**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Model *Time Token***
2. **Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) model adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.[[1]](#footnote-1)

Model pembelajaran adalah suatu pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.[[2]](#footnote-2)

Menurut Joy dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yangsesuai dan efesien untuk mencapai tujuan pendidikannya.[[3]](#footnote-3)

Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang telah di rancang dan di susun untuk diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

1. ***Cooperative Learning***

Pembelajaran cooperative merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompkan /tim kecil, antara empat sampai enam orang yang mempunyi perbedaan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku.[[4]](#footnote-4)

*Cooperative learning* diandasi oleh teori belajar intraksi sosial dari Vygotsky. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar bersama, saling mencurahkan pendapat tentang ide, gagasan, wawasan pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab bersama, saling membantu, saling menghargai, berlatih interaksi, komunikasi, sosialisasi, menyelesaikan permasalahan, serta saling melengkapi antara kekurangan dan kelebihan siswa.[[5]](#footnote-5)

Didalam pembelajaran coopertive terdapat enam tahap pembelajaran yang dirangkum pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran *Cooperative Learning***

|  |  |
| --- | --- |
| FASE-FASE | AKTIVITAS GURU |
| Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.  |
| Menyajikan informasi  | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.  |
| Mengorganisasikan siswa ke dlam kelompok-keompok belajar. | Guru menjelaskan kepda siswa bagaimana caranya membentu kelompok belajar dn membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. |
| Membimbing kelompok bekerja dan belajar. | Guru membiming kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.  |
| Evalusi.  | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresntasikan hasil kerjanya.  |
| Memberikan penghargaan.  | Guru mencari cara-cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok. |

Pembelajaran *cooperative* memiliki beberapa tipe di antaranya yaitu: *cooperative* tipe *Think Pair Share*, *cooperative* tipe *Time Token*, *cooperative scripts*, *cooperative* IRC, *cooperative* tipe jigsaw dan sebagainya.

Dari pemaparan di atas salah satu pendekatan dalam pembelajaran *cooperative* yang di rancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam meingkatkan perolehan hasil akademik, disini peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran *cooperative* tipe *Time Token* untuk di terapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

1. **Pengertian Model *Time Token***

Model *Time Token* merupakan salah satu penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Solving)* ini cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara perorangan. Guru sebagai motivator harus mempunyai energi yang mampu memotivasi siswa mengungkapkan pendapat, saran dan tanggapan secara aktif, dinamis dan dalam suasana yang menyenangkan. Dengan kartu bicara yang dimiliki setiap siswa maka siswa mempunyai hak bicara dengan waktu yang ditentukan. Pembelajaran ini juga dapat memotivasi siswa menjadi berani dan percaya diri melatih keterampilan berbicaranya.[[6]](#footnote-6)

Strategi pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.[[7]](#footnote-7)

Model pembelajaran ini mengajak siswa aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara di mana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa takut dan malu.

1. **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Time Token***
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
3. 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, dalam belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau *inquiri* dengan anggota kelompok 4-5 orang siswa.

1. Guru memberi tugas kepada siswa.
2. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu 30 detik perkupon pada siswa.
3. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak menyampaikan pendapatnya.
4. Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.
5. **Kelebihan Model Pembelajaran *Time Token***
6. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
7. Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
8. Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
9. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara).
10. Melatih siswa mengungkapkan pendapatnya.
11. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan keterbukaan terhadap kritik.
12. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
13. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
14. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.
15. **Kekurangan Model pembelajaran *Time Token***
16. Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
17. Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
18. Memerlukan banyak waktu untuk persiapandan dalam proses pembelajaran karena semua siswa harus berbicara satu per satu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
19. Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.[[8]](#footnote-8)
20. **Media Gambar**
21. **Pengertian Media**

Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’[[9]](#footnote-9).

Garlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kebali informasi visual atau verbal.[[10]](#footnote-10)

Menurut Rossi & Breidle media pemeblajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.[[11]](#footnote-11)

Tujuan penggunaan media secara umum adalah untuk mempasilitasi komunikasi. Dalam pembelajaran tujuan penggunaan media antara lain adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, memberikan arahan tentang tujuan yang akan dicapai, menyediakan evaluasi mandiri, memberi rangsanagan kepada guru untuk kreatif, menyampaikan materi pembelajaran.[[12]](#footnote-12)

1. **Media Gambar/foto**

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melauli foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Foto ini dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi ditempat yang lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk setelah kejadian itu berlalu. Kalau kita memerlukan hasil yang hitam putih pergunakanlah film hitam putih dan bila kita menghendaki hasil yang berwarna maka gunakanlah film yang berwarna.[[13]](#footnote-13)

Sesuai dengan namanya, media gambar atau media visual adalah media yang hanya dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru sekolah dasar untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran.[[14]](#footnote-14)

Beberapa alasan penggunaan foto sebagai media pengajaran Sebagai berikut:

1. Bersifat konkrit, para siswa akan dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan.
2. Dapat mengatasi batas waktu dan ruang, melalui gambar dapat diperlihatkan kepada siswa foto-foto benda yang jauh atau yang terjadi beberapa wakatu lalu.
3. Dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indra manusia. Misalnya benda-benda kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata dan diperbesar sehingga dapat dilihat dengan jelas.
4. Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah.
5. Mudah didapat dan murah biayanya, karena dia mengandung nilai ekonomis dan meringankan beban sekolah yang budgetnya terbatas.
6. Mudah digunakan baik untuk perorangan maupun untuk kelompok.
7. **Kelebihan Media Gambar**
8. Lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibanding dengan Bahasa verbal.
9. Dapat mengatasi ruang dan waktu.
10. Dapat mengatasi keterbatasan mata.
11. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur.
12. **Kelemahan Media Gambar**
13. Disamping media gambar/foto dapat memberikan keuntungan untuk digunakan dalam pengajaran, namun juga banyak kelemahannya, antara lain:
14. Kelebihan dan penjelaskan guru dapat menyebabkan timbulnya penefsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
15. Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indra mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
16. Tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak yang paling depan yang lebih sempurna mengamati foto tersebut, sedangkan anak yang dibelakang semakin kabur.
17. **Jenis-jenis Media Gambar/Foto**

Ada beberapa jenis media gambar/foto, antara lain:

1. Fotodokumentasi, yaitu gambar yang mempunyai nilai sejarah bagi individu maupun masyarakat.
2. Foto aktual, yaitu gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang meliputi berbagai aspek kehidupan, misalnya, gempa, topan, dan sebagainya.
3. Foto pemandangan, yaitu gambar yang melukiskan pemandangan sesuatu daerah/lokasi.
4. Foto iklan/reklame, yaitu gambar yang digunakan untuk mempengaruhi orang atau masarakat konsumen.
5. Foto simbolis, yaitu gambar yang menggunakan bentuk symbol atau tanda yang mengungkapkan *message* (pesan) tertentu dan dapat mengungkapkan kehidupan manusia yang mendalam serta gagasan-gagasan atau ide-ide anak didik.[[15]](#footnote-15)

Sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Disini peneliti menggunakan foto pemandangan yaitu gambar yang melukiskan pemandangan suatu daerah atau lokasi. Dengan tujuan agar siswa lebih memahami dengan mudah. Karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melaui foto yang dilihatnya.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.[[16]](#footnote-16)

Menuurut slameto, bahwa belajar adalah suatu proses belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[[17]](#footnote-17)

Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.[[18]](#footnote-18)

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

1. **Prinsip-prinsip Belajar**

Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. sebagai suatu hukum, prinsip belajar akan sangat menentukan proses dan hasil belajar.

1. Motivasi

Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas. Bila motornya tidak ada, maka aktivitas tidak akan terjadi, dan bila motornya lemah, aktivitas yang terjadipun lemah pula. Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang sedang belajar itu sendiri. Bila seseorang yang sedang belajar menyedari bahwa tujuan yang hendak dicapai berguna atau bermanfaat baginya, maka motivasi belajar akan muncul dengan kuat.

1. Perhatian

Perhatian erat sekali kaitannya dengan motivasi bahkan tidak dapat dipisahkan. Perhatian ialah pemusatan energi psikis (pikiran dan perasaan) terhadap suatu objek. Makin terpusat perhatian pada pelajaran, proses belajar makin baik, dan hasilnya akan makin baik pula.

1. Aktivitas

Seperti telah dibahas di depan, bahwa belajar itu sendiri adalah aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional.

1. Pengembalian

Siswa perlu dengan segera mengetahui apakah yang ia lakukan di dalam proses pembelajaran atau yang ia peroleh dari proses pembelajaran tersebut sudah benar atau belum. Bila ternyata masih salah, pada bagian mana ia masih salah dan mengapa salah serta bagaiamna seharusnya ia melakukan kegiatan belajar tersebut.

