

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Pengertian Belajar

Beberapa pakar mendefinisikan belajar dalam Agus Suprijono (2011: 2-3) sebagai berikut:

- a) Gagne, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.
- b) Traves, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.
- c) Cronbach, belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Harold Spears, belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu.
- e) Geoch, belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan.
- f) Morgan, belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut Reber dalam Sugihartono (2007: 74) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

2) Ciri dan Prinsip Belajar

Ciri belajar atau prinsip belajar menurut Paul Suparno dalam Sardiman (2003: 38) sebagai berikut:

- a) Belajar berarti mencari makna. Makna itu diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan dideskripsikan sendiri.
- b) Konstruksi makna adalah proses yang terus-menerus selama siswa tersebut masih terus belajar.
- c) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. Jadi, seorang siswa menyimpulkan sendiri apa yang mereka dapat sesuai dengan pemikiran siswa itu sendiri.

- d) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Jadi, tidak hanya menurut ingatan siswa saja, tapi juga dari lingkungan, misalnya keluarga dan teman.
- e) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari yang mengena pada siswa.

Sedangkan Agus Suprijono (2011: 4) menyatakan prinsip-prinsip belajar, yaitu:

“Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri: a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari. b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya. c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup. d) Positif atau berakumulasi. e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan. f) Permanen atau tetap, sebagaimana yang dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that accrues as a result of experience*. g) Bertujuan dan terarah. h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.”

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa ciri dan prinsip belajar merupakan suatu proses yang terus menerus dan berkesinambungan

yang mengubah perilaku atau sikap seorang individu tergantung pada apa yang diketahui oleh individu tersebut.

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor yang mempengaruhi belajar (Sugihartono, 2007: 76):

“Terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh dan psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, dll. Faktor masyarakat dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan media massa.”

Sedangkan faktor belajar menurut Sumiat dan Asra (2009: 59) ada beberapa, yaitu: motivasi untuk belajar, tujuan yang hendak dicapai, dan situasi yang mempengaruhi proses belajar.

Dengan demikian, faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu yang berasal dari luar dan dari dalam yang dapat mempengaruhi tujuan yang dicapai dan proses belajar.

4) Motivasi Belajar

Motivasi menurut Woodwort dan Marquis dalam Sardiman (2003: 88) ada tiga, yaitu motif atau kebutuhan organik, motif darurat, dan motif objektif.

Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa.

Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa (Oemar Hamalik, 2006: 50), antara lain:

- a) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.
- b) Adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar.
- c) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Jadi motivasi belajar siswa dapat ditemukan dalam perilaku yang berbeda-beda menurut intensitas keterlibatan siswa, yaitu ada yang rendah dan ada yang tinggi.

b. Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Secara umum, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik (Max Darsono, 2000: 24). Secara khusus, pengertian pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menurut aliran Behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (*stimulus*).

- b) Menurut pandangan Kognitif, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.
- c) Menurut pandangan Gestalt, pembelajaran adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik lebih mudah mengorganisirnya menjadi Gestalt (pola bermakna).
- d) Menurut pandangan Humanistik, pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. (Max Darsono dkk. 2000: 24-25).

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha seorang guru untuk menyadarkan siswa untuk mau dibelajarkan agar tujuannya tercapai.

2) Ciri dan Prinsip Pembelajaran

Adapun ciri-ciri pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2009: 65-66), yaitu adanya rencana, kesalingtergantungan, dan tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Prinsip dasar pembelajaran adalah agar siswa dapat mengembangkan cara belajar sendiri dan selalu mengaitkan dengan apa yang telah diketahui dan apa yang ada di masyarakat, yaitu aplikasi dari apa yang telah dipelajari (Sumiati dan Asra, 2009: 18).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa ciri dan pembelajaran, yaitu ada rencana yang dikaitkan dengan keadaan di masyarakat sesuai dengan apa yang telah dipeajari seorang siswa.

2. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara sederhana, merupakan integrasi antara mata pelajaran Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. IPS dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial yang dibelajarkan di tingkat sekolah dasar dan menengah. Oleh karena itu penjabaran konsep-konsep, pokok bahasan dan sub-pokok bahasan harus disesuaikan dengan tingkat pengalaman dan perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan yang bersangkutan (Trianto, 2010: 171).

IPS berasal dari Amerika dengan nama *Social Studies*, National Council for Social Studies (NCSS) mendefinisikan *Social Studies* sebagai berikut.

“Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such discipline as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematic, and natural sciences” NCSS (Sapriya, 2009: 10).

