

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Tanpa kita sadari aktivitas sehari-hari yang kita lakukan termasuk dalam belajar. Apabila melakukan kegiatan belajar kita akan memperoleh pengetahuan maupun keterampilan baru mengenai suatu hal. Sejalan dengan pendapat Sagala (2011: 12) bahwa dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.

Kegiatan belajar yang dilakukan melalui latihan serta pengalaman akan mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku pada diri individu. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Abdillah (dalam Aunurrahman, 2010: 35) bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini didukung oleh pendapat Hamalik (2001: 27) bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Setiap proses belajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku menurut Slameto (2010: 2) adalah sebagai berikut.

1. Perubahan terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Beberapa tokoh psikologi belajar memiliki pandangan tersendiri mengenai hakikat belajar dan proses belajar ke arah perubahan sebagai hasil belajar melalui teori belajar. Menurut Cahyo (2013: 20) teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar berasal dari teori psikologi yang berfungsi menjelaskan apa, mengapa, dan bagaimana proses belajar terjadi pada si belajar.

Beberapa teori belajar dari pendapat ahli dijelaskan sebagai berikut.

1. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan teori belajar yang menganggap bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar terjadi karena adanya hubungan stimulus dan respons. Beberapa tokoh ilmuwan yang mengembangkan teori ini adalah Thorndike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie dan Skinner. Namun yang akan dijelaskan pada kajian ini adalah teori dari Thorndike dan Skinner.

Edward Lee Thorndike menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons. Teori belajar Thorndike dikenal sebagai aliran *connectionism* yang menyatakan bahwa hubungan stimulus dan respons dapat diperkuat oleh penguatan (*reinforcement* berupa pujian atau ganjaran (Siregar dan Nara, 2011: 28). Belajar dalam teori behaviorisme ini dapat dilakukan dengan mencoba-coba (*trial dan error*) apabila tidak tahu bagaimana memberikan suatu respons. Thorndike menyatakan bahwa perilaku sebagai hasil belajar ini dapat berwujud tingkah laku yang dapat diamati ataupun tingkah laku yang tidak dapat diamati.

Thorndike (dalam Siregar dan Nara, 2011: 29) mengemukakan beberapa hukuman tentang belajar sebagai berikut.

- a. Hukum Kesiapan (*Law of Readiness*): jika seseorang siap melakukan sesuatu, ketika ia melakukannya maka ia puas. Sebaliknya, bila ia tidak melakukannya, maka ia tidak puas.
- b. Hukum Latihan (*Law of Exercise*): jika respons terhadap stimulus diulang-ulang, maka akan memperkuat hubungan

antara respons dengan stimulus. Sebaliknya respons tidak digunakan, hubungan dengan stimulus semakin lemah.

- c. Hukum akibat (*Law of Effect*): bila hubungan antara respons dan stimulus menimbulkan kepuasan, maka tingkatan penguatannya semakin besar. Sebaliknya, bila hubungan respons dan stimulus menimbulkan ketidakpuasan, maka tingkatan penguatan semakin lemah.

Burrhus Frederick Skinner mengembangkan teori *operant conditioning* yang lebih komprehensif, dimana tingkah laku tidak hanya merupakan respons dan stimulus, tetapi suatu tindakan yang disengaja. Hubungan stimulus dan respon terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku (Sani, 2013: 7). Stimulus akan saling berinteraksi antara satu stimulus dengan stimulus yang lainnya sehingga respons yang dihasilkan tidak sederhana. Respons ini akan menghasilkan sejumlah konsekuensi yang akan mempengaruhi tingkah laku peserta didik.

Teori Skinner (dalam Siregar dan Nara, 2011: 27-28) dikenal dengan *operant conditioning* yang menjelaskan enam konsep sebagai berikut.

- a. Penguatan positif dan negatif.
- b. *Shapping*, proses pembentukan tingkah laku yang makin mendekati tingkah laku yang diharapkan.
- c. Pendekatan suksesif, proses pembentukan tingkah laku yang menggunakan penguatan pada saat yang tepat, hingga respons pun sesuai dengan yang diisyaratkan.
- d. *Extinction*, proses penghentian kegiatan sebagai akibat dari ditiadakannya penguatan.
- e. *Chaining of response*, respons dan stimulus yang berangkaian satu sama lain.
- f. Jadwal penguatan, variasi pemberian penguatan: rasio tetap dan bervariasi, interval tetap dan bervariasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar. Perubahan perilaku terjadi karena stimulus dan respons yang mempengaruhinya, melalui pengulangan dan pelatihan hubungan stimulus dan respons ini akan menjadi suatu kebiasaan. Perilaku dapat berwujud tingkah laku yang dapat diamati ataupun tidak diamati.

2. Teori Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun. Siswa membangun pengetahuannya berdasarkan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa sehingga pengetahuan itu dibangun oleh peserta didik, bukan dari pemindahan informasi dari guru ke murid. Hal ini didukung oleh pendapat Cahyo (2013: 33), teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan adalah buatan kita sendiri. Terdapat dua teori konstruktivisme yaitu konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial.

Piaget mengembangkan teori konstruktivisme kognitif yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif sebagai akibat eksplorasi dan peserta didik membangun pengetahuannya (Sani, 2013: 23). Terdapat interaksi dengan teman sebaya saat proses belajar dimana proses individu tersebut menjadi proses sosial. Piaget menjelaskan bahwa terdapat proses kognitif dan perkembangan kognitif dalam teori konstruktivisme kognitif. Sementara itu Piaget juga

mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa (Siregar dan Nara, 2011: 33).

Proses kognitif menurut Piaget (dalam Siregar dan Nara, 2011: 32) terdapat tiga tahap yaitu sebagai berikut.

