

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TIME* *TOKEN* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS GEOGRAFI PADA MATERI HIDROSFER DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEHIDUPAN DI KELAS VII SMP NEGERI 3 SULABESI TENGAH

¹Dahri Hi. Halek, ²La Dede N. Jamsa

Program Studi Pendidikan Geografi STKIP Kie Raha Ternate

Email: dahrihalek@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas keaktifan dan hasil belajar IPS dalam bidang geografi pada materi hidrosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan dengan penerapan model pembelajaran *time token* dan mendapatkan bukti bahwa model pembelajaran *time token* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus, setiap siklus di tempuh dengan 2 kali tindakan yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas keaktifan dan hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran mulai dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan dengan cara memulai semua komponen atau karakteristik *Time Token* yang terangkum dalam 15 indikator keaktifan dan melalui penyampaian informasi (penyajian kelas), dan skor peningkatan individu, bukti peningkatan keaktifan siklus I siswa, rata-rata 42,59% pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 90,17%. Bukti peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Time Token* selama pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hasil belajar siswa yang sudah memenuhi nilai KKM (70) pada siklus I sebanyak 5 siswa (27,77%) meningkat pada siklus II sebanyak 16 siswa (88,88). Dengan demikian model pembelajaran *time token* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: Efektitas, Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*, Hasil Belajar

This study aims to increase the effectiveness of social studies activity and learning outcomes in the field of geography on the material of the hydrosphere and its influence on life by applying the time token learning model and obtaining evidence that the time token learning model can increase the social studies activity and learning outcomes of students. This type of research is action research. the class with the research subject was class VII students of SMP Negeri 3 Central Sulawesi for the 2021/2022 academic year. This research was carried out in II cycles, each cycle was carried out with 2 actions consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results showed that the effectiveness of activeness and learning outcomes in the implementation of learning from cycle I to cycle II increased by starting all the components or characteristics of the Time Token which were summarized in 15 indicators of activity and through the delivery of information (class presentation), and individual improvement scores, evidence of an increase in student cycle activity, an average of 42.59% in cycle I has increased to 90.17%. Evidence of increased student learning outcomes in social studies subjects using the Time Token learning model during the implementation of the action has increased from cycle I to cycle II. The learning outcomes of students who met the KKM score (70) in cycle I were 5 students (27.77%) increased in cycle II by 16 students (88.88). Thus the time token learning model can be used to

increase social studies activity and learning outcomes.

Keywords: *Effectiveness, Time Token Type Cooperative Learning, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Diera globalisasi saat ini, sarat akan persaingan yang ketat dan terbuka maka, pemerintah harus menyikapi dunia pendidikan secara tepat dan bijak. Pendidikan memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia sehingga, tidak kalah bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain. Era globalisasi membawa dampak positif dan negatif. Disinilah peran pendidikan sangat penting di terapkan oleh guru untuk menghindari dampak negatif dari era globalisasi serta mampu menciptakan lulusan yang bisa menghadapi era globalisasi yang sarat akan persaingan dan tantangan(Arikunto 2010).

Pendidikan merupakan usaha sadar dilakukan untuk mengarahkan seseorang menuju kedewasaan diri. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi suatu negara untuk memajukan negaranya agar dapat bersaing dengan negara lain. Kemajuan suatu negara sangat didukung dengan kualitas dari sumber daya manusia yang dimiliki untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing, maka sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas di persiapkan melalui proses pendidikan.

Untuk membantu Strategi pembelajaran yang aktif, guru dapat menerapkan berbagai Model pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan.Salah satu model yang diterapkan dalam pembelajaran yang relevan adalah Model pembelajaran *Time Token*.Model pembelajaran *Time Token*membelajarkan kepekaan siswa terhadap kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran orang lain. Model pembelajaran ini menjadi suatu Model baru yang dapat mengupayakan siswa lebih aktif dan kritis dalam berfikir, sehingga siswa tidak diposisikan sebagai penerima materi yang pasif.