1. Perbedaan Individual

Belajar tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Tidak belajar, berarti tidak akan memperoleh kemempuan.[[19]](#footnote-19)

1. **Penerapan Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyengkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.[[20]](#footnote-20)

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.[[21]](#footnote-21)

Menurut Gagne dan Driscool, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat di amati melalui penampilan siswa.[[22]](#footnote-22)

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu beradasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan judgment. Interpretasi dan judgment merupakan tema penilaian yang mengimplikasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu. Atas dasar itu maka dalam kegiatan penilaian selalu ada objek/program, ada kriteria, dan ada interpretasi/judgment. Proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainy adalah hasil belajar siswa. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalampengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemempuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.[[23]](#footnote-23)

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pemebelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memeperbaiki proses pembelajran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tesdan non tes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek/produk portofolio, serta penilaian diri penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran.[[24]](#footnote-24)

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun 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 belajaranya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhtian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. *Faktor eksternal*, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memepengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berprilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.[[25]](#footnote-25)

Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.

1. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **Pengertian IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan *humaniora*, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, polotik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas.[[26]](#footnote-26)

Buchari Alma mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Dengan mempelajari IPS ini sudah semestinya siswa mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu, maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya yang akhirnya dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis.[[27]](#footnote-27)

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS bertujuan membentukwarga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupanna sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.[[28]](#footnote-28)

Secara umum tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupannya.
2. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.[[29]](#footnote-29)
6. **Strategi Pembelajaran IPS**

IPS merupakan program pembelajaran melalui pendekatan multidisiplin dan pendekatan terpadu sebagai disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu-ilmu sosial yang terlibat dalam IPS adalah ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, politik, psikologi dan antropologi. Materi ajar yang diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang menyangkut masalah konsep, generalisasi dan teori.[[30]](#footnote-30)

Untuk lebih meningkatkan kadar inovasi dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran IPS digunakan berbagai pendekatan pengorganisasian materi, pelajaran dapat digunakan pendekatan lingkungan yang semakin meluas, pendekatan pemecahan masalah-masalah yang aktual serta partisipasi sosial. Melalui pendekatan-pendekatan tersebut siswa akan diajak secara langsung mengenal dunia nyata apa yang ada dalam hidup dan kehidupannya di masyarakat yaitu dari mulai lingkungan masyarakat terdekat sampai lingkungan masyarakat terjauh. Selain itu siswa juga diajak untuk terampil dalam memecahkan berbagai persoalan hidup dan kehidupannya, yaitu melalui upaya terjun langsung di masyarakat.

1. **Sumber Daya Alam[[31]](#footnote-31)**

Sumber daya alam merupakan segala sesuatu yang terdapat di alam. Sumber daya ala mini adalah hasil bentukan alam, yang dapat dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sumber daya alam yang ada di sekitar kita beragam jenisnya. Jenis jenis sumber daya alam ini tersebar di seluruh wilayah indonesia. Penyebaran sumber daya alam ini juga berpengaruh terhadap kegiatan ekonomi masyarakat di wilayah tersebut.

1. **Jenis-jenis Sumber Daya Alam**
2. **Sumber daya alam yang dapat diperbarui**

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang jika sudah digunakan dalam jangka waktu tertentu akan kembali pada bentuk sebelumnya. Sumber daya alam yang dapat diperbarui bermacam-macam, diantaranya:

1. Hutan

Hutan merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan, kita dapat menanam kembali pohon-pohon yag ada di hutan. Hutan banyak manfaatnya, misalnya untuk menyimpan air, tempat hidup binatang, mencegah erosi, menghasilkan hasil hutan, sebagai objek wisata, dan tempat berkemah.

1. Laut

Laut termasuk sumber daya alam yang dapat diperarui. Hal ini karena kekayaan alam yang ada di dalam laut seperti terumbu karang dapat kita budidayakan. Selain itu, ikan yang ada di laut juga dapat di budidayakan.

1. Tanah

Tanah merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan tanah dapat kita olah menjadi berbagai lahan produktif.

1. Peternakan

Peternakan termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan hewan-hewan yang diternakan, jika telah habis dapat diternakan kembali.

1. Perikanan

Perikanan termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan perikanan dapat dibudidayakan jika telah habis.