- a. Asimilasi, yaitu proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada.
- b. Akomodasi, yaitu proses penyesuaian struktur kognitif dalam situasi yang baru.
- c. Equilibrasi, yaitu penyesuaian kesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Lev Semenovich Vygotsky mengembangkan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan dan perkembangan kognitif terbentuk melalui internalisasi/ penguasaan proses sosial (Sani, 2013: 19). Siswa membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang telah didapatkannya. Perkembangan kognitif pada teori konstruktivisme sosial merupakan akibat dari interaksi sosial siswa dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa teori belajar konstruktivisme menganggap bahwa belajar adalah proses interaksi individu dengan lingkungannya dalam membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Terdapat dua teori belajar konstruktivisme yaitu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori konstruktivisme kognitif Piaget.

3. Teori Kognitivisme

Belajar menurut aliran kognitivisme merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, dimana proses belajar terjadi bila materi yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang sudah dimilikinya serta pembelajaran terjadi dengan mengaktifkan indera siswa agar memperoleh pemahaman (Sani, 2013: 10). Proses belajar merupakan hal yang diutamakan dalam aliran kognitivisme. Beberapa ilmuwan yang mengembangkan teori ini adalah Piaget, Burner dan Ausubel.

David Ausubel (dalam Sani, 2013: 15) mengembangkan teori bermakna yang menjelaskan bahwa bahan pelajaran akan mudah dipahami jika bahan ajar dirasakan bermakna bagi peserta didik. Bahan ajar yang disajikan oleh guru haruslah bahan ajar yang dirasa bermakna bagi siswa, dengan begitu peserta didik akan lebih memahami apa yang sedang dipelajari dalam kegiatan belajar. Menurut Ausubel, siswa akan belajar dengan baik jika isi pelajaran sebelumnya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa sehingga akan mempengaruhi kemajuan belajar siswa (Siregar dan Nara, 2011: 33).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa pada teori kognitivisme proses belajar akan terjadi apabila materi yang baru beradaptasi dengan pengetahuan dan pengalaman yang tersusun dalam struktur kognitif yang sudah dimiliki oleh peserta didik.

Beberapa definisi mengenai teori belajar telah dijelaskan sebelumnya melalui pendapat para ahli, dengan demikian dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses upaya yang dilakukan individu sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu (peserta didik) dalam interaksi dengan lingkungannya. Teori belajar behaviorisme, konstruktivisme dan kognitivisme memberikan penekanan pada proses belajar yang di dalamnya terdapat aktivitas dan hasil belajar pada tingkatan tingkah laku tertentu sehingga memberi pemahaman yang semakin luas tentang pengertian belajar.

Setelah melakukan kegiatan belajar peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang merupakan keluaran dari proses belajar. Perkembangan belajar yang dilakukan oleh siswa akan kita ketahui dari data hasil belajar, karena hasil belajar akan menunjukkan tingkat keberhasilan dicapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar ini nantinya akan menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa selanjutnya.

Sejalan dengan yang pendapat Sudjana (2010: 22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses

evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Umumnya guru melakukan penilaian hasil belajar dengan menekankan pada aspek kognitifnya saja. Namun, hasil belajar yang berkualitas diukur dari perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang terjadi pada siswa, bukan hanya pada ketercapaian penyampaian materi pelajaran sesuai dengan target kurikulum pendidikan.

Kurikulum 2013 menerapkan penilaian hasil belajar pada ketiga ranah pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (pengetahuan, sikap dan keterampilan) yang mencakup seluruh aspek kompetensi. Menurut Sanjaya (2012: 133) pengertian dari kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi Inti merupakan bagian dari kurikulum 2013 yang mencakup KI 1 (sikap spiritual), KI 2 (sikap sosial), KI 3 (pengetahuan) dan KI 4 (keterampilan).

Penilaian merupakan proses pengumpulan data-data yang memberikan cerminan perkembangan belajar siswa. Berdasarkan Permendikbud no.65 tahun 2013 tentang standar proses dan permendikbud no. 66 tahun 2013 tentang standar penilaian, penilaian kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik pada proses dan hasil yang mencakup tiga aspek penilaian, yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik (Sunarti dan Selly, 2014: 28-29). Penilaian autentik akan

menilai tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa kemudian dinilai berdasarkan proses dan hasilnya. Penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi atau Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (Kunandar, 2014: 35).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang akan menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam ketiga ranah pembelajaran yaitu afektif, kognitif, psikomotorik. Hasil belajar siswa dalam kurikulum 2013 terdiri dari hasil belajar sikap, hasil belajar pengetahuan dan hasil belajar keterampilan.

2.1.2 Ranah Afektif

Domain afektif menurut Kusaeri dan Suprananto (2012: 60) memiliki cakupan karakteristik, seperti nilai, sikap, minat dan perilaku. Domain ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari domain kognitif. Artinya seseorang hanya akan memiliki sikap terhadap sesuatu objek manakala telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Menurut Kunandar (2014: 104) terdapat asumsi bahwa sikap seseorang terhadap sesuatu

bisa dipengaruhi dari pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu itu. Oleh karena itu, antara sikap dan pengetahuan memiliki hubungan erat dan saling mempengaruhi. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespons sesuatu atau objek. Kurinasih dan Sani (2014: 65) sikap juga sebagai ekspresi dari nilai nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Pembentukan sikap tersebut dapat diperoleh melalui pengalaman.

Terdapat beberapa komponen sikap menurut Kunandar (2014: 103) yaitu sikap terdiri dari tiga komponen, yakni: afektif, kognitif, dan konatif. Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaiannya terhadap objek. Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan mengenai objek. Sementara komponen konatif adalah kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu berkenaan dengan kehadiran objek sikap.

Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk perilaku tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri (Kunandar, 2014: 104). Kemampuan ini dicapai dengan kegiatan pembelajaran yang membuat siswa berperan aktif di dalam proses pembelajarannya, dimana terjadi interaksi sosial di dalamnya.

Terdapat berbagai jenis tingkatan ranah afektif yang dinilai menurut Sunarti dan Rahmawati (2014: 16), yaitu kemampuan siswa dalam aspek berikut.

