

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model dimana aktivitas pembelajaran dilakukan guru dengan menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar sesama siswa.<sup>7</sup> Proses interaksi akan dimungkinkan apabila guru mengatur kegiatan pembelajaran dalam suatu *setting* siswa bekerja dalam suatu kelompok. Akibatnya proses belajar lebih diwarnai pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dibandingkan kegiatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa yang satu membantu siswa yang lainnya dalam mempelajari sesuatu, anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri. Peserta didik secara individu memiliki perbedaan-perbedaan, baik dalam kecerdasan, kemampuan diri, latar belakang historis, cita-cita dan potensi diri.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan

---

<sup>7</sup> Slavin, Robert, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media, 2008, hlm.114

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.<sup>8</sup> Pada hakikatnya kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam kooperatif karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran kooperatif dalam bentuk belajar kelompok. Pendapat ini selaras dengan Wina Sanjaya:

“Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan model pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok”<sup>9</sup>

Slavin mengemukakan dua pendapat, yaitu: 1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi atau hasil 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, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Grafindo Persada, 2013, hlm.202

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2010, hlm. 241

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Nusa Media, 2007, hlm.123

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, sering kali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya, siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja untuk menyelesaikan tugas bersama mereka.

Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

**Tabel 2.1**  
**Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
<b>Tahap 1</b> 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.
<b>Tahap 2</b> Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
<b>Tahap 3</b> Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
<b>Tahap 4</b> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
<b>Tahap 5</b> Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
<b>Tahap 6</b> Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat menyelesaikan tugasnya berkelompok. Pada pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan teman



yang ada pada kelompoknya masing-masing. Dengan demikian rasa setia kawan dan ingin maju bersama semakin tertanam pada setiap diri siswa.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yaitu siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.<sup>11</sup>

Ciri- ciri pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya,
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen (tinggi, sedang, dan rendah),
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-neda,
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok daripada individu.<sup>12</sup>

## 2. *Time Token*

*Time token* itu sendiri berasal dari kata “*time*” artinya waktu dan “*token*” artinya tanda. *Time token* merupakan teknik belajar dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu disini bertujuan

<sup>11</sup> ([http://yusti-arini.blogspot.com/2009/08/model\\_pembelajaran-kooperatif.html](http://yusti-arini.blogspot.com/2009/08/model_pembelajaran-kooperatif.html))

<sup>12</sup> M. Ibrahim, dkk, *Pengembangan Kooperatif*, . Surabaya: Unesa 2000, hlm. 6

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk memacu dan memotivasi siswa dalam mengeksploitasi kemampuan berfikir dan mengemukakan gagasannya. Teknik pembelajaran *time token* merupakan teknik pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif dalam berbicara. Dalam pembelajaran diskusi, *time token* digunakan agar siswa aktif bertanya dalam berdiskusi, yaitu dengan membatasi waktu berbicara misalnya 30 sampai 60 detik dan diharapkan siswa secara adil mendapatkan kesempatan untuk berbicara.

Pembelajaran kooperatif *time token* dikemukakan oleh Arends 1998. Teknik *Time Token* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Teknik ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Teknik pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah (Arends, 1998). 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.

Teknik ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm 30$

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

detik perkupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Satu kupon adalah untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kartunya tidak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kartu harus bicara sampai semua kartunya habis.

Adapun sintak dari teknik pembelajaran *Time Token* ini adalah sebagai berikut.

No	Tahap	Tingkah Laku Guru
1	Menjelaskan tujuan	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar
2	Mengkondisikan kelas	Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
3	Memberi tugas	Guru memberi tugas pada siswa
4	Memberi kartu	Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu $\pm$ 30 detik per kupon pada tiap siswa
5	Menyerahkan kartu	Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara
6	Memberi nilai	Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

Teknik *Time Token* memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

- 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi
- 2) Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali
- 3) Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi (aspek berbicara)
- 5) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik
- 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- 8) Mengajak siswa mencari solusi, dan
- 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

Akan tetapi, ada beberapa kekurangan *Time Token* yang juga harus menjadi pertimbangan, antara lain :

- 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja
  - 2) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak
  - 3) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan. Dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya. dan
  - 4) Kecendrungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.<sup>13</sup>
3. Aktivitas Belajar

Pada dasarnya belajar adalah melakukan untuk merubah tingkah laku dan tindakan yang dialami oleh seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono, bahwa “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri”.<sup>14</sup>

<sup>13</sup>*Ibid*, hlm.240-241

<sup>14</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipt., 2006 hlm.7



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang di laksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.<sup>15</sup> Adapun ciri dari aktivitas belajar menurut para ahli pendidikan dan psikologi adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu biasanya berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan yang baru dipelajarinya, atau penguasaan terhadap keterampilan dan perubahan yang berupa sikap.<sup>16</sup>

Prinsip belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.<sup>17</sup>

Menurut Slameto mendefenisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>18</sup>

Aktivitas pembelajaran agar dapat berhasil memerlukan keaktifan siswa dalam beraktivitas baik secara personal maupun secara kelompok. Selain itu, dibutuhkan juga kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat

<sup>15</sup> Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa, 2008, hlm.11

<sup>16</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2010, hlm.30

<sup>17</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010, hlm.95-96

<sup>18</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013, hlm.2



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan kemampuan sendiri. Dalam beraktivitas pembelajaran dibutuhkan hubungan erat antara sekolah dengan masyarakat, orang tua dengan guru untuk dapat mengukur aktivitas siswa dalam pembelajaran. Selain itu, perlu diketahui terlebih dahulu komponen-komponen aktivitas belajar yang akan digunakan sebagai penelitian.

