Kalimantan Selatan	Rumah Banjar
22	Bali	Gapura Candi Bentar
23	Sulawesi Utara	Laikas
24	Gorontalo	Rumah Adat Daloupa
25	Sulawesi Tengah	Souraja atau rumah Raja atau rumah Besar, rumah Tambi
26	Sulawesi Barat	Rumah Adat Mandar
27	Sulawesi Selatan	Rumah Adat Tongkonan
28	Sulawesi Tenggara	Rumah Adat Bulan atau rumah Adat Banua Tada
29	Nusa Tenggara Barat	Dalam Loka Samawa
30	Nusa Tenggara Timur	Sao Ata Mosa Lakitana
31	Maluku	Rumah Baileo
32	Maluku Utara	Rumah Baileo
33	Papua Barat	Honai
34	Papua	Honai

2.1.9. Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran IPS melalui Model *Time*

Token Berbantuan Audiovisual

Salah satu landasan teoritik pendidikan modern termasuk dalam model Time Token berbantuan audiovisual adalah teori pembelajaran kognitif dan konstruktivisme. Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif proses belajar

mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* dari pada *teacher centered*.

Teori belajar yang mendasari pembelajaran IPS melalui model Time Token berbantuan audiovisual adalah:

2.1.9.1 Teori belajar kognitif Piaget

Piaget (dalam Rifa'I 2015: 31) menyatakan bahwa perkembangan kognitif manusia terdiri dari empat tahap, sebagai berikut.

1. Tahap sensorimotorik (*sensorimotor intelligence*), yang terjadi dari lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman indera dan gerakan motorik mereka. Bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.
2. Tahap praoperasional (*preoperational thought*), yang terjadi dari usia 2 sampai 7 tahun. Pada tahap ini lebih bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran tahap ini terbagi menjadi dua sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif. Bayi belum mampu berpikir konseptual namun perkembangan kognitif telah dapat diamati.
3. Tahap operasional kongkrit (*concrete operation*), yang terjadi dari usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Pada tahap ini juga berkembang daya mampu anak berpikir logis untuk memecahkan masalah kongkrit.

4. Tahap operasional formal (*formal operation*), yang terjadi dari usia 7 sampai 15 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Kecakapan kognitif mencapai puncak perkembangan. Anak mampu memprediksi, berpikir tentang situasi hipotesis, tentang hakekat berpikir serta mengapresiasi struktur bahasa dan berdialog. Bergaul, mendebat, berdalih adalah sisi bahasa remaja yang merupakan cerminan kecakapan berpikir abstrak dalam atau melalui bahasa.

2.1.9.2 Teori belajar konstruktivisme

Menurut Rifa'i (2015: 183) pembelajaran konstruktivistik adalah peserta didik secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi itu menjadi miliknya. Pembentukan teori ini melalui proses akomodasi dan asimilasi, peserta didik membentuk pengetahuan dari pengalamannya. Teori Konstruktivisme bahwa peserta didik membangun pengetahuan di luar pengalamannya.

Dapat disimpulkan bahwa sebelum merancang pembelajaran, seorang guru harus menguasai sejumlah teori tentang belajar. Penguasaan teori itu dimaksudkan agar guru mampu mempertanggung jawabkan secara ilmiah perilakunya dalam mengajar, dan apa yang akan diajarkannya pada peserta didik. Dalam penelitian ini teori yang mendukung model *Time Token* berbantuan audiovisual diantaranya adalah teori kognitif dan konstruktivisme.

Teori kognitif dalam model *Time Token* berbantuan audiovisual menyatakan bahwa siswa belajar melalui partisipasi aktif untuk memperoleh

pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui diskusi secara kelompok.

Implikasi teori pembelajaran konstruktivisme menurut Piaget dalam Slavin (1994:45-46) yaitu sebagai berikut:

1. Menekankan proses berfikir. Pembelajaran berfokus pada proses berfikir siswa, bukan hanya produk. Jadi dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memahami proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuannya yaitu melalui pemecahan masalah. Dengan kegiatan pemecahan masalah siswa akan mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki karena siswa mendapat pengalaman langsung sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang baru.
2. Pembelajaran menekankan pada peran aktif siswa sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Siswa akan menemukan pengetahuannya melalui kegiatan pemecahan masalah yang dilakukannya.
3. Pembelajaran menekankan pada praktik dengan tujuan membuat anak berpikir lebih dewasa dalam memperoleh pengetahuan.
4. Perkembangan individu dengan urutan yang sama tetapi laju perkembangan yang berbeda. Sehingga guru harus melakukan upaya dalam mengatur kegiatan kelas untuk individu, kelompok kecil dan kelompok besar.