1. Penerimaan: memberikan respons atau reaksi terhadap nilai-nilai yang dihadapkan kepadanya.
2. Partisipasi: menikmati atau menerima nilai, norma, dan objek yang mempunyai nilai etika dan estetika.
3. Penilaian dan penentuan sikap: menilai (*valuing*) ditinjau dari segi baik-buruk, adil-tidak adil, indah-tidak indah terhadap objek studi.
4. Organisasi: menerapkan dan mempraktikkan nilai, norma, etika, dan estetika dalam perilaku sehari-hari.
5. Pembentukan pola hidup: penilaian perlu dilakukan terhadap daya tarik, minat, motivasi, ketekunan belajar, sikap siswa terhadap mata pelajaran tertentu beserta proses pembelajarannya.

Kompetensi sikap dalam kurikulum 2013 masuk ke dalam kompetensi inti (KI) 1 dan 2. Sikap spiritual pada KI 1 sementara sikap sosial pada KI 2. Kompetensi sikap ini diwujudkan dalam tindakan nyata peserta didik dalam proses pembelajaran sehari-hari. Teknik penilaian kompetensi sikap dapat dilakukan dengan observasi, penilaian diri, penilaian antar teman dan jurnal.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa ranah afektif merupakan hal-hal yang berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai. Ranah afektif menyangkut hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik melalui sejumlah kompetensi yang meliputi aspek menerima, merespon, menilai, mengorganisasi dan berkarakter. Kurikulum 2013 dalam ranah afektif dicapai melalui hasil belajar sikap yang termasuk kedalam kompetensi inti sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2).

2.1.3 Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif (pengetahuan) didapat dari penilaian kompetensi pengetahuan. Penilaian kompetensi pengetahuan menurut Kunandar (2014: 165) adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, dan evaluasi. Kemampuan dalam ranah kognitif ini berhubungan dengan inteligensi, tiap orang memiliki kemampuan inteligensi yang berbeda-beda.

Tingkatan hasil belajar kognitif dalam Taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom adalah sebagai berikut (Djaali, 2013: 77).

1. Pengetahuan ialah kemampuan untuk menghafal, mengingat, atau mengulangi informasi yang pernah diberikan.
2. Pemahaman ialah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.
3. Aplikasi ialah kemampuan menggunakan informasi, teori, dan aturan pada situasi baru.
4. Analisis ialah kemampuan mengurai pemikiran yang kompleks, dan mengenai bagian-bagian serta hubungannya.
5. Sintesis ialah kemampuan mengumpulkan komponen yang sama guna membentuk satu pola pemikiran yang baru.
6. Evaluasi ialah kemampuan membuat pemikiran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa ranah kognitif merupakan tingkat penguasaan peserta didik yang meliputi ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi yang mencerminkan kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam

proses pembelajaran. Kurikulum 2013 pada ranah kognitif dicapai melalui hasil belajar pengetahuan yang termasuk kompetensi inti pengetahuan (KI 3), sedangkan untuk penilaiannya dapat dilakukan dengan tes tertulis, tes lisan maupun penugasan yang diberikan oleh guru.

2.1.4 Ranah Psikomotorik

Keterampilan ini berhubungan dengan tindakan nyata peserta didik berdasarkan sikap dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik sebelumnya. Hasil belajar keterampilan didapat dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini merupakan kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu tindakan atau perbuatan tertentu. Tindakan nyata peserta didik ini akan terlihat saat peserta didik melakukan suatu tugas tertentu yang diberikan oleh guru. Tugas-tugas ini dikerjakan dengan keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Menurut Bloom ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya: menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Mager (T.Th) berpendapat bahwa mata ajar yang termasuk dalam kelompok mata ajar psikomotorik adalah mata ajar yang mencakup pada tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau kumpulan tugas tertentu (dalam Arryza, 2013)

Sejalan dengan pendapat Kunandar (2014: 255) bahwa ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan sebagai hasil tercapainya kompetensi pengetahuan.

Tabel 2.1 Ciri-Ciri Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

No.	Tingkatan Hasil Belajar	Ciri-Ciri
1.	<i>Perception</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati objek melalui pengamatan indrawi 2. Mengolah hasil pengamatan (dalam pikiran) 3. Melakukan seleksi terhadap objek (pusat perhatian)
2.	<i>Set</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan mental untuk bereaksi 2. Kesiapan fisik untuk bereaksi 3. Kesiapan emosi atau perasaan untuk bereaksi
3.	<i>Guided Response</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan peniruan 2. Melakukan coba-coba salah 3. Pengembangan respon baru
4.	<i>Mechanism</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai tumbuh <i>performance skill</i> dalam berbagai bentuk 2. Repons-respons baru muncul dengan sendirinya
5.	<i>Complex overt Response</i>	Sangat terampil yang digerakan oleh aktivitas motoriknya
6.	<i>Adaptation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan keterampilan individu untuk gerakan yang dimodifikasi 2. Kemampuan untuk menghadapi <i>problem solving</i>
7.	<i>Origination</i>	Mampu mengembangkan kreativitas gerakan-gerakan baru untuk menghadapi bermacam-macam situasi atau problema-problema yang spesifik.

Sumber : Edward Norman Gronlund (dalam Kunandar, 2014: 261)

Ranah psikomotorik dalam kurikulum 2013 berada dalam kompetensi inti (KI) 4. Keterampilan menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas tertentu. Ranah psikomotorik ini merupakan satu kesatuan dengan aspek kognitif, dimana KI 4 merupakan kelanjutan dari KI 3 yang telah dikuasai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotorik diwujudkan dalam hasil belajar keterampilan yang berupa kemampuan tindakan nyata peserta didik untuk melakukan suatu tugas tertentu, keterampilan merupakan kelanjutan dari kompetensi pengetahuan. Ada keterkaitan antara aspek pengetahuan dan aspek keterampilan, kompetensi pengetahuan menunjukkan peserta didik telah mengetahui suatu ilmu, sedangkan kompetensi keterampilan menunjukkan peserta didik bisa akan suatu ilmu tertentu.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2012: 15) *cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kepada kerjasama kelompok, dimana peserta didik

dikelompokkan berdasarkan pola yang heterogen. Model pembelajaran kooperatif akan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajarannya. Belajar secara kelompok membuat siswa harus bekerjasama antar peserta didik yang ada di dalam kelompok tersebut.