Dalam pembelajaran siswa SMP negeri 3 sulabesi tengah juga cenderung pasif dan sulit ajak untuk lebih aktif, kreatif, dan peraya diri. Misalnya siswa belum berani bertanya bila belum paham dan pada saat diskusi kelas banyak yang diam dan tidak mengungkapkan pendapatnya, sehingga pembelajaran di kelas kurang efektif dan kondusif. Apabila guru menerangkan secara terus menerus, siswa banyak yang merasa

bosan dan kemudian berbicara dengan teman sebangku dan bermain sendiri. Hal itu membuat hasil belajar siswa rendah karena sebanyak 70% siswa belum memenuhi nilai KKM (60%). Kasus lain yang di jumpai pada saat observasi ialah jam pelajaran IPS berlangsung siang hari kurang optimal. Siswa merasa bosan dan cepat penat sehingga menimbulkan kegaduhan.

Suatu proses belajar mengajar yang langsung membuat suatu percobaan mengenai dengan materi dan menyimpulkannya untuk menambah pengetahuan siswa. Agar kegiatan pengajaran dapat merangsang siswa untuk aktif dan kreatif belajar. Penguasaan terhadap unit-unit pembelajaran atau kompetensi oleh siswa sangat mutlak diperlukan dalam upaya meraih nilai tes yang baik. Salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kompetensi adalah siswa dapat melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari secara teoritis. Dalam proses belajar mengajar ini siswa diberi kesempatan untuk melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri mengenai suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu. Model pembelajaran yang cocok diterapkan tersebut adalah Model pembelajaran *time token* guru tidak lagi yang mendominasi jalannya kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran, siswa yang dituntut lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan, yaitu mengetahui: 1) Efektifitas Model pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah, 2) Besar peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah dengan model pembelajaran *time token* pada materi hidrosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan

LANDASAN TEORI

Pendekatan dan Metode Dalam Kajian Geografi

Sejak awal pertumbuhannya pada masa Yunani hingga perkembangan geografi mutakhir sejak 1960-an atau 1970-an kajian geografi telah dilakukan orang dengan bentuk pendekatan yang tidak selalu sama dari waktu ke waktu. Pandangan filsafat yang turut berpengaruh, paham atau pandangan dasar (paradigma) yang di anut, yang pada gilirannya turut menentukan cara kerja atau metode serta sasaran yang menjadi perhatian utama geografi.

Menurut Wiliam (1973; Suharyono dan Moch, 2013) pendekatan juga di sebut

tradisi geografi meliputi apa yang olehnya di golongan atas:

- a. Tradisi keruangan, yang perhatiannya lebih terpusat pada persoalan geometri hubungan-hubungan keruangan dan juga perpindahan keruangan.
- b. Tradisi studi wilayah, yang perhatiannya terpusat pada kajian kerakteristik esensial tempat-tempat atau kawasan.
- c. Tradisi kajian hubungan manusia-alam, yang perhatiannya terpusat pada perkara intraksi manusia dengan lingkungannya.
- d. Tradisi ilmu kebumian, yang perhatiannya terutama terpusat pada upaya mendiskripsikan dan menjelaskan ciri-ciri permukaan bumi.

Dari beberapa macam tradis geografi yang baru saja diurutkan tercermin bahwa meskipun sama-sama berpangkal dari keingintahuan manusia terhadap apa yang dialami dalam hidupnya di bumi. Pandangan dasar yang berpengaruh pada cakupan kajian geografi, cara mempelajari, cara menjelaskan dan sasaran kajian sedikit atau banyak di pengaruhi juga oleh pandangan filsafat. filsafat seseorang adalah totalitas keyakinan dan kepercayaan dasar yang di anut individu yang bersangkutan. (Harvey dan Holly 1981; Suharyono dan Moch, 2013)

Filsafat, paradigma dan metodologi saling keterkaitan erat. Filsafat memikirkan hakikat suatu ilmu sabagai suatu keseluruhan, termasuk cakupan dan sifat kajian pendekatan dan sasaran serta cara-cara yang harus di pakai. Paradigm yang berakal dari filsafat dan pendekatan ilmu merupakan hasil pengembangan paham atau pandangan dasar tertentu yang memberi corak tersendiri dalam praktek oprasional ilmu yang bersangkutan. Metodologi memikirkan dan mempertimbangkan cara kerja dan penjelasan suatu ilmu. Cara-cara kerja yang di kembangkan tak akan lepas dari kaitannya dengan filsafat yang mendasarinya serta pradigma yang membari corak tersendiri dalam pengembangan ilmu yang berangkutan.

