

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

#### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Proses dimana seseorang yang tidak tahu menjadi tahu dan dimana seseorang merasa sulit sehingga menjadi mudah merupakan proses belajar yang dialami oleh seseorang. Belajar memiliki beberapa definisi salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Burton dalam Siregar dkk (2014: 4) bahwa:

belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Wingkel dalam Siregar dkk, 2014: 12).

Penjelasan untuk memahami belajar dinamakan dengan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran. Ada beberapa teori belajar diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik, teori belajar humanistik dan teori belajar sosial. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran, teori belajar

konstruktivistik untuk siswa agar mengemukakan gagasannya sendiri, teori belajar humanistik untuk memanusiakan manusia, dan teori belajar sosial menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran.

### 1) Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia. Timbulnya aliran ini disebabkan rasa tidak puas terhadap teori psikologi daya dan teori mental state. Sebabnya ialah karena aliran-aliran terdahulu menekankan pada segi kesadaran saja. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain adalah Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

Menurut Guthrie bahwa tingkah laku manusia itu dapat diubah, tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk dan sebaliknya, tingkah laku buruk dapat diubah menjadi baik. Sedangkan menurut Watson ia menyimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui latihan/membiasakan mereaksi terhadap stimulus-stimulus yang diterima (Siregar, 2014: 26-27).

Jadi, teori behaviorisme ini menggambarkan bahwa belajar merupakan pemberian stimulus-stimulus dan kemudian akan menimbulkan perubahan yaitu tingkah laku, baik itu berubah menjadi baik maupun berubah menjadi buruk yang didasari pada kebiasaan.

Terdapat enam konsep pada teori Skinner, yaitu 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 (Huda, 2014: 28).

Teori belajar behaviorisme adalah suatu proses belajar dengan stimulus dan respon lebih mengutamakan suatu unsur-unsur kecil, yang bersifat umum, bersifat mekanistik, peranan lingkungan dapat mempengaruhi suatu proses belajar

Jadi, karakteristik esensial dari pendekatan behaviorisme terhadap belajar adalah pemahaman terhadap kejadian-kejadian di lingkungan untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan pikiran, perasaan, ataupun kejadian internal lain dalam diri orang tersebut. Teori belajar ini pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Pada teori belajar ini juga guru berperan penting karena guru memberikan stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya. Dalam hal ini juga, kurikulum dirancang dengan menyusun pengetahuan yang ingin menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu.

Dengan demikian bahwa teori behaviorisme ini berhubungan dengan model pembelajaran *Time Token* karena dalam teori ini menekankan

pada pemberian stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya.

## 2) Teori Konstruktivistik

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Para ilmuwan yang mendukung pada teori konstruktivistik adalah Grasel, Bettencourt, Matthews, Piaget, Driver dan Oldham.

Piaget dalam Siregar (2014: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pengalaman berjalan secara terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru.

Dalam teori konstruktivistik pembelajaran siswa lah yang harus mendapat penekanan. Mereka yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan guru atau orang lain. Siswa perlu memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Penekanan belajar siswa secara

aktif ini perlu dikembangkan karena kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Dengan demikian bahwa teori konstruktivistik ini juga berhubungan dengan model pembelajaran *Time Token* karena dalam teori ini menekankan siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

### 3) **Teori Humanistik**

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun dia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya bukan dari sudut pandang pengamatnya. Peran guru dalam teori ini sebagai fasilitator bagi para siswa sedangkan guru memberikan motivasi, kesadaran mengenai makna kehidupan siswa. Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada siswa dan mendampingi siswa untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Siswa berperan sebagai pelaku utama yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Tokoh ilmuwan dalam teori ini adalah Kolb, Honey, Mumford, Hubermas dan Carl Rogers.

Menurut Hubermas belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia. Menurut Rogers, siswa yang belajar hendaknya tidak dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas, siswa diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggung jawab atas keputusan-keputusan yang diambilnya sendiri (dalam siregar dkk, 2014: 36-37).

Jadi, teori ini menekankan pada proses interaksi yang terjadi antara sesama manusia dengan meningkatkan motivasi belajar yang nantinya diharapkan dapat mengambil keputusannya sendiri dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dalam arti tidak hanya dapat menyelesaikan masalah yang ada tetapi juga dapat memahami hasil dari proses interaksi tersebut.