Keberadaan model pembelajaran kooperatif ini akan ini akan mengurangi sikap individualitas siswa, kemudian siswa akan lebih bersikap terbuka terhadap orang luar, saling menghargai dan peduli terhadap sesama. Kerjasama dalam kelompok membuat peserta didik melatih kemampuan bersosialisasinya. Saat kerja kelompok tujuan kelompok adalah tujuan bersama yang harus dicapai, maka dari itu peserta didik harus memiliki kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan tersebut. Sejalan dengan karya Vigotsky dan penjelasan Piaget (dalam Rusman, 2010: 202), para konstruktivis menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya melalui pembentukan kelompok belajar. Keberadaan kelompok belajar memberikan kesempatan kepada siswa secara aktif dan kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu dengan lebih jelas bahkan melihat ketidaksesuaian pandangan mereka sendiri.

Pembelajaran kooperatif akan menciptakan interaksi di dalam kelas antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri. Proses interaksi antar sesama siswa merupakan hal yang penting untuk menciptakan

lingkungan belajar yang aktif. Siswa saling bekerja sama untuk memahami dan mencapai tujuan belajar bersama.

Hal ini didukung oleh pendapat Abdulhak (dalam Rusman, 2010: 203) yakni pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Namun tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*. “pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri”. Pembelajaran ini akan menciptakan sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama-sama temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok (Isjoni, 2012: 21).

Pembelajaran kooperatif memiliki tahapan-tahapan didalamnya. Terdapat enam langkah utama di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

Tabel 2.2 (Lanjutan)

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 3 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.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Rusman (2011: 211)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar siswa secara kelompok yang mempunyai kemampuan beragam, bekerjasama dan bertanggung jawab untuk saling memahami tugas kelompok dalam mencapai tujuan dan kesuksesan bersama.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah-masalah nyata kepada siswa untuk dicarikan solusinya. Siswa memerlukan kemampuan berpikir dalam penyelesaian masalah yang disajikan. Peran aktif siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mengandalkan satu sumber belajar yaitu guru, namun siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar disekitarnya seperti, fasilitas internet, perpustakaan, lingkungan sekolah, masyarakat dan sumber belajar lainnya.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Cahyo (2013: 283) bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. Menurut Tan (dalam Rusman, 2011: 232) pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* didasarkan atas teori psikologi kognitif, terutama berlandaskan teori Piaget dan Vigotsky (dalam aliran konstruktivisme). Peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan berdasarkan pengetahuan awal kemudian memadukannya dengan pengetahuan dan pengalaman baru yang didapatkannya. Perolehan pengetahuan ini bukan pemindahan dari guru langsung ke siswa, namun siswa tersebut yang harus aktif membangun pengetahuannya.

Hal ini didukung oleh pendapat Brown (dalam Wardoyo, 2013: 29-30) teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pembentukan pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial. Sedangkan konstruktivisme kognitif Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif siswa akibat proses konstruksi pengetahuan dan eksplorasi yang dilakukan siswa dimana menekankan pada tahap perkembangan intelektual.

Perlu diperhatikan beberapa karakteristik dari model PBL dalam penerapannya di kelas. Karakteristik PBL menurut Rusman (2011: 232) adalah sebagai berikut.

1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dalam dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. PBL melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Peran guru dalam model PBL ditekankan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator. Guru menghadapkan siswa pada permasalahan nyata, membimbing dalam proses penyelidikan, memfasilitasi dialog antar siswa, menyediakan bahan ajar, serta memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual siswa. Jadi, disini peran guru sangatlah penting selama membimbing siswa dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Pembelajaran PBL ini memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan nyata yang nantinya akan menjadi suatu pengetahuan bermanfaat bagi dirinya. Hal ini didukung oleh pendapat Sani (2014: 134) bahwa PBL memungkinkan untuk melatih siswa dalam

mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.

Terdapat tahapan-tahapan dalam melaksanakan pembelajaran PBL hal tersebut akan dijelaskan dalam langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (Huda, 2014: 272), yaitu sebagai berikut.

Langkah-langkah model PBL.

1. Pertama-tama siswa disajikan suatu masalah.
2. Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial PBL dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta-fakta suatu kasus kemudian mendefinisikan sebuah masalah. Mereka membrainstorming gagasan-gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya. Kemudian mereka mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah serta apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut. Mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah.
3. Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru. Hal ini bisa mencakup: perpustakaan, *database*, *website*, masyarakat, dan observasi.
4. Siswa kembali ke tutorial PBL, lalu saling sharing informasi, melalui *peer teaching* atau *cooperative learning* atas masalah tertentu.
5. Siswa menyajikan solusi atas masalah.
6. Siswa melakukan *review* apa yang mereka pelajari selama proses pengerjaan selama ini. Semua yang berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam *review* pribadi, *review* berpasangan, dan *review* berdasarkan bimbingan guru, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya tak terkecuali model pembelajaran *Problem Based Learning*, kelebihan dan kelemahan PBL dijelaskan dalam uraian berikut.

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Ibrahim dan Nur (dalam Cahyo, 2013: 285).

1. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep.
2. Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan siswa yang lebih tinggi.
3. Pengetahuan tertanam berdasarkan skema yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.
4. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajari.
5. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima sikap sosial yang positif di antara siswa.
6. Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.

Kelebihan dan kelemahan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Sari (2013) adalah sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
6. Melalui pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
7. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
8. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

9. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar.

Kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran masalah (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang lebih menekankan kepada permasalahan kehidupan nyata yang bermakna bagi peserta didik. Peran aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi hal yang utama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, sementara guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa. Model pembelajaran ini memerlukan kemampuan berpikir penyelesaian masalah serta keterampilan dalam menemukan solusi untuk mengatasinya.

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* merupakan model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan sosial kepada peserta didik. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Arends. Partisipasi siswa merupakan hal yang utama dalam kegiatan pembelajaran, karena

semua siswa harus turut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Huda (2014: 239) yaitu sebagai berikut.

“Strategi pembelajaran *Time Token* menurut Arends, 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.”