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi interupsi
3. *Listening activities*, sebagai contoh pendengaran: uraian, percakapan diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, bertenak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.<sup>19</sup>

Menurut Sri Sutjiatiningsih komponen aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar meliputi:

<sup>19</sup> Sardiman, *Loc.Cit*, hlm.101

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Mendengarkan, melihat, membaca, berpikir dan mencatat,
- b. Bersoal-jawab,
- c. Mengerjakan soal latihan atau tugas-tugas,
- d. Mendiskusikan masalah dan merangkum hasil pembicaraan,
- e. Membuat ikhtisar uraian sejarah dalam bahasa sendiri,
- f. Latihan membuat analisa dan sintesis peristiwa sejarah,
- g. Membuat tafsir (interpretasi) dan rekonstruksi sejarah,
- h. Menemukan makna afektif dari pelajaran sejarah.<sup>20</sup>

Menurut Gagne dan Briggs ada dalam Martilis Yamin beberapa aspek yang dilakukan guru untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa, yaitu:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
- c. Mengingat kompetensi prasyarat
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep) yang akan dipelajari.
- e. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.<sup>21</sup>

Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan disekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan, dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para

<sup>20</sup> Sri Sutjiatiningsih, *Pengajaran Sejarah*, Jakarta: CV. Dwi Jaya Karya, 1995, hlm. 138

<sup>21</sup> Martilis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007,

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi itu.

## B. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Time Token* dengan Aktivitas Belajar Siswa

Belajar bukanlah sekedar menyerap informasi secara pasif, melainkan aktif menciptakan pengetahuan dan keterampilan. Upaya belajar benar-benar bergantung pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator.<sup>22</sup>

Model pembelajaran dengan teknik *time token* membantu siswa untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Teknik ini mempunyai kelebihan karena pembelajarannya disusun menjadi sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut diharapkan siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran sehingga bisa berimbas pada aktivitas belajar siswa.

Dengan adanya model pembelajaran ini, diharapkan siswa akan termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan dituntut untuk ikut berbicara karena siswa yang telah berbicara/menjelaskan materi dan menyerahkan kuponnya tidak boleh bicara lagi. Ini diharapkan siswa-siswa lain yang selalu diam merasa mempunyai kesempatan untuk berbicara, tidak hanya merasa memiliki kesempatan, siswa-siswa pun diharapkan merasa

<sup>22</sup>*Ibid*, hlm.118

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bertanggung jawab dan memiliki rasa sosial yang tinggi ini karena setiap kelompok akan merasa bersaing dengan kelompok lainnya. Maka, siswa yang kurang pemahamannya pun akan diarahkan oleh teman-teman satu kelompoknya untuk memahami materi dan mendukungnya untuk berbicara dan menyampaikan pendapat.

Pembelajaran dengan teknik *time token* ini dapat meningkatkan aktivitas belajar karena menurut Richard I Arend dapat di gunakan bila guru memiliki kelompok-kelompok *cooperative learning* dengan beberapa orang mendominasi pembicaraan dan beberapa orang pemalu dan tidak pernah mengatakan apa-apa, *time token* dapat membantu 4 mendistribusikan partisipasi dengan lebih merata. (dalam helly prajitno soetjipto dan Sri Maulana 2008 : 29)

### C. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah Nurhayati yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* dalam Pembelajaran IPS dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Pontianak. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh saudari Fitriyah Nurhayati adalah dengan menggunakan pembelajaran *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran ips di kelas IV SDN 06 pontianak. Hasil belajar siswa lebih meningkat dibandingkan pada sebelum tindakan. Sebagaimana diketahui ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya 54,3% siswa yang tuntas. Sedangkan setelah tindakan

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yaitu pada siklus 1 ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 57,50% siswa yang tuntas. Sedangkan pada siklus II ketuntasan siswa 3,4% dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 65.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fitriyah Nurhayati terletak pada langkah-langkah pelaksanaannya yaitu sama-sama memakai teknik *time token*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penilitian tujuannya pada aktivitas. Sedangkan pada penelitian fitriyah tujuannya pada hasil.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penilitian yang dilakukan oleh Misrina dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pokok Bahasan Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V SDN 026 Hang Tuah Kecamatan Perhentian Raya”. Adapun hasil penelitian saudari Misrina adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 pada siklus I berjumlah 11 orang (34.4%), sedangkan pada siklus II turun menjadi 3 orang (9.4%). Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan model STAD dapat dikatakan berhasil, meskipun ketuntasan individu belum tercapai sepenuhnya, namun ketuntasan kelas meningkat dari 77.1 hingga 83.3.

Persamaan penelitian ini dengan Misrina adalah sama-sama meneliti aktivitas belajar IPS, sedangkan perbedaannya adalah peniliti menggunakan model *time token* sedangkan Misrina menggunakan model STAD..

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D. Indikator Keberhasilan****1. Indikator Kinerja****a. Indikator Aktivitas Guru**

Adapun indikator aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan *time token* adalah:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
3. Guru memberi ringkasan materi pada siswa
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara ( bertanya, menjawab, dan menanggapi) dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 1 : Kartu ( Bertanya, Menjawab dan Menanggapi )**

5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara

6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara

#### b. Indikator Aktivitas Siswa

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas
1	Visual Activities	Membaca	Siswa membaca pertanyaan yang ada pada kupon, Siswa cepat tangkap dengan perintah guru dalam soal
2	Oral Activities	Bertanya	Siswa aktif berdiskusi, siswa berani bertanya, dan siswa berani menjawab
3	Listening Activities	Mendengarkan	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi pembelajaran, siswa mendengar/ menyimak jawaban teman
4	Mental Activities	Menanggapi	Siswa memberikan tanggapan tentang materi yang didapatnya
5	Emotional Activities	Bersemangat	Siswa merasa gembira dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

#### E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui model *Time Token* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Sekolah Dasar Negeri 103 Pekanbaru.