Teori konstruktivisme dalam model *Time Token* berbantuan audiovisual, siswa harus mengamati dan mentransformasikan materi yang disajikan melalui media audiovisual melalui diskusi serta dapat membangun pemahaman sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi. Dalam hal ini siswa membangun sendiri

pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar serta pemerataan keaktifan siswa.

2.1.10 Penerapan Model *Time Token* Berbantuan Audiovisual pada Pembelajaran IPS

Mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran *Time Token* maka tahapan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* berbantuan audiovisual pada pembelajaran IPS, yaitu:

1. siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran;
2. siswa mengamati slide dan video yang berhubungan dengan materi;
3. siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai slide suara dan video yang ditayangkan;
4. siswa berkelompok, sebelum kelompok memulai tugasnya, setiap siswa dalam masing-masing kelompok mendapatkan dua atau tiga buah kupon bicara dengan waktu ± 30 detik per kupon (jumlah kupon bergantung pada sukar tidaknya tugas yang diberikan);
5. setiap kali seorang siswa berbicara atau mengeluarkan pendapat, siswa harus menempelkan kupon bicara pada papan *Time Token*;
6. jika kupon yang dimiliki seorang siswa habis, dia tidak boleh bicara lagi sampai semua temannya juga menghabiskan kupon mereka;
7. jika semua kupon telah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesempatan untuk membagi kupon lagi dan mengulangi prosedur kembali;
8. siswa mengamati PPT yang berisikan tentang materi diskusi;

9. guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

Penggunaan model *Time Token* berbantuan audiovisual dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan penggunaan kupon berbicara sehingga siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, maka pembelajaran akan lebih bermakna dan diharapkan siswa mampu mencapai nilai diatas KKM.

Pada penelitian Sidi Jatmiko mengemukakan bahwa dalam penelitiannya hasil belajar yang telah dicapai siswabelum menunjukkan rata-rata skor maksimal 100%, di antara penyebabnya adalah siswa belum terbiasa menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran di kelas, penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernawati bahwa Setelah melakukan pembelajaran dengan model *time token*. Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 53% atau kurang berhasil menjadi 86% atau dalam ketogori berhasil.

oleh karena itu media audiovisual dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien jika digunakan dalam kontinuitas, meliputi kurun waktu satu semester.

2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris merupakan penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai pendukung penilitian yang dilaksanakan.

Berikut ini penelitian yang relevan sebagai pendukung penelitian “Keefektifan Model *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD N Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat”:

Penelitian oleh Bilgin, yang berjudul “*The Effect of Cooperative Learning Approach Based on Conceptual Change Condition on Students' Understanding of*

Chemical Equilibrium Concepts” (Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konseptual untuk Merubah Pemahaman Siswa terhadap Konsep Keseimbangan Kimia). Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa: siswa dalam kelompok eksperimen memiliki pemahaman, hasil belajar tentang konsep keseimbangan kimia, dan keterampilan proses dalam memecahkan masalah yang lebih baik dibandingkan hasil dari kelompok kontrol. Jadi, penerapan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pemahaman, hasil belajar dan keterampilan proses pada siswa, oleh karena itu penelitian tersebut dapat dijadikan pendukung pada penelitian ini.

Pada penelitian Antuni Wiyarsi pada tahun 2010 dengan judul *“Implementation of Cooperative Learning Type Time Token to Increase the Students Activity and Interest Learning on General Chemistry”* hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar mahasiswa, pada siklus I ada 10 % mahasiswa yang mendapatkan nilai baik, pada siklus kedua berkurangnya persentase mahasiswa dengan nilai kurang menjadi (55 %) dan meningkatnya persentase mahasiswa dengan nilai yang lebih baik, pada siklus terakhir hasil belajar mahasiswa lebih baik. Berdasarkan penelitian tersebut penerapan model kooperatif tipe *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini relevan karena memiliki kesamaan pada variabelnya yaitu model kooperatif tipe *Time Token*.