Model pembelajaran *Time Token* merupakan aplikasi dari teori belajar behavioristik yang menganggap belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilakukan melalui manipulasi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik. Behavioristik menekankan pada perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, jadi peserta didik dianggap telah belajar apabila ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku.

Penggunaan model pembelajaran *Time Token* akan menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Suasana kelas akan lebih hidup dengan adanya partisipasi dari seluruh siswa. Keberadaan kupon berbicara akan membuat kesempatan yang sama pada tiap siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan mendapat giliran untuk mengeluarkan pendapatnya dengan kupon bicara yang setiap kuponnya memiliki batas waktu.

Siswa dikondisikan untuk melaksanakan diskusi dalam model pembelajaran *Time Token*. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik. Apabila telah selesai bicara, kupon yang dipegang

siswa diserahkan, tiap berbicara menggunakan satu kupon bicara. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi, digantikan dengan yang masih memiliki kupon. Model pembelajaran ini dapat melatih siswa dalam mengeluarkan pendapatnya. Apabila hal ini terus dilakukan akan membuat siswa menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapatnya dan akhirnya dapat menjadi suatu kebiasaan. Selain itu penerapan model pembelajaran *Time Token* akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Adanya kartu berbicara yang dimiliki oleh tiap siswa, membuat partisipasi dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih tinggi karena setiap anak harus mengeluarkan pendapatnya dengan menyerahkan kupon berbicara yang mereka miliki.

Langkah-langkah model pembelajaran tipe *Time Token* menurut Aqib (2013: 33) adalah sebagai berikut.

1. Kondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning/ CL*).
2. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan.
3. Apabila telah selesai bicara, kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon.
4. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis.
5. Begitupun seterusnya.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan didalam penerapannya, termasuk untuk model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* yang memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan dijelaskan oleh Huda (2014: 241) sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran *Time Token*.

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 kemampuan berkomunikasi (aspek berbicara).
5. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat.
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 bersama terhadap permasalahan yang dihadapi.
9. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Kelemahan model pembelajaran *Time Token*.

1. Hanya dapat digunakan pada mata pembelajaran tertentu saja.
2. Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dalam proses pembelajaran karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
3. Kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak dikelas.

2.1.8 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada kurikulum disekolah. Pembelajaran IPS menyajikan fenomena-fenomena sosial pada masyarakat dan lingkungan yang terjadi pada masa lalu, sekarang dan masa datang. Peristiwa-peristiwa yang terjadi biasanya adalah peristiwa yang ada dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, filsafat, dan psikologi sosial.

IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang manusia serta lingkungannya. Hal ini didukung oleh pendapat Rizal (2010: 54) bahwa Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan hidupnya, ilmu yang mempelajari kegiatan hidup manusia dalam kelompok dengan menggunakan ilmu politik, ekonomi, sejarah, sosiologi dan antropologi. Sementara Trianto (2014: 171) menjelaskan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Mata Pelajaran IPS di SMP/ MTS menurut Trianto (2014: 174) memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Trianto (2007: 128) adalah sebagai berikut.

“Mengembangkan potensi peserta didik agar mereka peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat”.

Pengajaran IPS memiliki tujuan di dalamnya yaitu penyampaian pengetahuan, pembentukan nilai dan sikap, serta melatih keterampilan dari peserta didik. Maka dari itu dapat dijelaskan tujuan program pengajaran IPS yang diperinci oleh Rizal (2010: 60-62) sebagai berikut.

1. Penyampaian pengetahuan dan pengertian.
Program pengajaran IPS memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memperluas pengetahuannya mengenai konsep-konsep ilmu-ilmu sosial yang menjadi unsur IPS untuk dapat dipergunakan dalam mempelajari bagaimana caranya memecahkan masalah-masalah yang dihadapi manusia.
2. Pembentukan nilai dan sikap.
Melalui pengajaran IPS, kepada siswa diajarkan nilai-nilai, moral, cita-cita, apresiasi agar dapat membantu siswa bersikap yang baik dan bertanggung jawab, baik disekolah maupun di dalam masyarakat.
3. Melatih keterampilan.
Keterampilan dalam IPS, berkaitan dengan kesanggupan untuk mewujudkan pengetahuan dan pengertiannya kedalam perbuatan sehingga dapat diperkenalkan kepada masyarakat. Contohnya sebagai berikut.
 - a. Keterampilan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dari bacaan, ceramah, diskusi, film dan sebagainya.
 - b. Keterampilan berfikir, menginterpretasi dan mengorganisasikan informasi yang diperolehnya dari berbagai sumber.
 - c. Keterampilan untuk meninjau informasi secara kritis, membedakan fakta dan pendapat.
 - d. Keterampilan mengambil keputusan berdasarkan fakta-fakta dan pemikiran.
 - e. Kecakapan menggunakan metode pemecahan masalah.
 - f. Keterampilan menggunakan alat-alat IPS, seperti globe, peta, grafik, tabel, dan sebagainya.

- g. Keterampilan dalam menyusun laporan, menggambar peta, mengadakan observasi, wawancara dan melaksanakan penelitian sederhana.

Fungsi mata pelajaran IPS di SMP dan MTs menurut Fajar (2004: 110) adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial dan kewarganegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Sementara itu mata pelajaran IPS dapat mengembangkan kompetensi siswa yang akan dicapai dalam kurikulum 2013 yaitu dalam ranah afektif, kognitif dan psikomotorik yang diwujudkan dalam hasil belajar. Pencapaian ini dilakukan dengan mengoptimalkan kemampuan peserta didik melalui strategi guru dalam mempelajari IPS Terpadu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa IPS merupakan ilmu yang mengkaji aspek sosial untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai dalam interaksinya dengan masyarakat serta menjadikan anak didik menjadi warga negara yang baik. Ilmu pengetahuan sosial terdapat dalam program pengajaran di sekolah yang merupakan gabungan dari mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi.