Dengan demikian teori humanistik ini berhubungan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) karena dalam teori ini siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dengan baik serta dapat mengembangkan keterampilan dan ide-ide dalam pembelajaran.

#### **4) Teori belajar sosial**

Teori belajar sosial dikembangkan oleh Vigotsky. Teori Vigotsky menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran (Trianto, 2007: 29).

Berdasarkan teori Vygotsky maka dalam kegiatan pembelajaran hendaknya siswa memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proximalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang. Dalam pembelajaran harus terdapat bantuan untuk memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan

permasalahan, bantuan itu dapat diberikan dalam bentuk contoh, pedoman dan bimbingan orang lain atau teman sebaya.

Dengan demikian, teori Vygotsky cocok untuk pembelajaran yang bersifat *cooperative* dengan model pembelajaran STAD karena, dalam teori ini perkembangan siswa dapat dikembangkan melalui bimbingan orang lain atau teman sebaya.

Jadi, belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga liang lahat. Belajar juga merupakan hal yang tidak bisa dihindari oleh seseorang dalam hidupnya. Belajar memiliki teori-teori belajar yang sudah dikembangkan oleh beberapa ilmuwan, teori belajar ini juga merupakan pedoman untuk memperkuat model pembelajaran yang digunakan dalam suatu pembelajaran.

### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Dalam pembelajaran, siswa akan mengalami proses belajar yang nantinya akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Menurut Slameto (2010: 54-71) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa antara lain:

- a. faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:

- 1) faktor jasmaniah yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh,
- 2) faktor psikologis yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan, kesiapan,
- 3) faktor kelelahan yaitu faktor kelelahan jasmani dan kelelahan rohani,

b. faktor Ekstern (Faktor dari luar diri siswa)

Faktor yang berasal dari luar diri siswa sendiri terdiri dari tiga faktor, yakni:

- 1) faktor Keluarga yaitu cara orang tua mendidik, Relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan,
- 2) faktor Sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pembayaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah,
- 3) faktor Masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Penilaian hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri siswa. Penilaian hasil bertujuan untuk mengetahui hasil belajar atau pembentukan kompetensi siswa.

Hasil belajar pada satu sisi adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Pada sisi lain, merupakan peningkatan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapot, sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 4).

Jadi, hasil belajar merupakan tujuan dari proses pembelajaran. Dalam menentukan hasil belajar terdapat dua faktor yaitu faktor intern dan



ekstern dimana keduanya saling mempengaruhi individu siswa. Proses penilaian juga dapat dituangkan dalam nilai rapot atau kemampuan dalam bidang lain. Penilaian yang diperoleh siswa merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam pembentukan suatu karakter siswa.

### 2.1.3 Ranah Afektif

Ranah afektif menekankan pada sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral yang diperlukan untuk kehidupan dimasyarakat.

Tujuan dilaksanakan evaluasi hasil belajar afektif adalah untuk mengetahui pencapaian hasil belajar dalam hal penguasaan ranah afektif dari kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh setiap siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Domain afektif memiliki lima tingkatan dari yang rendah sampai pada yang tinggi, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

- 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 pembentukan 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 (Sunarti dan Rahmawati, 2014: 16).

Ranah afektif seseorang tercermin dalam sikap dan perasaan diri seseorang yang meliputi:

- 1) *self concept* dan *self esteem*  
*Self concept* dan *self esteem* atau konsep diri adalah totalitas sikap dan persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri.
- 2) *self efficacy* dan *contextual efficacy*  
*Self concept* adalah keyakinan seseorang terhadap keefektifan kemampuan sendiri dalam membangkitkan gairah dan kegiatan orang lain. *Contextual efficacy* adalah kemampuan seseorang dalam berurusan dengan keterbatasan faktor luar dirinya pada suatu saat tertentu.
- 3) *attitude of self-acceptance* dan *others acceptance*  
*Attitude of self-acceptance* atau sikap penerimaan terhadap diri sendiri adalah gejala perasaan seseorang dalam kecenderungan positif atau negatif terhadap diri sendiri berdasarkan penilaian jujur atas bakat dan kemampuannya. *Others acceptance* adalah sikap mampu menerima keberadaan orang lain, yang amat dipengaruhi oleh kemampuan untuk menerima diri sendiri (Amalia, 2013: 24).