Manfaat dan Tujuan dari Model waktu untuk berbicara (*Time Token*)

Manfaat dari penggunaan Model *time token* Pada proses belajar mengajar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik seperti yang dikatakan (Sanjaya, 2009) bahwa manfaat yang dapat di ambil dari model *time token* yaitu:

- a. Mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

- b. Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), dalam hal ini ketergantungan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, ketergantungan bahan atau sumber belajar, dan ketergantungan peran.
- c. Intraksi tatap muka (*face to face interaction*), dimana siswa belajar untuk tidak canggung dan tampil percaya diri di hadapan khalayak ramai, sehingga menjadi bekal dalam interaksi sosial di masa yang akan datang.
- d. Keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi, kelompok atau keterampilan sosial yang sengaja di ajarkan (*use of collarative/social skill*). Dimana dalam pembelajaran yang berbentuk kelompok kecil, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan kemampuan terbaiknya demi keberhasilan kelompoknya.

Berhasil tidaknya suatu pengajaran bergantung kepada suatu tujuan yang hendak dicapai. Tujuan dari pembelajaran *time token* (Yamin, 2004) adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kepuasan dalam mendorong peningkatan kompetensi siswa melalui penghargaan yang kongkret atau visual sehingga tingkat kesenangan siswa melakukan sesuatu benar-benar tampak.
- b. Meningkatkan efektivitas waktu dalam pelaksanaan pembelajaran.
- c. Berkurangnya kebosanan, suasana belajar yang kolaboratif, rivalitas, kompetitif yang di beri penguatan oleh pendidik dapat meningkatkan menurunnya tingkat kebosanan siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam jangka waktu yang lama.
- d. Meningkatnya daya respon, suasana belajar yang kompetitif akan meningkatkan kecepatan siswa memberikan respon.
- e. Berkembangnya pengetahuan yang lebih alami, melalui pemberian penguatan yang tepat waktu dan di sesuaikan dengan tingkat keberhasilan setiap siswa atau kelompok.

Langkah-Langkah Model pembelajaran waktu untuk berbicara (*time token*)

(Tanirebja, (2011) mengurai Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Time Token* sebagai berikut :

- a. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning*).
- b. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
- c. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan kepada guru. Setiap

berbicara satu kupon.

- d. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis, dan seterusnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka secara garis besar langkah pembelajaran model *Time Token*, yaitu guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.

Metode Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran dan kerjasama antar 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 intruksional) ialah (Hamalik 2006 ; Diah, 2012):

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 sekedar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya 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; Diah, 2012).

Sedangkan menurut Slavin (2010; Diah, 2012). 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 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 narasumber bagi teman yang lain (Slavin 2010; Diyah, 2012)

Dari penjelasan Anita Lee dan Slavin, dapat disimpulkan bahwa pentingnya pelaksanaan pembelajaran pada siswa pentingnya pelaksanaan pembelajaran pada siswa untuk dilaksanakan secara berkelompok atau secara bergotong royong dimana siswa dapat memahami pembelajaran secara benar sehingga pembelajaran kelas lebih aktif dan efisien.

Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik saat berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga, (Arikunto, 2010). Menurut Slameto (2003). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar pada prinsipnya adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara siswa dengan sumber-sumber atau obyek belajar baik secara sengaja dirancang atau tanpa sengaja dirancang (Slameto, 2003:26). Kegiatan belajar tersebut dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar. Selain itu kegiatan belajar juga dapat di amati oleh orang lain. Belajar yang di hayati oleh seorang pembelajar (siswa) ada hubungannya dengan usaha pembelajaran, yang dilakukan oleh pembelajar (guru).

Proses belajar siswa tersebut menghasilkan perilaku yang dikehendaki, suatu hasil belajar sebagai dampak pengajaran. (Dimiyati, 2002) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau terjadinya proses belajar. Proses belajar

terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Dari penjelasan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu upaya untuk mempelajari, memahami, mengetahui apa yang di baca dan di dengar sehingga sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam suatu tindakan. Sedangkan penelitian adalah proses mencari/menemukan/mengangkat/ melakukan tinjauan ulang dalam suatu penemuan dengan menggunakan metode yang pas. Subjek yang digunakan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah dengan jumlah 5 orang laki-laki dan 13 orang perempuan jadi, jumlah siswa keseluruhan 18 orang. Adapun siklus PTK terdiri dari empat langkah, yaitu: a) Perencanaan (*planning*); b) Aksi atau tindakan (*acting*); c) Observasi (*observing*); d) Refleksi (*reflektion*).