2.2 Penelitian yang Relevan

1. Rizki Amando Putra (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sikap, Pengetahuan Dan Keterampilan Siswa

Kelas X-D MAN Malang 1 (PTK Biologi)” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa kelas X-D MAN Malang I pada mata pelajaran Biologi. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meliputi a) Sikap spiritual sebesar 19,82% dari 68,10% menjadi 87,92%, b) Sikap sosial sebesar 13,83% dari 69,72% menjadi 83,55%, c) Pengetahuan siswa sebesar 38,18% dari 56,69% menjadi 94,87%, d) Keterampilan sebesar 20,52% dari 70,36% menjadi 90,88%.

2. Sri Handayani (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Hasil Belajar Dan Respon Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Malang” menunjukkan bahwa a) Aktivitas belajar siswa meningkat 11,5% dari 59,21% pada siklus I menjadi 70,71% pada siklus II, b) Hasil belajar aspek kognitif meningkat dimana rata-rata nilai 76 pada siklus I menjadi 86,71 pada siklus II, c) Hasil belajar afektif siswa meningkat dari 79,92 pada siklus I menjadi 88,06 pada siklus II, d) Hasil belajar psikomotorik meningkat 6% dari 80,8 pada siklus I menjadi 86,8%, e) Respon belajar siswa meningkat sebesar 21,15% siswa yang menyatakan sangat setuju, 54% siswa yang menyatakan setuju, 16,57% siswa menjawab ragu, dan hanya 6,85% yang tidak setuju serta 1,45% sangat tidak setuju.

3. Elfira (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Kemampuan Menulis Teks Berita Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Palembang”, menunjukkan bahwa adanya perbedaan kemampuan menulis teks berita siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelas kontrol dari pengujian uji-t yang menunjukkan bahwa t_o lebih besar dari pada “ t ” dengan db = 75 pada tabel taraf signifikan 5%, yaitu 4,05 lebih dari pada 1,99.
4. Siti Marfuatun (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2013-2014” menunjukkan bahwa penggunaan model *Time Token* meningkatkan aktivitas siswa belajar Sejarah. Namun, dari 8 aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dengan kategori baik sekali hanya aktivitas tertentu, seperti aktivitas siswa mendengar, melihat, membaca, berpikir dan mencatat dengan persentase pertemuan III sebesar 100%, aktivitas siswa mengerjakan soal latihan sebesar 100% dan aktivitas siswa mendiskusikan masalah dan merangkum pembicaraan mencapai 88.89%.
5. Nuri Subekti (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Penerapan Metode *Time Token Arend* (Tta) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sanden” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam aktivitas dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil

pengujian hipotesis data angket menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} = 2,994 > t_{\text{tabel}} = 2,0040$ dengan taraf signifikansi 5%, sedangkan untuk hasil belajar diperoleh $t_{\text{hitung}} = 5,051 > t_{\text{tabel}} = 2,0040$ dengan taraf signifikansi 5%.

2.3 Kerangka Pikir

Peningkatan kompetensi siswa salah satunya dapat dicapai melalui penggunaan model-model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran konvensional dan diskusi tidak berpola membuat siswa menjadi kurang partisipatif karena pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran akan berakibat kepada perolehan hasil belajar yang tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif, yaitu kooperatif tipe *Problem Based Learning* dan kooperatif tipe *Time Token*. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII yang terdiri dari hasil belajar aspek sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tersebut

2.3.1 Hasil Belajar Sikap Spiritual Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Lebih Tinggi Dibandingkan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Time Token* merupakan aplikasi dari teori belajar behaviorisme yang dijelaskan oleh Burrhus Frederick Skinner yang menjelaskan bahwa suatu respons sesungguhnya juga menghasilkan sejumlah konsekuensi yang nantinya akan mempengaruhi sejumlah konsekuensi yang nantinya akan mempengaruhi tingkah laku manusia (Siregar dan Nara, 2011: 27). Respons yang diberikan peserta didik tidak sederhana karena stimulus akan saling berinteraksi antara stimulus satu dengan yang lainnya.

Skinner menjelaskan enam konsep teori *operant conditioning*, dimana diantaranya ada *shapping* yang merupakan proses pembentukan tingkah laku yang makin mendekati tingkah laku yang diharapkan dan juga terdapat pendekatan suksesif yang merupakan proses pembentukan tingkah laku yang menggunakan penguatan pada saat yang tepat, hingga respons pun sesuai dengan yang diisyaratkan. Pembentukan sikap spiritual pada siswa melalui penggunaan model pembelajaran tidak diajarkan secara langsung namun dapat dilakukan dengan pemberian penguatan sikap spiritual, arahan dan dorongan kepada siswa serta pengaitan sikap spiritual KI 1 yang dijabarkan pada tiap KD dengan materi yang diajarkan, misalnya sebagai manusia kita harus menyukuri nikmat yang diberikan oleh Tuhan yang Maha Esa.

Penggunaan kupon bicara pada model pembelajaran *Time Token* memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk ambil bagian dalam proses pembelajaran. Kesempatan bicara yang diperoleh pada model pembelajaran *Time Token* akan melatih siswa untuk tidak meremehkan orang lain dan tidak menghina orang lain, karena siswa akan menyadari bahwa masing-masing orang memiliki kesempatan yang sama dalam mengeluarkan pendapatnya dan masing-masing orang memiliki kelemahan dan kelebihan. Siswa diberikan pemahaman bahwa manusia itu diciptakan oleh Tuhan yang Maha Esa dengan segala kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu, sebagai manusia kita harus mengembangkan kelebihan dan potensi yang ada pada diri.