Pada penelitian ini ranah afektif yang ditekankan adalah sikap. Dengan sikap positif dan negatif siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa yang termasuk dalam penilaian ranah afektif.

#### **2.1.4 Pengertian Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial merupakan keterampilan berinteraksi. Keikhlasan, cinta tanpa ingin memiliki, dan empati merupakan keterampilan sosial yang perlu dikembangkan dalam setiap lingkungan kerja, termasuk sekolah, supaya dapat efektif atau berhasil dengan baik. Orang-orang menguasai keterampilan komunikasi, tetapi kurang memiliki keikhlasan, cinta tanpa ingin memiliki, dan empati akan merasakan bahwa keterampilan tersebut tidak relevan, bahkan membahayakan. Sebagai contoh, orang yang sangat terampil berbicara, tetapi kurang dapat

memahami lawan bicara dari perspektif atau pandangan lawan bicara tersebut, kemungkinan akan dibenci oleh orang banyak. Jadi, teknik komunikasi saja tidak dapat menciptakan hubungan sosial yang memuaskan (Darmiyati, 2008: 93).

Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Untuk selanjutnya kemampuan tersebut dipadukan dengan kemampuan berkomunikasi secara jelas, lugas, meyakinkan, dan mampu membangkitkan inspirasi, sehingga mampu mengatasi silang pendapat dan dapat menciptakan kerjasama (Maryani, 2011: 18).

Jadi, keterampilan sosial merupakan kemampuan yang harus dimiliki individu/ remaja untuk dapat mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dan mampu menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari.

Keterampilan sosial, baik secara langsung atau tidak membantu remaja menyesuaikan diri dengan standart harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku disekelilingnya. Keterampilan-keterampilan tersebut meliputi kerjasama, kontrol diri, dan berbagi ide atau pengalaman. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja pada fase tersebut maka ia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Cadler dalam Maryani (2011: 19) menjelaskan mengenai pentingnya keterampilan sosial dikembangkan di kelas:

“keterampilan sosial sangat diperlukan dan harus jadi prioritas dalam mengajar. Mengajar bukan hanya sekedar mengembangkan keterampilan akademik. Hal yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah mendiskusikan sesama guru atau orang tua

tentang keterampilan sosial apa yang menjadi prioritas, memilih salah satu keterampilan sosial, mempraktikkan, merefleksikan dan akhirnya mereview dan mempraktikannya kembali setelah diperbaiki, merefleksikan dan seterusnya sampai betul-betul dikuasai oleh siswa.”

Jadi, keterampilan sosial memang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa yang menguasai materi pembelajaran tetapi tidak bisa berkomunikasi dengan baik, egois dan tidak dapat bekerjasama, belum dapat dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan baik jika memenuhi tiga ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Keterampilan sosial merupakan bagian dari ranah afektif.

Maryani (2011: 21) menyatakan keterampilan sosial tersebut dapat dicapai melalui:

- 1) proses pembelajaran  
Dalam menyampaikan materi guru mempergunakan berbagai metode misalnya bertanya, diskusi, bermain peran, investigasi, kerja kelompok, dan penguasaan. Sumber pembelajaran dapat mempergunakan lingkungan sekitar,
- 2) pelatihan  
Guru membiasakan siswa untuk selalu mematuhi aturan main yang telah ditentukan, misalnya member salam, berbicara dengan sopan, mengajak mengunjungi orang yang kena musibah/sakit, atau kena bencana, datang kepanti asuhan atau sebagainya,
- 3) penilaian berbasis portofolio atau kinerja  
Penilaian tidak hanya diperoleh dari hasil tes, tetapi juga hasil dari perilaku dan budi pekerti siswa.