Instrumen Penelitian

Beberapa instrument yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian adalah sebagai berikut: 1) Lembar observasi merupakan lembar yang berisi gambaran tentang aktifitas kegiatan belajar mengajar di kelas, baik aktifitas siswa maupun aktifitas keterlaksanaan pembelajaran, 2) Lembar Dokumentasi merupakan dokumentasi data informasi mengenai karakteristik sekolah, jumlah guru dan karyawan, dan jumlah siswa sebelum pelaksanaan tindakan, 3) Lembar Tes merupakan yang digunakan untuk mengumpulkan data bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam menjawab soal-soal formatif. Tes berisi pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang telah dipelajari. Dalam penyusunan soal tes siklus, peneliti bekerjasama dengan guru bidang studi IPS dikelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah Pada Pembelajaran IPS Terpadu Melalui Pembelajaran *Time Token*

Penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *time token* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah

pada pembelajaran IPS Terpadu dalam bidang geografi pada materi hidrosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan telah dilaksanakan dalam II siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian ini di laksanakan pada bulan mei tahun ajaran 2021

Pada pembehasan dalam penelitian ini merupakan pembahasan yang mengarah hasil observasi selama penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk menegtahui peningkatan hasil belajar siswa kemudian dilakukan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran *time token*. Proses pembelajaran meliputi Penyajian kelas yang berupa penyampaian informasi, Kegiatan belajar kelompok dengan metode *time token*, Pelaksanaan tes dan Hasil tes yang berupa penghitungan skor kemajuan atau peningkatan. Pembahasan atas beberapa aktivitas yang dilakukan dengan metode pembelajaran *time token* pada mata pelajaran IPS dalam bidang geografi pada materi hidrosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (Penyampaian Infomasi)

Penyampaian informasi yang berupa materi pembelajaran IPS dilakukan setelah tahap inti pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan. Penyampaian materi yang disajikan dikelas bertujuan agar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah mempunyai gambaran yang jelas tentang materi yang akan dipelajari secara bersama-sama. Para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan selama penyajian materi dikelas karena akan membantu mengerjakan tes.

b. Kegiatan Belajar Kelompok Dengan Metode *Time Token*

Agar dapat melaksanakan kegiatan belajar kelompok, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota yang terbagi secara heterogen. Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya mengerjakan tugas yang telah diberikan. Mereka saling berbagi dan menyimpulkan informasi serta membantu untuk mencapai tujuan bersama. Saat kegiatan kelompok berlangsung, guru berkeliling mengawasi kegiatan belajar kelompok. Pembahasan hasil diskusi atau hasil kerja kelompok dengan metode *time token*, perwakilan dari tiap kelompok membacakan hasil dari kerja kelompok mereka dan kelompok lain mendengarkan, memberi tanggapan maupun memberikan pertanyaan. Guru dan siswa mengakhiri diskusi dengan melakukan penarikan kesimpulan sacara bersama-sama yang dilakukan dalam tiap

siklus.