Penguatan sikap spiritual pada model pembelajaran *Time Token* dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman kepada siswa agar tidak sombong terhadap kelebihan yang dimilikinya dan pemberian arahan kepada siswa untuk memanfaatkan kelebihan tersebut dengan bijak. Kekurangan yang ada di dalam diri individu sebaiknya diminimalisir dengan cara memperbaikinya. Misalnya, siswa kurang mampu untuk berbicara di depan kelas atau sulit untuk mengeluarkan gagasannya, maka dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* hal tersebut dapat diperbaiki dan ditingkatkan. Model ini juga dapat melatih kesabaran, karena siswa harus bersabar untuk bergantian dalam menggunakan kupon bicara yang mereka miliki.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata kepada siswa. Siswa diskusi dalam masing-masing kelompok untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan kepada guru. Berdasarkan aktivitasnya, terdapat kegiatan mengamati permasalahan nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari pada model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sikap spiritual yang akan tumbuh dari kegiatan tersebut adalah siswa akan menyadari kebesaran Tuhan bahwa tiap permasalahan merupakan kehendak Tuhan. Tiap permasalahan pasti ada jalan keluarnya, sebagai manusia yang diberikan akal oleh Tuhan harus dapat memaksimalkan kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan serta sabar dan tawakal dalam menghadapinya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat diartikan bahwa diduga hasil belajar sikap spiritual mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Problem Based Learning*. Hal ini disebabkan karena penyajian masalah nyata dan penguatan sikap spiritual pada model pembelajaran PBL diduga tidak banyak menampakkan sikap spiritual siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *Time Token*, melalui penggunaan kupon bicara dan penguatan sikap spiritual dapat meningkatkan hasil belajar sikap spiritual siswa karena adanya perubahan tingkah laku.

2.3.2 Hasil Belajar Sikap Sosial Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Lebih Tinggi Dibandingkan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Based Learning*.

Guru membentuk kelompok yang anggotanya heterogen di dalam model pembelajaran *Time Token*. Kemudian mengkondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik, dimana tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan. Jika telah selesai bicara, kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara dibayar dengan satu kupon. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi, sementara yang masih memegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis. Model pembelajaran *Time Token* merupakan aplikasi dari teori belajar behaviorisme salah satunya dijelaskan oleh Thorndike yang mengembangkan aliran *connectionism*. Belajar dapat dilakukan dengan mencoba-coba (*trial dan error*) melalui pengulangan dan pelatihan hal ini akan menjadi suatu kebiasaan sehingga muncul perilaku yang diinginkan. Terdapat hubungan stimulus dan respons dalam teori behaviorisme dimana hubungan ini dapat diperkuat oleh *reinforcement* berupa pujian atau hukuman.

Sikap sosial dalam model pembelajaran *Time Token* lebih banyak muncul dibandingkan dengan model pembelajaran PBL, karena aktivitas siswa menjadi hal yang diutamakan dalam model pembelajaran *Time Token*. Penggunaan kupon berbicara akan membuat

pembelajaran terlihat lebih aktif dan menyenangkan, karena semua siswa turut berpartisipasi. Sikap yang akan nampak pada model pembelajaran *Time Token* diantaranya, siswa akan saling menghargai, terutama apabila terdapat perbedaan pendapat. Percaya diri siswa akan tumbuh dalam proses pembelajaran, karena siswa dilatih untuk mengemukakan pendapatnya. Percaya diri yang telah tumbuh akan meningkatkan kemampuan merespon siswa, salah satunya adalah senang bertanya. Model pembelajaran *Time Token* juga akan menumbuhkan sikap disiplin, sikap ini muncul ketika siswa mengikuti aturan bersama yang telah dibuat. Aturan yang dibuat adalah hanya siswa yang memiliki kupon bicara yang boleh bicara, baik dalam mengeluarkan pendapatnya, bertanya maupun menanggapi pertanyaan.

Berbeda halnya pada model pembelajaran *Problem Based Learning*, akan terjadi dominasi pembicaraan siswa yang aktif dan memiliki kemampuan yang tinggi pada proses pembelajaran. Bagi siswa yang kurang mampu tidak bisa menunjukkan kemampuannya sehingga siswa tersebut terkesan pasif. Hal ini akan menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi siswa yang belum mampu mengembangkan kemampuannya dalam menanggapi suatu permasalahan yang diberikan. Ketika menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, siswa yang kurang pandai masih bergantung kepada siswa yang lebih pandai sehingga hal ini akan berdampak pada kurangnya sikap kemandirian, tanggung jawab serta kerjasama siswa dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka dapat diduga hasil belajar sikap sosial mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning*. Hal ini disebabkan karena penggunaan kupon bicara pada model pembelajaran *Time Token* akan membuat seluruh siswa lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga sikap sosial pada model pembelajaran *Time Token* lebih banyak muncul dibandingkan dengan model pembelajaran PBL.

2.3.3 Hasil Belajar Pengetahuan Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Based Learning* Lebih Tinggi Dibandingkan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan aplikasi dari teori konstruktivisme yang menekankan kepada konstruksi pengetahuan yang dilakukan oleh siswa. Permasalahan dunia nyata yang diberikan dalam PBL akan membuat siswa membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengetahuan awal kemudian dipadukan dengan pengetahuan dan pengalaman baru yang didapatkan. Terdapat dua teori belajar konstruktivisme yaitu konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pembentukan pengetahuan melalui interaksi sosial mereka dengan lingkungan. Konstruktivisme kognitif Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif siswa akibat proses konstruktivisme

pengetahuan dan eksplorasi yang dilakukan siswa dengan menekankan pada tahap perkembangan intelektual.

Peserta didik dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* akan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui masalah-masalah yang disajikan oleh guru serta menemukan gagasan-gagasan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Proses konstruksi pengetahuan peserta didik ini akan membuat siswa lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Jadi proses pembelajaran model PBL lebih menekankan pada aspek kognitif siswa. Kemampuan berpikir dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah-masalah dunia nyata.

Berbeda dengan model pembelajaran *Time Token* siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran melalui kupon bicara yang dimilikinya sehingga model pembelajaran ini dapat melatih keterampilan sosial pada masing-masing peserta didik. Model pembelajaran *Time Token* dapat menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali sehingga seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan proses kognitif pada model pembelajaran *Time Token* akan terbentuk saat siswa mengemukakan pendapatnya secara mandiri. Pembatasan waktu pada model pembelajaran *Time Token* akan memacu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pengembangan kemampuan kognitif siswa pada model pembelajaran *Time Token* dalam proses pembelajarannya berdasarkan pada konsep-konsep materi

pelajarannya sedangkan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih menekankan kepada penyajian masalah yang terdapat pada keseharian (konteks dunia nyata) dan menekankan pada aktivitas penyelidikan pemecahan masalah yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kognitifnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa diduga hasil belajar pengetahuan mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*. Pemecahan masalah nyata pada PBL akan mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran IPS Terpadu sehingga akan meningkatkan hasil belajar pengetahuan IPS Terpadu siswa.