Dalam mengembangkan keterampilan sosial, terutama dalam diskusi kelompok hendaknya dipenuhi persyaratan seperti yang dikemukakan

Maryani (2011: 21) sebagai berikut:

- 1) suasana yang kondusif,
- 2) ciptakan rasa aman dan nyaman pada setiap orang,
- 3) kepemimpinan yang mendukung dan melakukan secara bergiliran,
- 4) perumusan tujuan dengan jelas apa yang mau didiskusikan,
- 5) memanfaatkan waktu dengan ketat namun fleksibel,

- 6) ada kesepakatan atau mufakat sebelumnya (*consensus*),
- 7) ciptakan kesadaran kelompok (*awareness*),
- 8) lakukan evaluasi yang terus menerus (*continual evaluation*),

Jadi, Keterampilan sosial sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dengan memiliki keterampilan sosial yang baik maka akan terjalin komunikasi antar orang lain baik keluarga maupun masyarakat luar. Oleh karena itu keterampilan sosial sangat diperlukan untuk dikembangkan dalam diri seseorang.

### **2.1.5 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai tugas mulia dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial siswa, yaitu mampu menumbuhkembangkan cara berfikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga Negara, dan warga dunia. Selain itu IPS pun bertugas mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap, mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun dimasyarakat. Tujuan tersebut tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di dekolah diorganisasikan secara baik. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang tanggung jawab utamanya adalah membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum IPS 2004 yaitu mengkaji

seperangkat fakta, peristiwa konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Triarto, 2007: 124).

Tujuan pembelajaran IPS mencakup lima hal yaitu:

- 1) mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian, keekonomian, kesejarahan, dan kewarganegaraan (atau konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya),
- 2) mengembangkan kemampuan berfikir kritis, keterampilan inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial,
- 3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan (serta mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa),
- 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, berkompetensi, dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala local, nasional maupun internasional (Zubaedi, 2011: 289).

Rumusan tujuan pembelajaran IPS tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan seperti berkomunikasi, beradaptasi, bersinergi, bekerjasama, bahkan berkompetensi sesuai dengan adab dan norma-norma yang ada. Selanjutnya, para siswa diharapkan menghargai dan merasa bangga terhadap warisan budaya dan peninggalan sejarah bangsa, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai budi pekerti luhur,

mencontoh nilai-nilai keteladanan dan perjuangan para pahlawan, para pemuka masyarakat dan pemimpin bangsa, memiliki kebangsaan nasional dan ikut mempertahankan jati diri bangsa.

Menurut Lasmawan dalam Zubaedi (2011: 290) ada tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS yakni:

- 1) kompetensi personal  
Kompetensi personal merupakan kemampuan dasar yang berkaitan dengan pembentukan dan pengembangan kepribadian diri siswa sebagai makhluk individu yang merupakan hak dan tanggung jawab personalnya.
- 2) kompetensi sosial  
Kemampuan sosial adalah kemampuan dasar yang berkaitan dengan pengembangan kesadaran sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berbudaya.  
Dalam kompetensi sosial tersebut penguasaan bahasa menjadi sangat penting sebagai alat untuk berkomunikasi, pemahaman tentang budaya suatu masyarakat sebagai bakal beradaptasi, kejujuran, dan tanggung jawab sebagai bekal untuk memupuk kepercayaan,
- 3) kompetensi Intelektual  
Kompetensi intelektual merupakan kemampuan berfikir yang didasarkan pada adanya kesadaran atau keyakinan sesuatu yang baik yang bersifat fisik, sosial, psikologis, yang memiliki makna bagi dirinya maupun orang lain. Kemampuan dasar intelektual ini berkaitan dengan pengembangan jati diri para siswa sebagai makhluk berfikir yang daya fikirnya digunakan untuk menerima dan memproses serta membangun pengetahuan, nilai, dan sikap, serta tindakan dalam kehidupan personal maupun sosialnya. Kemampuan mengidentifikasi masalah sosial merupakan masalah sosial, dan memecahkan masalah itu sebagai ciri penting dalam kemampuan berfikir.