Penelitian oleh Riacy Bertty Parlia pada tahun 2016, hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa *“There was significant different in speaking performance between the Students who were taught by using time token technique than students*

who were. Taught through debate technique. It was how from theme an of post-test of both classes. Students who were taught by time token technique got higher score than students who were taught by debate technique” dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berbicara antara siswa yang diajar dengan menggunakan teknik *time token* dengan siswa yang diajarkan melalui teknik debat. Hasilnya siswa yang diajar dengan teknik *time token* mendapat skor lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan teknik debat ”

Penelitian oleh Fitriyah Nurhayati pada Tahun 2014. Penelitian oleh Fitriyah Nurhayati pada tahun 2014 vol.3 yang berjudul Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Model *Time Token* IPS Kelas IV SD Negeri 06 Pontianak. Jurnal Nasional, Universitas Tanjungpura Pontianak. Jurusan PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil observasi pada visual activities pada siklus I 64,29%, Siklus II 78,58%, siklus III 91,07% kategori “sangat tinggi”. *Oral Activities* siklus I 50%, siklus II 69,05% , siklus III 86,90% kategori “sangat tinggi”. *Listening Activities* siklus I 62,50%, siklus II 83,93%, siklus III 94,64% kategori “sangat tinggi”. *Mental Activities* siklus I 42,85%, siklus II 66,67%, dan siklus III 85,71% kategori “sangat tinggi”. *Emosional Activities* siklus I 67,86%, siklus II 85,72%, siklus III 98,21% kategori “sangat tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model time token (TITO) pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 06 Pontianak selatan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang

akan dilakukan karena salah satu variabelnya sama yaitu sama sama menggunakan model pembelajaran *Time Token* pada pembelajaran IPS.

Penelitian oleh Dwi Ratna Ningzaswati, A.A.I.N. Marhaeni dan I Wayan Suastra dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Time Token* Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD” hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Rata-rata skor aktivitas belajar siswa yang mengikuti kooperatif teknik time token adalah 19,1 berada pada interval 16,5 sampai dengan 19,5 termasuk kategori sedang. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti kooperatif teknik time token adalah 83,75 berada pada interval lebih besar dari 75 termasuk katagori sangat tinggi. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 15,4 berada pada interval 13,5 sampai dengan 16,5 termasuk kategori rendah. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional adalah 72,9 berada pada interval 58 sampai dengan 75 termasuk katagori tinggi. Penelitian ini dapat digunakan peneliti sebagai rujukan karena variabel yang diteliti sama, yaitu meneleti Model kooperatif tipe *Time Token*.

Penelitian oleh Rachda Adilla dengan judul “*Cooperative Learning Time Token In the Teaching Of Speaking*” yang menyatakan bahwa Hasil dari penelitian ini adalah proses *rehearsal*, *feedback*, dan *engagement* dalam *Cooperative Learning Time Token* cukup berhasil di implementasikan. Aktivitas rehearsal yang di lakukan oleh guru untuk mempersiapkan murid-murid sebelum melakukan aktivitas. Sedangkan aktivitas feedback di laksanakan untuk memberi kesempatan pada guru untuk memberikan masukan kepada murid-murid

mengenai performa mereka dalam aktivitas. dan yang terakhir, aktivitas engagement menunjukkan bagaimana guru membuat aktivitas yang di lakukan menjadi lebih hidup lagi dengan cara mengatur bangku menjadi huruf “U” sehingga murid-murid lebih mudah untuk mengikuti jalannya aktivitas.

Penelitian oleh Riacy Bertty Parlian dengan judul “*The Effect Of Time Token Technique Towards Students Speaking Skill at Science Class at High School 1 Pariaman*” tahun 2016 Hasil penelitian ini adalah Hasil dari penelitian ini adalah menemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan teknik token waktu terhadap siswa keterampilan berbicara dari pada siswa yang diajarkan dengan teknik debat. Itu terbukti dari nilai rata-rata kedua kelas itu nampak beda skor pada post-test. Oleh karena itu, teknik token waktu memberi efek positif dalam mengajar berbicara di SMA 1 Pariaman.

Penelitian oleh Sapto Haryoko dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran”. Pada penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa teknik jaringan komputer yang diajarkan dengan menggunakan media audio-visual memiliki skor yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa teknik jaringan komputer yang diajarkan menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini ditunjukkan pada hasil post-test antara kelompok eksperimen (audio-visual)=86,00 dan kelompok kontrol (konvensional)=78,33. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu memiliki kesamaan menggunakan media audiovisual.

Penelitian oleh Hariyanti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Audio Visual Berbentuk CD Interaktif Mata Pelajaran IPS Di

Sekolah Dasar”, pada penelitian ini aktivitas guru mengalami peningkatan, pada siklus 1 yaitu 66,78 % dan pada siklus II 85%. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus 1 yaitu 68,22% dan pada siklus II 87,5%. Hasil belajar siswa aspek kognitif mengalami peningkatan, pada temuan awal 31,22%, siklus I 71,87% dan pada siklus II yaitu 87,50%.