Menurut rumusan NCSS, *social studies* adalah studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membentuk warga negara yang baik. Mata pelajaran di sekolah merupakan sebuah studi yang terkoordinasi, sistematis yang dikembangkan atas dasar konsep-konsep disiplin dari ilmu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, dan sosiologi, dan juga konsep-konsep yang dibutuhkan dari ilmu alam dan matematika. IPS hanyalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social sciences*), maupun ilmu pendidikan (Muhammad Numan Somantri, 2001: 89).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang memuat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) memuat IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diajarkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dengan demikian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

b. Karakteristik IPS

Karakteristik pendidikan IPS menurut Trianto (2010: 174):

“Karakteristik pendidikan IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner.”

Sedangkan menurut Sapriya (2011: 21), karakteristik pendidikan IPS konteks utamanya masih pada ilmu-ilmu sosial (*social science*) yang berkaitan dengan manusia dalam konteks sosial.

Jadi, mata pelajaran IPS memiliki unsur gabungan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, budaya, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama. IPS berdasarkan masalah sosial dan dirumuskan dalam pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

c. Tujuan IPS

Menurut Gross dalam Trianto (2010: 173) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan agar seseorang bisa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat dan

tujuan lainnya adalah mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi.

Dalam buku Numan Somantri (2001: 44) batasan dan tujuan pendidikan IPS untuk tingkat sekolah, yaitu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Jadi dapat diambil kesimpulan, tujuan pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka dan tanggap terhadap lingkungannya dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun orang lain disekitarnya.

d. Dimensi IPS

Proses pembelajaran di kelas untuk siswa sebaiknya dapat mengarahkan, membimbing dan mempermudah mereka dalam menguasai sejumlah konsep dasar sehingga mereka dapat membentuk struktur ilmu pengetahuannya sendiri. Sehingga perlu upaya pencarian dan penerapan model pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar lebih berkualitas.

Penguasaan dan pengembangan dimensi pembelajaran dalam IPS sangat penting karena bagi guru karena siswa diharapkan telah memiliki

kemampuan berpikir abstrak dan parsial atau spesifik analitis. Pendidikan IPS yang komprehensif adalah yang mencakup empat dimensi, yaitu (Sapriya, 2009: 48-56):

1) Dimensi pengetahuan (*knowledge*)

Secara konseptual, pengetahuan mencakup: fakta, konsep, dan generalisasi yang dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat mengenal berbagai jenis fakta khususnya yang terkait dengan kehidupan dan disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan berpikirnya. Konsep merupakan kata-kata atau frase yang mengelompok, berkategori, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Jadi, konsep merujuk pada suatu hal atau unsur kolektif yang diberi label. Generalisasi merupakan suatu ungkapan atau pernyataan dari dua atau lebih konsep yang berkaitan. Pengembangan konsep dan generalisasi adalah pengorganisir dan memaknai sejumlah fakta dan cara hidup bernasyarakat.

2) Dimensi keterampilan (*skills*)

Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis. Keterampilan meliputi keterampilan meneliti, berpikir, partisipasi sosial, dan keterampilan berkomunikasi. Semua

keterampilan ini akan sangat diperlukan dan akan memberi kontribusi dalam proses inkuiiri sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran IPS.

3) Dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*)

Nilai disini maksudnya adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah memprabadi dalam diri seseorang yang terungkap ketika berpikir atau bertindak. Nilai dipelajari sebagai hasil pergaulan antar individu atau kelompok. Nilai yang ada di masyarakat sangat bervariasi sesuai dengan tingkat keragaman kelompok masyarakat. Heterogenitas nilai ini tentu menimbulkan masalah tersendiri bagi guru dalam pembelajaran IPS. Program pembelajaran IPS hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan nilai-nilai yang dianutnya. Siswa hendaknya memiliki hak mengambil posisi nilai mana yang akan dianut tanpa paksaan. Untuk mengembangkan partisipasi siswa secara efektif dan diharapkan semakin memahami kondisi masyarakat Indonesia yang beraneka ragam, maka siswa perlu mengenal dan berlatih menerapkan nilai-nilai tersebut.

4) Dimensi tindakan (*action*)

Tindakan sosial sangat penting karena tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif. Mereka pun dapat berlatih secara konkret dan praktis. Dengan belajar dari apa yang diketahui dan terpikir tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang akan

dilakukan dan bagaimana caranya, para siswa belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa dimensi IPS ada empat, yaitu dimensi pengetahuan, dimensi keterampilan, dimensi nilai dan sikap, dan dimensi tindakan.