1. **Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui**

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang jika sudah digunakan akan habis dan musnah. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui bermacam-macam, diantaranya:

1. Minyak bumi

Minyak bumi merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan minyak bumi berasal dari hewan dan jasad-jasad renik yang telah mati berjuta-juta tahun.

1. Batu bara

Batu bara termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan batu bara berasal dari tumbuhan yang telah menjadi batu. Oleh karena itu batu bara akan sulit untuk diperbarui.

1. Emas

Emas merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan emas jumlahnya terbatas dan jika sudah habis maka akan musnah.

1. Tembaga

Tembaga termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Hal ini dikarenakan tembaga berasal dari mineral sehingga tidak dapat diperbarui.

1. Perak

Perak termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Sama halnya seperti minyak bumi, batu bara, emas, dan tembaga. Perak juga jumlahnya terbatas dan jika habis akan musnah.

1. **Penelitian Terdahulu**
2. **Hasil Penelitian Umamah, Diyah 2011**

Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melaui Metode Time Token Siswa Kelas VII B SMP negeri III pakem Saleman.

Jenis penelitian adalah peelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kels VII B SMP Negeri Pakem tahunajaran 2011/2012 penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus ditempuh dengan 2 kali tindakan dan terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajran IPS berlangsung dengan menggunakan lembar observasi siswa dan guru, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Bukti peningkatan keaktifan siswa, rata-rata keaktifan siklus I sebesar 59,44%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yaitu menjadi 72,96% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 74,07%. Bukti peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan metode pembelajaran *Time Token* selama pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Dengan demikian. Metode pembelajaran Time Token dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS.

1. **Hasil Penelitian Fitriyah Nurhayati 2012**

 Peningkatan aktivitas Belajar melalui Model Time Token IPS Kelas IV SD Negeri 06 Pontianak.

 Tujuan umum penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas belajar menggunakan model *time token*. Penelitian ini berbentuk survey. Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpul data teknik observasi langsung. Hasil observasi bahwa pada *visual activities* pada siklus I 64, 29%, siklus II 7858%, 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. Emosional Activities siklus I 67,86%, siklus II 85,72%, siklus III 98,21% kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *time token* pada IPS dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 06 Pontianak Selatan.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang menggunakan model *Time Token* dapat di simpulkan bahwa *Time Token* adalah model pembelajaran *cooperative* yang menuntut pasrtisipasi siswa dalam kelompok untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum tanpa harus merasa takut dan malu.

Agar pada penelitian ini memiliki sisi yang berbeda disini peneliti menggunakan model *Time Token* dengan berbantuan media gambar dengan tujuan agar siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

1. **Kerangka Berpikir**

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh, siswa kelas IV SD Negeri Sindang Panon II Pasar Kemis Tangerang. Bahwa siswa kurang termotivasi dalam pelajaran IPS.Hal ini disebabkan metode penyampaian materi yang tidak bervariasi dan kurang melibatkan keaktifan siswa Karena kegiatan pembelajaran IPS yang dilaksankan disekolah umumnya masih menggunakan metode ceramah, sehingga pemahaman siswa pada materi yang dipelajari tidak dapat diterima dengan baik karena para siswa tidak memahami pembelajaran secara matang dengan penjelasan yang diberikan oleh guru degan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan sebagian besar siswa terutama yang memiliki kemampuan rendah enggan berpikir sehingga timbul perasaan jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran IPS.

Atas dasar hal tersebut maka penulis mencoba melakukan perubahan dengan cara menerapkan salah satu model dan media pembelajaran untuk menyampaikan salah satu materi pelajaran IPS. Dari yang tadinya melakukan pembelajaran secara monoton menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.Sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa diharapkan meningkat dan menjadi lebih baik.

Disini penulis menggunakan model pembelajaran *Time Token* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Jika model pembelajaran cocok dan menyenangkan maka akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Time Token* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif atau kelompok yang diharapkan dapat membentuk siswa untuk lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan terasa hidup dan tidak membosankan. Model *Time Token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara. Selain itu, untuk menghindari siswa mendominasi pembelajaran atau diam sama sekali. Melauli pembelajaran dengan model *Time Token* ini diharapkan siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan akan lebih mudah menerima pembelajaran yang telah ia pelajari sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat.

Menurut Rahmat Widodo, model pembelajaran *Time Token* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sam sekali. Model pembelajaran ini mengajak siswa aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara di mana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa takut dan malu.[[32]](#footnote-32)

Maka dari pernyataan tersebut, penulis akan menerapkan model pembelajaran *Time Token* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam.