Penelitian yang dilakukan oleh Milos Ljubojevic, Vojkan Vaskovic, Srecko Stankovic, dan Jelena Vaskovic Academic and Research Network of Republic of Srpska dengan judul “*Using Supplementary Video in Multimedia Instruction as a Teaching Tool to Increase Efficiency of Learning and Quality of Experience*” vol 15 No 3, menyatakan bahwa dalam penelitian tersebut video pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Penelitian oleh Dongsong Zhang, Lina Zhou, Robert O. Briggs, Jay F. Nunamaker Jr. Dengan Judul “*Instructional video in e-learning Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness*” tahun 2005 menyatakan bahwa hasil percobaan menunjukkan bahwa siswa lebih interaktif jika pembelajaran menggunakan video pembelajaran, siswa di kelompok e-learning dengan video interaktif itu diizinkan mengakses sehingga tingkat kepuasan yang lebih tinggi daripada tiga kelompok lainnya. Penelitian ini relevan karena meneliti keefektifan video pembelajaran sedangkan peneliti meneliti keefektifan model Time Token berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS kelas IV, media audiovisual yang dimaksud adalah video pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Time Token dan media audiovisual menunjukkan adanya

peningkatan hasil belajar. Selanjutnya kajian empiris tersebut menjadi landasan peneliti untuk memperkuat peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Keefektifan Model *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SD N Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat”

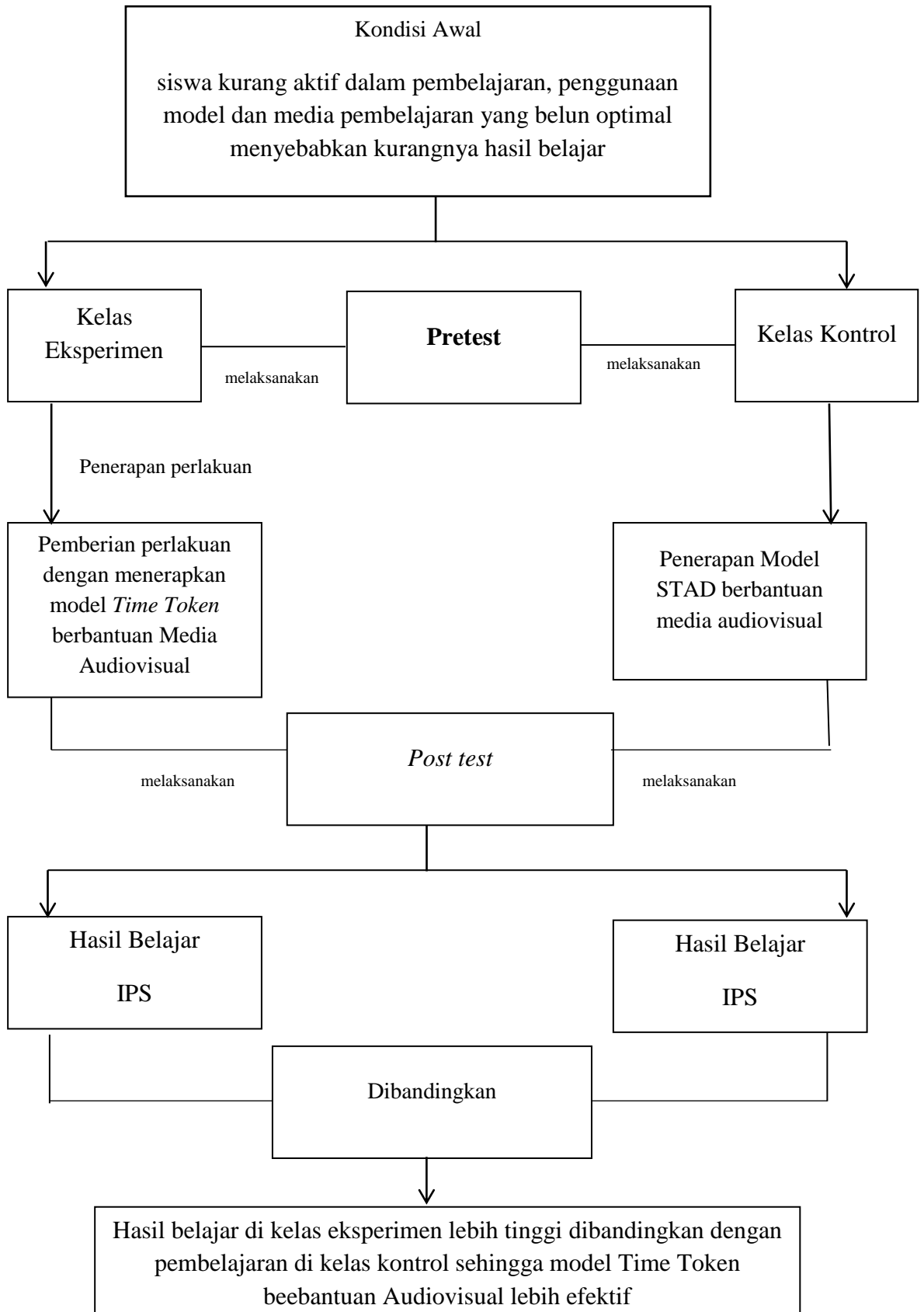
2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Deni Darmawan (2016:15) kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting untuk diteliti. Kerangka berpikir harus menjelaskan pertautan secara teoritis antarvariabel yang akan diteliti. Jadi, harus dijelaskan hubungan antara variabel.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di kelas IV SDN di Gugus Kresna pada muatan IPS diketahui pada hasil belajar siswa masih rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya keaktifan siswa pada saat pembelajaran masih kurang terutama dalam mengemukakan pendapat, minat anak terhadap muatan IPS masih rendah, guru belum menggunakan model pembelajaran yang variatif, dan media pembelajaran belum digunakan secara optimal.