3. Metode Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran dan kerjasama antara guru-siswa mencapai sasaran dan tujuan belajar, ialah jalan mencapai sasaran dan tujuan pendidikan-pengajaran. Jadi, alasan atau nalar guru memilih atau menerapkan suatu metode dalam proses belajar mengajar (proses instruksional) ialah (Oemar Hamalik, 2006: 12):

- 1) Metode ini sesuai dengan pokok bahasan yang akan diterapkan agar lebih mencapai sasaran dan tujuan instruksional.
- 2) Metode ini menjadi kegiatan siswa dalam belajar dan meningkatkan prestasi atau semangat belajar.
- 3) Metode ini memperjelas dasar, kerangka, isi, dan tujuan dari pokok bahasan, sehingga pemahaman siswa makin jelas.

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerjasama dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran ini juga disebut pembelajaran gotong royong. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan hanya sekadar

belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dibentuk dengan asal-asalan. Dengan melaksanakan pembelajaran kooperatif secara benar dan prosedural dapat menyebabkan pengelolaan kelas lebih efektif (Anita Lie, 2004: 28-29).

Sedangkan menurut Slavin (2010: 4) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 anak untuk memahami konsep yang diberikan oleh guru.

Metode pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran dengan *setting* kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi nara sumber bagi teman yang lain (Slavin, 2010: 10-11).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas untuk bekerjasama dalam belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

b. Unsur Metode Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson dalam Anita Lie (2004: 31) untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur metode pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, yaitu:

“ a) saling ketergantungan positif, b) tanggung jawab perseorangan, c) tatap muka, d) komunikasi antar anggota, e) evaluasi proses kelompok.”

Dengan kelima unsur tersebut, maka menurut Slavin (2010: 34-41), dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.
- 2) Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, mencegah masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan, maka pembelajaran kooperatif dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Jadi unsur metode pembelajaran kooperatif ada lima, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka,

komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses belajar. Oleh karena itu metode pembelajaran kooperatif sangat dianjurkan.

c. Fase Pembelajaran Kooperatif

Tabel 1. Fase-fase Pembelajaran Kooperatif

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran, mempersiapkan siswa, dan memotivasi siswa
2.	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3.	Mengorganisasikan siswa ke dalam tim-tim belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien
4.	Membimbing kerja tim dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas
5.	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6.	Memberikan pengakuan atau penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar siswa baik individu maupun kelompok

Sumber: Agus Suprijono (2011: 65)

d. Pembelajaran *Time Token*

Metode pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu pendekatan struktural dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil belajar. Tipe pembelajaran ini dimaksudkan sebagai alternatif untuk

mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk menghindari siswa mendominasi atau siswa diam sama sekali dan menghendaki siswa saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif daripada individu (Slavin, 2010: 113).

Pembelajaran *Time Token* melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Metode pembelajaran ini sangat tepat digunakan untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajar keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam.

Langkah-langkah pembelajaran dalam Agus Suprijono (2011: 133) metode pembelajaran *Time Token*, sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
- 2) Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*Cooperative Learning/CL*).
- 3) Tiap siswa diberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu lebih kurang 30 detik per kupon. Setiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
- 4) Bila telah selesai bicara, kupon yang dipegang siswa diserahkan kepada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya.

- 5) Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.
- 6) Demikian seterusnya.

Menurut Agus Suprijono (2011:10) Kelebihan metode pembelajaran *Time Token*, yaitu:

- 1) Semua siswa aktif memberikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Siswa terlatih untuk membaca buku terlebih dahulu.
- 3) Dapat menumbuhkan dan melatih keberanian siswa dalam berpendapat bagi siswa yang pemalu dan sukar berbicara.
- 4) Semua siswa mendapat waktu untuk bicara yang sama sehingga tidak akan terjadi pedominasian pembicaraan dalam berlangsungnya diskusi.

Sedangkan kelemahan pembelajaran *Time Token* menurut Agus Suprijono (2011: 11), yaitu:

- 1) Guru harus menyiapkan pertanyaan yang begitu banyak. Sedangkan membuat pertanyaan tidaklah mudah.
- 2) Siswa yang memiliki banyak pendapat akan sulit mengutarakan pendapatnya karena waktu yang diberikan terbatas.