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara mengenai suatu hal atau permasalahan yang akan dibuktikan kebenarannya melalui data-data atau fakta-fakta hasil penelitian.

Adapun hipotesis yang akan diuji berdasarkan latar belakang dan kerangka pemikiran pada penelitian adalah ada tidaknya pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa yang memperoleh Model *Time Token* Melalui Media Gambar.

Hipotesis penelitian ini adalah

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ho | : | Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan model *time token* elalui media gambar dengan siswa yang tidak menggunakan model *time token* melalui media gambar. |
| Ha | : | Terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan model *time token* melaui media gambar dengan sisw yang tidak menggunakan model *time token* melaui media gambar. |

1. Departemen pendidikan dan kebudayaan, *kamus besar Bahasa Indonesia*, (balai pustaka). 471 [↑](#footnote-ref-1)
2. Eka Lestari, *Penelitian pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama,2015). 37 [↑](#footnote-ref-2)
3. Rusman,*Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012). 133 [↑](#footnote-ref-3)
4. Eris Nurmawti dkk, Peningkatan Keja Sama Siswa SMP Melalui Penerapan Pembeajaran Kooperatif Pendekatan Think Pair Share. Dalam *Jurnal Unnes Physics Education jurnal* 1 (1) (2012). [↑](#footnote-ref-4)
5. Lestari, *Peneitian pendidikan*. 43 [↑](#footnote-ref-5)
6. Ika Berdiati, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pakem*, (Bandung:Sega Arsy, 2010). 59 [↑](#footnote-ref-6)
7. Miftahul Huda*, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).239 [↑](#footnote-ref-7)
8. Shoimin, *68 Model Pembelajaran inovatif*. 217-218 [↑](#footnote-ref-8)
9. Azhar Arsyad*, Media pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014). 3 [↑](#footnote-ref-9)
10. Arsyad, *Media Pembelajaran*. 3 [↑](#footnote-ref-10)
11. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prandamedia Group,2006). 163 [↑](#footnote-ref-11)
12. Amalia Sapriati, *Pembelajaran IPA di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka,2014).5.2 [↑](#footnote-ref-12)
13. Asnawir & Basyiruddin Usman, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). 47 [↑](#footnote-ref-13)
14. Sri Anitah*, Strategi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014). 6.17 [↑](#footnote-ref-14)
15. Asnawir & Usman, *Media Pembelajaran*. 48-51 [↑](#footnote-ref-15)
16. Rusman, *Model-model Pembelajaran*. 134 [↑](#footnote-ref-16)
17. Keke T. Aritonang, Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Dalam Jurnal Pendidikan Penabur*, No. 10, (Juni, 2008): 13. [↑](#footnote-ref-17)
18. Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*. 4 [↑](#footnote-ref-18)
19. Anitah W, *strategi Pembelajaran* di SD. 1.9-1.14 [↑](#footnote-ref-19)
20. Susanto*, Teori Belajar& Pembelajaran*.5 [↑](#footnote-ref-20)
21. Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2013). 46 [↑](#footnote-ref-21)
22. Rudi Purwanto, Peningkatan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhdap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Exselensia Indonsia Tahun Ajaran 2010-2011, Dalam *Jurnal Pendidikan Domper Dhuafa* edisi (2011); 3. [↑](#footnote-ref-22)
23. Nana Sudajana*, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009). 3 [↑](#footnote-ref-23)
24. Rusman. *Model-model Pembelajran*. 13 [↑](#footnote-ref-24)
25. Susanto*, Teori Belajar& Pembelajaran*. 12-13 [↑](#footnote-ref-25)
26. Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*. 6 [↑](#footnote-ref-26)
27. Susanto, *Teori Belajar& Pembelajaran*. 141 [↑](#footnote-ref-27)
28. Rudi Gunawan*, Pendidikan IPS Filosofi,Konsep, dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta,2016). 48 [↑](#footnote-ref-28)
29. Susanto*, Pengembangan Pembelajaran IPS*. 31 [↑](#footnote-ref-29)
30. Gunawan, *Pendidikan IPS*. 78 [↑](#footnote-ref-30)
31. Ponijan & Eded Tarmedi*, Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Sukamaju Depok: Arya Duta, 2008).30-34 [↑](#footnote-ref-31)
32. Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif*. 216 [↑](#footnote-ref-32)