Oleh karena itu dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menguji model pembelajaran *Time Token* berbantuan media Audiovisual pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak dikenai model. Sebelum treatment diberikan, terlebih dahulu kedua kelas dikenai *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selain itu, dibagikan pula angket tentang minat belajar

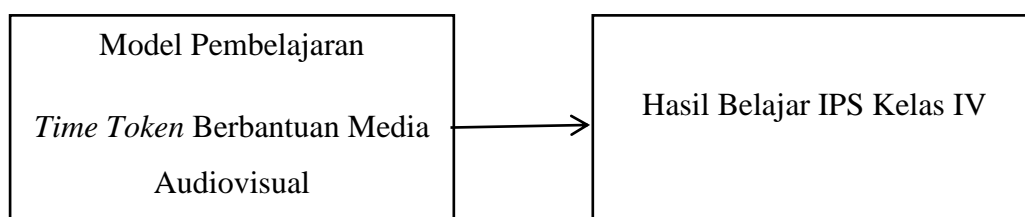
untuk mengetahui minat awal siswa. Setelah treatment diberikan, kedua kelas kembali dikenai tes berupa posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Kemudian, hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil angket sebelum dan sesudah dikenai treatment dibandingkan untuk mengetahui keefektifan dari model yang dikenakan. Kerangka berpikir ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 2Bagan Kerangka berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Hipotesis dapat diperoleh secara induktif dari pengamatan tingkah laku atau secara induktif dari pengamatan tingkah laku atau secara deduktif dari teori atau dari hasil-hasil penelitian sebelumnya. Oleh karena itu berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:



Gambar 2. 3Bagan Rumusan Hipotesis

Adapun rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut :

$H_a: \mu_1 > \mu_2$ model *Time Token* berbantuan media Audiovisual lebih efektif diterapkan dibandingkan model Kooperatif tipe STAD berbantuan media audiovisual

2. Berdasarkan data aktivitas siswa di kelas eksperimen dengan menerapkan model Time Token berbantuan media audiovisual terdapat pula peningkatan aktivitas siswa yaitu pada pertemuan pertama sebesar 83 %, pada pembelajaran kedua meningkat menjadi 87,5 % dengan rata-rata 85,25 % artinya rata-rata aktivitas siswa lebih besar sama dengan 75%. Dengan persentase tersebut siswa dikategorikan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang dipaparkan di atas, menggunakan model *time token* berbantuan media audiovisual efektif terhadap hasil belajar muatan IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Kresna Semarang Barat. Saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru hendaknya memilih model yang sesuai terhadap materi agar pembelajaran lebih efektif.
- b. Mengembangkan indikator dan memperdalam materi pembelajaran sehingga menambah wawasan atau pengetahuan siswa.
- c. Guru dapat bervariasi model *time token* dengan model-model lainnya dan berbantuan media yang sesuai karakteristik siswa, materi dan fasilitas kelas

5.2.2 Bagi Siswa

Dalam penerapan model *time token* siswa sebaiknya tertib menyerahkan kupon berbicara sehingga semua siswa mendapatkan giliran secara bergantian. Kondisi kelas juga harus kondusif pada saat siswa mengacungkan tangan

kemudian guru memilih berdasarkan siswa yang paling cepat mengacungkan tangan. Pada saat mengemukakan pendapat siswa harus memanfaatkan waktu yang diberikan yaitu 30 detik untuk digunakan sebaik dan semaksimal mungkin.