Dapat diambil kesimpulan bahwa metode *Time Token* menekankan agar siswa mengungkapkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan sesuai dengan kemampuannya, sehingga tidak ada dominasi pembicaraan dari siswa yang lebih pintar. Langkah-langkah metode *Time Token* adalah guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru mengkondisikan kelas untuk

pelaksanaan diskusi, pemberian sejumlah 2 kupon berbicara oleh guru kepada setiap siswa untuk dapat berbicara dengan waktu 30 detik per kupon, setelah selesai berbicara kupon diberikan kepada guru, dan siswa yang sudah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Menggunakan metode *Time Token* untuk proses pembelajaran juga mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu semua siswa berbicara, melatih keberanian siswa, sedangkan kelemahannya yaitu guru harus menyiapkan pertanyaan yang banyak, dan siswa yang memiliki banyak pendapat akan sulit mengutarakan pendapatnya karena waktu yang terbatas.

4. Keaktifan Siswa dalam Belajar

Dalam belajar sangatlah diperlukan adanya aktivitas. Aktivitas di sini dapat bersifat fisik maupun mental. Menurut Sardiman (2003: 48) keaktifan siswa dalam belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam, yaitu sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya adalah membaca, percobaan, memperhatikan gambar, dan demonstrasi.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
- c. *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- d. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.

- e. *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, dan peta grafik.
- f. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, dan bermain.
- g. *Mental activities*, seperti: mengingat, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Interaksi antara guru dan siswa sangat berguna bagi pembelajaran, penjelasan dari teman biasanya juga lebih bisa dipahami oleh siswa. Belajar berkelompok juga akan menimbulkan rasa malu jika tidak bisa menjawab pertanyaan sehingga akan memperkuat motivasi dan keinginan yang kuat mempelajari materi itu. Belajar bersama-sama juga akan terasa menyenangkan, suasana ini diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa adalah aktivitas fisik dan mental siswa dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari berbagai aspek. Aspek-aspek dalam keaktifan siswa dapat dilihat dengan melihat aktivitas siswa yang diklasifikasikan menjadi aktivitas mata, telinga, mulut, tangan, gerak, mental, dan emosi. Keaktifan siswa tidak bisa dilepaskan dari interaksi dengan guru maupun siswa lain sehingga guru dan siswa lain turut mempengaruhi keaktifan.

5. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Belajar

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2002: 250-251) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2006: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar menggambarkan kemampuan siswa dalam mempelajari sesuatu. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2005: 22) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan kemampuan psikomotorik (bertindak).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif,

psikomotor (Nana Sudjana, 2005: 23-33). Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- 2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Ranah Psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol. Namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Howard Kingsley dalam Daryanto (2007: 102-124) membagi 3 macam hasil belajar, yaitu a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, dan c) sikap dan cita-cita. Pendapat ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar secara umum adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes. Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik merupakan skor *post test* yang diperoleh dari hasil tes pada akhir siklus.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Moh. Uzer Usman (2002: 10), yaitu:

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri sendiri (*internal*)
 - a) Faktor jasmani (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang termasuk faktor ini adalah panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit, cacat tubuh, atau perkembangan bagian tubuh yang tidak sempurna.
 - b) Faktor psikologi yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yakni faktor intelektif yakni faktor kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang dimiliki, dan faktor nonintelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap,

kebiasaan, minat dan kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian psikis.

- c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.
- 2) Faktor yang berasal dari luar (*external*)
 - a) Faktor sosial yang berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok.
 - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar.
 - d) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.

Sedangkan dalam Sumiati dan Asra (2009: 200) faktor yang mempengaruhi hasil belajar dipengaruhi oleh guru dalam menyusun pembelajaran.

Dapat diambil kesimpulan faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam dan dari luar siswa yang melaksanakan evaluasi pembelajaran. Faktor tersebut sebagai tolak ukur siswa sudah menguasai materi pembelajaran atau belum.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Hana Mauludea (2011) yang berjudul “*Efektivitas Penerapan Metode Time Token Arends Dalam Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Sambas Tahun Ajaran 2009/2010*”

(Skripsi). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Time Token Arends* pada siswa kelas X ADP di SMKN 1 Sambas dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah. Terjadi kenaikan rerata nilai siswa.

2. Penelitian Jati Mulyahadi (2009) yang berjudul “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Teknik Teams Games Tournaments (TGT) di SMP Negeri 1 Sawangan, Kabupaten Magelang*” (Skripsi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik TGT dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang tercermin dari peningkatan proses pembelajaran dan hasil nilai dari kegiatan turnamen. Siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang berupa aktivitas positif siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, bertanya pada teman atau guru, membacakan soal, menjadi penantang I, menjadi penantang II yang intensitas siswanya mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan. Rata-rata nilai tes siswa dari turnamen I sampai V, yaitu 85.30, 85.88, 86.07, 88.90, dan 83.52.
3. Penelitian Rahayudha Virgonius Pratama (2010) yang berjudul “*Penerapan Pendekatan SAVI (Somatis Auditori, Visual, Intelektual) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi di SMA Negeri 2 Bantul*” (Skripsi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan SAVI dapat meningkatkan hasil belajar geografi. Bukti peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas siswa dan nilai rata-rata tes siswa pada setiap akhir siklus. Nilai rata-

rata siklus I 66,72 menjadi 73,45 pada siklus II dan pada siklus III menjadi 83,96.