2.3.4 Hasil Belajar Keterampilan Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Based Learning* Lebih Tinggi Dibandingkan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*.

Hasil belajar pengetahuan berhubungan dengan hasil belajar keterampilan, dimana semakin banyak siswa mengetahui suatu ilmu maka semakin banyak juga siswa untuk bisa melakukan sesuatu. Sebagaimana pada kurikulum 2013, hasil belajar kognitif merupakan kompetensi inti pengetahuan (KI 3) sedangkan hasil belajar psikomotorik merupakan kompetensi inti keterampilan (KI 4).

Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mewujudkan pengetahuannya dalam suatu tindakan yang nyata.

Selain teori belajar konstruktivisme, model pembelajaran *Problem Based Learning* juga merupakan aplikasi dari teori kognitivisme. Ilmu pengetahuan dalam kognitivisme dibangun dalam diri peserta didik melalui proses interaksi yang berkelanjutan dengan lingkungannya. Salah satu penganut teori ini adalah David Ausubel yang menyatakan bahwa bahan pelajaran yang dipelajari haruslah bermakna (*meaningfull*). Penyajian permasalahan pada PBL membuat proses belajar menjadi bermakna. Kebermaknaan akan meningkatkan keilmuaan (K3) siswa yang berpengaruh terhadap kemampuan melakukan suatu tindakan (K4) sehingga siswa mengetahui tindakan apa yang harus dilakukannya. PBL memungkinkan untuk melatih siswa dalam mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan serta mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.

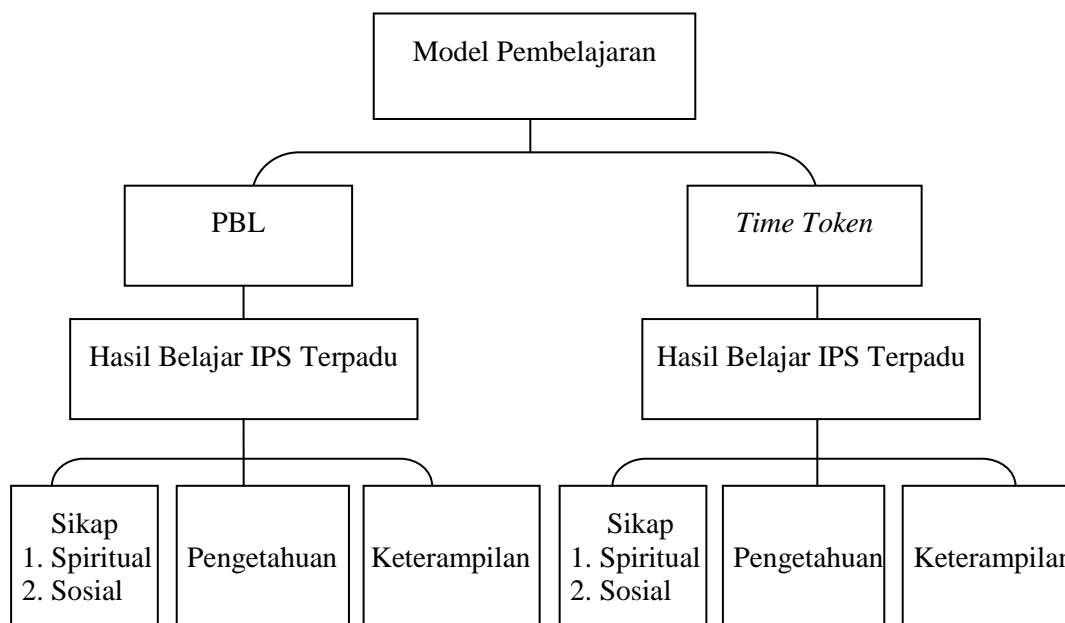
Keterampilan siswa akan meningkat karena adanya kebermaknaan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*. Keterampilan tersebut akan nampak pada beberapa tindakan berikut. Siswa terampil dalam mengidentifikasi masalah dan terampil menyajikan data dalam bentuk kinerja yang dilakukan oleh peserta didik, contohnya kemampuan menulis laporan yang merupakan bentuk keterampilan dalam ranah abstrak yang cukup kompleks untuk dipahami dan

dilakukan. Penulisan dalam menyajikan data menekankan pentingnya penggunaan kosa kata yang tepat dan sistematika tulisan yang baik.

Model pembelajaran *Time Token* lebih mengajarkan keterampilan sosial kepada peserta didik. Penekanan model pembelajaran *Time Token* adalah membuat siswa menjadi lebih komunikatif di dalam kelas. Model ini akan menghindari siswa mendominasi pembicaraan sehingga partisipasi siswa akan lebih aktif. Penggunaan kupon berbicara membuat semua siswa diharuskan untuk mengeluarkan pendapatnya, jadi siswa akan dilatih dalam menyatakan pemikirannya. Namun apabila kupon bicara habis maka diberikan kesempatan kepada siswa lain yang masih memiliki kupon bicara.

Siswa akan lebih banyak menunjukkan keterampilannya pada model pembelajaran PBL apabila ia mendapatkan pengetahuan yang baik sebelumnya, yaitu pada KI 3. Sebagaimana yang dikatakan oleh Kunandar (2014: 256) bahwa Kompetensi Inti 3 (pengetahuan) itu menggambarkan bahwa peserta didik telah tahu tentang kompetensi pengetahuan yang dipelajari, sedangkan Kompetensi Inti 4 (keterampilan menggambarkan bahwa peserta didik telah bisa tentang kompetensi keterampilan yang dipelajari. Oleh sebab itu, diduga hasil belajar keterampilan mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar sikap spiritual mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning*.
2. Hasil belajar sikap sosial mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning*.

3. Hasil belajar pengetahuan mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*.
4. Hasil belajar keterampilan mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*.