5.2.3 Bagi Sekolah

- a. Model *time token* sebagai alternatif dalam pembelajaran di sekolah guna meningkatkan hasil belajar.
- b. fasilitas dan keleluasaan pada guru sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran oleh karena ketersediaan fasilitas yang memadai seperti LCD dan speaker di dalam kelas dapat bermanfaat bagi guru dalam menyampaikan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, Emy Fitri. (2017). “*Application of Debat Learning System ini Collaboration with Time Token Arend to Improve Thinking Ability and Student Learning Resuult*”. Classroom Action Research Journal. 1(3)
- Arends, Richard I. 2012. *Learning to Teach (Ninth edition)*. USA: McGraw-Hill
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ary, Donald dkk. 2007. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad. Azhar 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayundhita,A & Soejoko, E. (2014). “Komparasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Model Learning Cycle dan Time Token”. Unnes Jurnal Of Matematis Education. 3(3).152
- Aziz, Auliatisny., ratmanida. (2014). Using Time Token Strategy To Increase students Participation In Speaking For Junior High School”. Journal English Language teaching. 2(2)
- Dakir. 2010. *Perencanaan & Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dale, Edgar. 1946. *Audio-Visual Methods in Teaching*. Newyork: Dryden Press
- Darmawan, Deni. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto & Tutik Rahmawati.. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang mendidik*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono.2009. belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Indeks
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Jakni.2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Munawaroh, Rosyidatul., Subali, Bambang., & Sopyan, Achmad. (2012). "Penerapan Model project based learning dan kooperatif untuk membangun empat pilar pembelajaran siswa SMP". *Unnes Physics Education Journal*. 1(1). 34
- Nurhayayati, Widya., Wardhayani, Sutji., & Ansori, Isa. (2013) . "Peningkatan Komunikasi Ilmiah Pembelajaran IPA Melalui Model Kooperatif Think Talk Write Siswa kelas IV SDN Bulu Lor Semarang. *Jurnal Elementary Education*. 1(3).
- Putra, Rangga Krisma., Kusumo, Ersanghono., & Nurhayanti, Sri. (2013). "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media Audio visual". *Cheistry In Education*.2(1). 15
- Perwitasari, Arum & Abidin, Zaenal., (2014)."Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model *Time Token Arends* Dengan Media *Audio Visual*".*Joyful Learning Jurnal*. 3.(1).35
- Peraturan Pemerintah Republik Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peratura Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008: *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas
- Parlian, Riacy Bertty. (2016). "The Effect Of Time Token Techique Towards Students Speaking Skill at Science Class at High School 1 Pariaman". *Al-Ta'lim Journal*. 23(1).
- Prasetyaningtyas, Fitria Dwi., Wulandari, Desi., Sismulyasih, Nugraheti. (2018)."Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Manajemen Kelas *Beginning Of Effective Teaching* Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal refleksi edukatika*. 8(2)
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- _____. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanaky, Hujair AH.2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakara

- Shoimin, Aris.. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZ Media.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (terjemahan). Bandung : Nusa Media
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Suleiman, Amir Hamzah. 1981. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: PT Alfabet.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: PT Alfabet.
- _____. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: PT Alfabet.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- _____. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metode Penelitian Praktis*. Cetakan I. Yogyakarta: Percetakan Teras.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat 1
- Wardani, Septa Kusuma., Elmuharok, Zaim. Sari, Titin Komala. (2018).” Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Mandarin Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Time Toke Arend Melalui Media gambar pada Siswa Kelasa X SMA”. *Journal of Chinese Learning and Teaching*. 1.(2).

Wijayanti, Izzatul Lailah., Kasdi, Aminuddin., & Suhanadji. (2018).” *The Effectiveness of Time Token Learning Model for Elementary School Students*” . Education and Humanities Research. 212

Wiyarsi, Antuni., (2010). “*The Effectiveness of Time Token Learning Model for Elementary School Students*” . Chemistry Education Departemen.