Ketiga kompetensi dengan berbagai nilai yang terkandung didalamnya itulah yang harus dibangun melalui pembelajaran IPS, sehingga melahirkan pelaku-pelaku sosial yang berkarakter mulia. Mata pelajaran IPS akan lebih optimal dalam ikut membangun karakter siswa jika dilakukan dengan manajemen pembelajaran yang tepat. Menurut

*National Council for the Social Studies* dalam Zubaedi (2011:290), Pembelajaran IPS akan optimal jika guru berpegang pada lima prinsip pembelajaran yaitu bermakna (*meaningful*), terpadu (*integrative*), menantang (*challenging*), aktif (*active*), dan berbasis nilai (*value based*). Jadi, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari aspek sosial yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan dalam berpartisipasi dalam masyarakat. Ilmu Pengetahuan sosial terdiri dari berbagai macam pelajaran yaitu geografi, sosiologi, ekonomi dan sejarah. Untuk menjadi manusia yang dapat beradaptasi dengan baik kepada masyarakat, ilmu IPS sangat perlu dikembangkan dan dipelajari oleh semua makhluk sosial dari sejak dini.

#### **2.1.6 Model Pembelajaran Time Token**

Strategi pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah hal ini dikemukakan oleh Arends dalam Huda (2014: 239). 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.

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Adapun sintak dari strategi pembelajaran *Time Token* ini adalah sebagai berikut:



1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
3. Guru memberi tugas pada siswa
4. Guru memberi sejumlah kupon bicara dengan waktu  $\pm$  30 detik perkupon pada setiap siswa
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum bicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan bicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara
6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

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

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

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

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

(Huda, 2014: 240-241)

Jadi, model pembelajaran *Time Token* merupakan model pembelajaran berkelompok yang menekankan pada pembentukan keterampilan sosial.

Model pembelajaran berkelompok ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran dan untuk mengurangi siswa yang mendominasi di kelas. Model pembelajaran ini menggunakan kartu bicara untuk menekan siswa yang kurang aktif menjadi aktif. Siswa diberi 3-5 kartu bicara tergantung dengan alokasi waktu yang ada. Proses pembelajarannya siswa harus berbicara atau mengungkapkan pendapat dengan kartu tersebut sampai habis, masing-masing kartu diberikan waktu  $\pm 30$  detik untuk berbicara, siswa yang sudah mendapat giliran berbicara diperbolehkan bicara lagi ketika sudah mendapat pergantian dari temannya, tidak diperbolehkan siswa mendominasi kelas dengan kata lain siswa tidak boleh berbicara secara berderet. Model pembelajaran ini juga mengurangi rasa bosan yang ada pada siswa.

#### **2.1.7 Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD)**

Pada pembelajaran kooperatif teknik STAD siswa belajar dan membentuk sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan kerja sama setiap siswa dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan kepada mereka, pada pembelajaran ini siswa dilatih untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap tugas mereka sedangkan guru pada metode pembelajaran ini berfungsi sebagai fasilitator yang mengatur dan mengawasi jalannya proses belajar.

STAD dipandang sebagai metode paling sederhana dan paling langsung dari pendekatan kooperatif. Para guru menggunakan teknik STAD untuk

mengajarkan informasi akademik baru pada siswa setiap minggu melalui penyajian verbal maupun tertulis. Dalam Rusman (2012: 215-216) Langkah-langkah pembelajaran dengan teknik STAD sebagai berikut:

1. penyampaian tujuan dan motivasi  
Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar,
2. pembagian kelompok  
Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik,
3. presentasi dari guru  
Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif,
4. kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)  
Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dari STAD,
5. kuis (Evaluasi)  
Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penelitian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kuis secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60,75,84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa,
6. penghargaan prestasi tim  
Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan sebagai berikut:
  - 1) mengitung skor individu,
  - 2) mengitung skor kelompok,
  - 3) pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

Jadi, model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran tertua dan termudah, dengan kata lain model pembelajaran ini mudah diikuti oleh siswa. Model pembelajaran berkelompok ini menekankan atas kerjasama yang baik sehingga siswa yang memiliki sikap negatif pada mata pelajaran dapat diberikan bantuan dari orang lain atau teman sebayanya.

### **2.1.8 Sikap Terhadap Mata Pelajaran**

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sikap. Sikap merupakan sesuatu yang dipelajari, dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupan. Trow dalam Djaali (2013: 114) mengemukakan bahwa sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat.

Sementara itu, Allport dalam Djaali (2013: 114) mengemukakan bahwa sikap adalah sesuatu kesiapan mental dan saraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada respon individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek itu.