C. Kerangka Berpikir

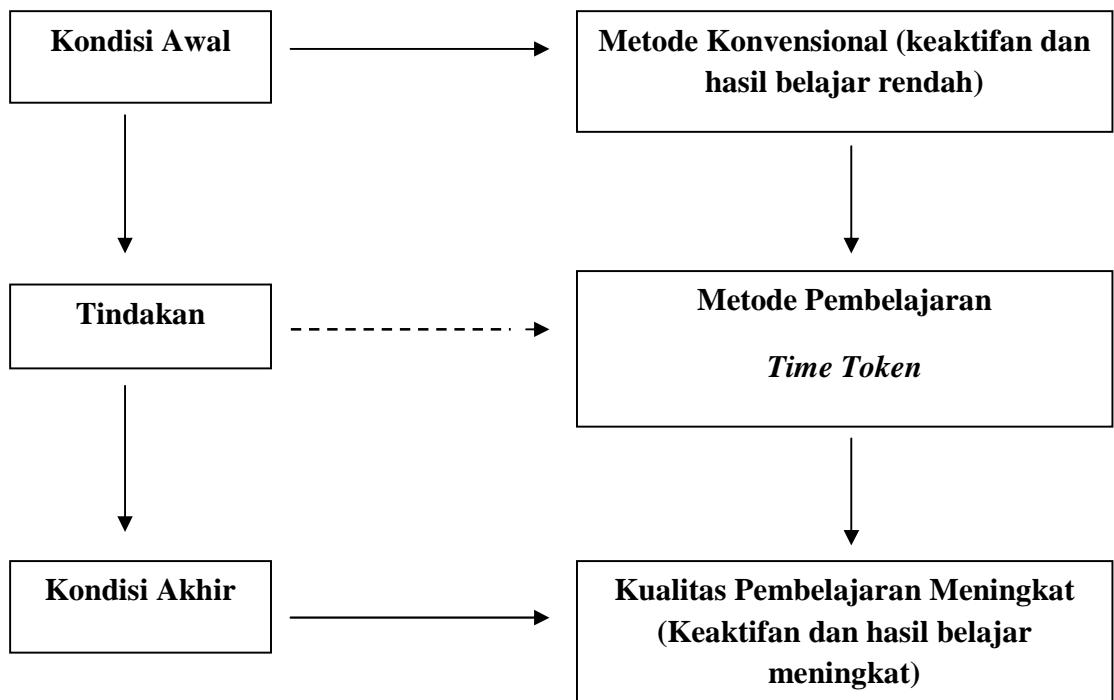
Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Untuk mencapai tujuan tersebut, agar pengalaman yang diperoleh siswa semakin berkesan dan menyenangkan, maka upaya yang dilakukan yakni dengan menggunakan metode *Time Token*. Tipe pembelajaran *Time Token* juga dimaksudkan sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk menghindari siswa mendominasi atau siswa diam sama sekali dan menghendaki siswa saling membantu dalam kelompok kecil.

Metode pembelajaran *Time Token* memberi kesempatan kepada siswa agar bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas kelompok secara bersama. Selain itu pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa meningkatkan sikap kerjasama antar siswa dalam pembelajaran IPS.

Metode pembelajaran *Time Token* akan memberikan suasana positif karena bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran dan sekolah ataupun guru. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan ini, siswa merasa lebih terdorong untuk belajar dan berpikir. Pembelajaran *Time Token* juga akan memberikan saling ketergantungan positif antar siswa karena setiap siswa

diajak berpikir untuk kepentingan kelompok mereka, apabila ada yang tidak tahu, bisa menanyakan kepada anggota yang dianggap lebih tahu.

Pembelajaran dengan metode *Time Token* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berbicara dalam proses pembelajaran baik menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Siswa yang aktif pada proses pembelajaran tidak hanya mengetahui materi tetapi dapat memahami secara mendalam materi yang dipelajari. Pemahaman yang mendalam tentang materi timbul sebagai akibat dari keaktifan bicara siswa. Hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar dari materi yang bersangkutan.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan keaktifan siswa.
2. Metode pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.