c. Pelaksanaan Tes

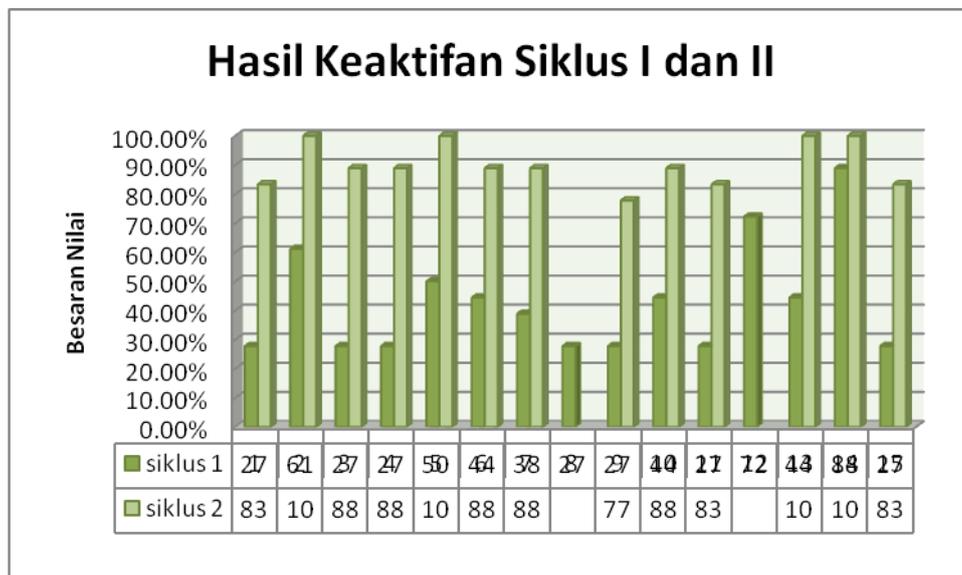
Selain siswa berkerja dalam kelompok dengan metode *Time Token* dan pembahasan kerja kelompok selesai, di adakan tes sebagai acuan untuk mengetahui skor kemajuan individu dan untuk mengetahui poin yang telah disumbangkan kepada kelompok agar memperoleh penghargaan kelompok. Hasil dari tes juga bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan tindakan, sehingga dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Saat mengerjakan tes diwajibkan untuk mengerjakan secara individu.

d. Penghitungan Hasil Tes

Skor kemajuan individu diperoleh dengan cara membandingkan skor tes terkini dengan skor awal. Siswa mengumpulkan paoin secara individu berdasarakan tingkat dimana skor tes mereka meningkat atau menurun terhadap skor awal mereka. Penghitungan peningkatan skor individu ini dilakukan peneliti tanpa melibatkan siswa.

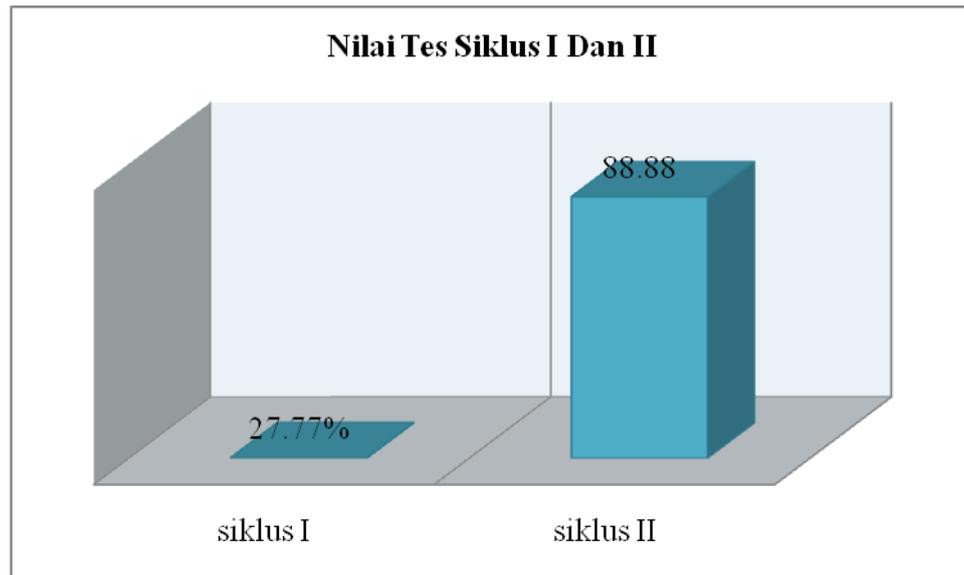
Bukti Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah Melalui Metode Pembelajaran *Time Token*

Selama pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *time token* pada mata pelajaran IPS dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat dari observasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru, keaktifan siswa, metode *time token*, dan hasil belajar IPS dalam bidang geografi pada materi hidrosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan dari siklus I sampai siklus II.



Gambar 3.1. Diagram Keaktifan Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan hasil keaktifan belajar siswa menunjukkan bahwa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai siswa yang memenuhi nilai KKM yaitu 60 adalah 5 siswa yang di kategorikan tinggi dan nilai ketuntasan adalah (27,77%), pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 16 siswa yang di kategorikan tinggi sampai tingkat sangat tinggi (88,88%). Dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3.2. Diagram peningkatan nilai tes siswa siklus I dan II

Aktifitas siswa dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga selain melakukan pengamatan terhadap siswa, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru di kelas. Guru telah berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan guru setiap pertemuan, Sehingga aktifitas guru didalam kelas dapat dikatakan sempurna.

Hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *time token* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah telah berhasil. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II yaitu dari 27,77% meningkat menjadi 88,88% dan perolehan nilai tes yang sudah memenuhi KKM yaitu 60. Penelitian ini berhenti pada siklus II karena pada siklus II semua indikator keberhasilan sudah terpenuhi, yaitu sudah mencapai 60% dari jumlah siswa yang baik hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa: 1) Efektivitas kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS melalui metode pembelajaran *time token* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah dapat dilaksanakan dengan cara melalui semua komponen karakteristik *time token* yang terangkum dalam pembelajaran meliputi: penyajian kelas, kegiatan belajar kelompok dengan menggunakan metode *time token*, pelaksanaan tes, dan skor peningkatan individu. Aktifitas guru dan siswa semakin meningkat dari siklus I sampai siklus II. 2) Bukti peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan metode pembelajaran *time token* selama tindakan mengalami peningkatan, yaitu: a) Peningkatan keaktifan rata-rata siklus I sebesar 42,59%, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 90,17%. b) Peningkatan hasil belajar siswa yang sudah memenuhi nilai ketuntasan yaitu pada siklus I sebesar 27,77%, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 88.88%.

Oleh karena itu, dapat diberikan saran terkait hasil temuan penelitian ini, yaitu: bagi sekolah, agar sekolah dapat mensosialisasikan metode pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa; bagi guru, metode pembelajaran *time token* dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, dan bagi siswakeselas VII SMP Negeri 3 Sulabesi Tengah, diharapkan setelah penelitian ini selesai dilaksanakan tetapi berani mengungkapkan pendapatnya dan tetap aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S., (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Penerbit Rineka Cipta Jakarta.
- Bintarto. (1973). *Hakikat Keilmuan Geografi*. Penerbit Setia Purna Inves 2007 Bandung.
- Cangara H., (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cetakan Kedua. Penerbit Grafindo Perseda Jakarta.
- Dimiyati. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Rineka Cipta Jakarta.
- Diyah U., (2012). *Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Time Token Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Pakem Slamen*. Universitas Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Negeri Yogyakarta, 214.

- Hamlik O., (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Penerbit Bumi Aksara. Balai Pustaka Jakarta.
- Hanafiah dan Suhana C., (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Penerbit Refika Aditama Bandung.
- Huda M., (2013). *Model-Model Pengajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Pustaka Belajar Yogyakarta.
- Kabupaten Kepulauan Sula—Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas.Pdf.
- Lewin K., (1990). *Action Researd And Minority Problem*. 3 Ed. Victoria: Deakin Univercity.
- Muliawan, J. U., (2014). *Meteorodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit Gava Media Yogyakarta.
- Muliyadi, *et. al.* (2007). *IPS Terpadu Untuk SMP/MTS Kelas VII*. Penerbit Cv Aneka Ilmu Semarang.
- Poerwanti, E., dan *et.al.* (2008). *Asesmen Pembelajaran Sd*. Penerbit Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Jakarta.
- Rafika Dhona, H., (2018). *Komunikasi Geografi*. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 1–16.
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss1.art1>
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Penerbit Raja Grafindo Jakarta.
- Sanjaya W., (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Kencana Pranada Media Grup Jakarta.
- Sapriyah. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Widya Karya Semarang.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Fako-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Penerbit Rineka Cipta.
- Somantri N., (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan Ips*. Penerbit Remaja Rosda Karya Bandung.
- Sudijono dan Anas. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Penerbit Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Suharyono dan Moch, A., (2013). *Pengantar Filsafat Geografi*. Penerbit Ombak Yogyakarta.
- Sukestiarno dan Wardono. (2009). *Statistika*. Penerbit Universitas Negeri Semarang,



Cet Semarang.

Tamansiswa J., Maluku Maluku. 0402387394: SMPNegeri3 Sulabesi Tengah. Cabang
Sanana. Tidakada Ya.

Tanirebja. (2011). Model Pembelajaran Inovasi. Penerbit Alfabeta Bandung.

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu. Penerbit Bumi Aksara Jakarta.

Yamin. (2004). Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Penerbit Gaung Persada
Jakarta.