Dari beberapa pendapat di atas, sikap adalah sesuatu respon yang terjadi akibat adanya pengaruh langsung yang membutuhkan kesiapan mental dan emosional dalam beberapa situasi tertentu. Sikap juga merupakan timbulnya karakter pada individu yang ada sejak lahir atau baru karena

adanya situasi. Sikap juga mempengaruhi perasaan individu baik itu baik maupu kurang baik.

Pada umumnya rumusan-rumusan mengenai sikap mempunyai persamaan unsur, yaitu adanya kesediaan untuk bersepon terhadap suatu situasi. Triandis dalam Slameto (2010: 188) mendefinisikan *An attitude is an idea charged with emotion wich predisposes a class of actions to a particular class of social situation.*

Rumusan di atas menyatakan bahwa sikap mengandung tiga komponen, yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen tingkah laku. Sikap selalu berkenaan dalam suatu objek, dan sikap terhadap objek ini disertai dengan perasaan positif atau negatif.

Adapun tiga komponen yang membentuk sikap yaitu:

1. komponen kognisi (pengetahuan, pandangan, keyakinan, persepsi)
2. komponen afeksi (perasaan senang dan tidak senang. perasaan senang menunjukkan sikap yang positif sedangkan perasaan tidak senang menunjukkan sikap negatif)
3. komponen konasi (kecenderungan untuk bertindak terhadap objek sikap. komponen ini menunjukkan intensitas sikap, yaitu menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap) (Walgito, 2002: 111)

Dalam Slameto (2010: 189) mengungkapkan sikap terbentuk melalui bermacam-macam cara, antara lain:

1. melalui pengalaman yang berulang-ulang, atau dapat pula melalui suatu pengalaman yang disertai perasaan yang mendalam (pengalaman traumatik),
2. peniruan dapat terjadi tanpa disengaja, dapat pula dengan sengaja,
3. melalui sugesti,
4. melalui identifikasi,

Dari keempat terbentuknya sikap tersebut, aspek afektif pada diri siswa besar perannya dalam pendidikan. Dan karenanya tidak dapat kita

abaikan . Pengukuran terhadap aspek ini amat berguna dan lebih dari itu kita harus memanfaatkan pengetahuan kita mengenai karakteristik-karakteristik afektif siswa untuk mencapai tujuan pengajaran.

Ada banyak hal yang menyebabkan sulitnya mengubah suatu sikap, antara lain:

1. adanya dukungan dari lingkungan terhadap sikap yang bersangkutan,
2. adanya peranan tertentu dari suatu sikap dalam kepribadian seseorang,
3. bekerjanya asas selektivitas,
4. bekerjanya prinsip mempertahankan keseimbangan,
5. adanya kecenderungan seseorang untuk menghindari kontak dengan data yang bertentangan dengan sikap-sikapnya yang telah ada,
6. adanya sikap yang tidak kaku pada sementara orang untuk mempertahankan pendapat-pendapatnya sendiri.

Sikap juga memiliki beberapa metode yang digunakan untuk mengubah sikap, antara lain:

1. dengan mengubah komponen kognitif dari sikap yang bersangkutan. Caranya dengan member informasi-informasi baru mengenai objek sikap, sehingga komponen kognitif menjadi luas. Hal ini akhirnya diharapkan akan merangsang komponen afektif dan komponen tingkah lakunya,
2. dengan cara mengadakan kontak langsung dengan objek sikap. Dalam cara ini komponen afektif turut pula dirangsang. Cara ini paling sedikit akan merangsang orang-orang yang bersikap anti untuk berfikir lebih jauh tentang oobjek sikap yang tidak mereka senangi itu,
3. dengan memaksa orang menampilkan tingkah laku baru yang tidak konsisten dengan sikap-sikap yang sudah ada. Kadang kadang ini dapat dilakukan melalui kekuatan hukum. Dalam hal ini kita berusaha langsung mengubah tingkah lakunya.

(Slameto, 2010: 190-191)

Sikap banyak terbentuk karena adanya pengaruh dari luar diri, mencontoh perilaku, mengikuti perkembangan zaman dan lingkungan menjadi pengaruh besar bagi terbentuknya sikap pada diri manusia. Sikap negatif atau sikap positif yang nantinya akan terbentuk sesuai

dengan pembawaan diri dalam bergaul. Sikap juga merupakan hal yang penting dalam kehidupan, memiliki sikap yang positif merupakan hal yang baik untuk bersosialisasi di kehidupan bermasyarakat, sebaliknya sikap yang negatif memberi dampak buruk. Sikap timbul karena adanya kebiasaan yang terjadi di hidup individu tersebut.

Sikap terhadap mata pelajaran juga timbul karena adanya stimulus yang diberikan, sikap positif akan timbul pada diri siswa jika ia menyukai pelajaran tersebut sebaliknya, sikap negatif akan timbul jika ia tidak menyukai pelajaran tersebut. Faktor yang menentukan suka tidak suka terhadap suatu mata pelajaran adalah perasaan siswa tersebut.

Jadi, sikap adalah cara seseorang berperilaku ketika mengalami senang tidak senang. Sikap yang ditimbulkan akan menimbulkan positif atau negatif. Sikap positif yang dirasakan oleh siswa akan dapat menimbulkan rasa senang pada mata pelajaran tersebut dan juga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik, sedangkan sikap negatif dapat mempersulit siswa untuk pemahaman materi dan hasil belajar yang diperoleh pun akan menurun. Oleh karena itu sikap positif sangat diperlukan dalam peningkatan hasil belajar pada siswa.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Eka Rizky Amalia (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Studi Perbandingan Moralitas Pembelajaran Value Crarification Tecnique (VCT) Dan Group Investigation (GI) Dengan Memperhatikan Sikap Terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMP

Negeri 1 Seragi Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013”, menemukan bahwa ada perbedaan moralitas antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran VCT dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran GI pada mata pelajaran IPS terpadu dengan hasil pengujian  $F_{hitung} 5,802 > F_{tabel} 4,10$ . Moralitas siswa yang pembelajarannya menggunakan VCT lebih baik dibandingkan menggunakan GI untuk siswa yang positif terhadap pembelajaran IPS terpadu dengan hasil pengujian  $T_{hitung} 9,806 > T_{tabel} 2,10$ . Moralitas siswa yang pembelajarannya menggunakan GI lebih baik dibandingkan dengan VCT untuk siswa yang negatif terhadap pelajaran IPS Terpadu dengan pengujian  $T_{hitung} 2,339 > T_{tabel} 2,10$ . Adapun interaksi antara penggunaan model pembelajaran IPS terpadu dan sikap pada mata pelajaran IPS Terpadu terhadap moralitas siswa dengan hasil pengujian hitung  $F_{hitung} 50,026 > F_{tabel} 4,10$ .

2. Maria Kibtiyah (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Cooperative Games Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak”. Dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan ( $t=10,191$ ;  $p=0,000$ ), kelompok eksperimen mempunyai keterampilan sosial yang lebih tinggi dengan ( $mean=111,857$ ) dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $mean=53,893$ ). Berdasarkan hasil tersebut, maka permainan kooperatif efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak.



3. Ade Irawan (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Numbered Heads Together (NHT), Dan Student Team Achievement Divisions (STAD)(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012” Dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, NHT dan STAD. Peningkatan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa pada model pembelajaran tipe NHT paling tinggi dibandingkan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan STAD. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe NHT paling baik (paling efektif) dari ketiga model dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi.
4. Ana Ivar Iriyanti (2012) dengan penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Time Token Arend Pada Siswa Kelas VIII A SMP N 1 Prambanan Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan” mengemukakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Time Token Arend pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi peningkatan keaktifan siswa pada siklus II. Pada siklus I siswa yang melakukan keaktifan siswa yang mencapai kriteria cukup sebanyak 20 siswa, dimana skor yang diperoleh masih dibawah 70.

Sedangkan yang mencapai kriteria baik 16 siswa sudah mendapat skor minimal 70. Pada siklus II yang mencapai kriteria cukup hanya 8 orang, dan yang mendapat kriteria baik 27 orang. Dari data tersebut bisa dilihat adanya peningkatan, di mana pada siklus I yang mendapat kriteria cukup dari 20 menurun menjadi 9 siswa pada siklus II, sedangkan yang mendapatkan kriteria baik dari siklus I sebanyak 16 siswa, naik menjadi 28 siswa. Dari hasil tersebut dapat dikatakan keaktifan siswa meningkat karena sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan, di mana yang mengikuti partisipasi aktif minimal 25 siswa dengan memperoleh skor minimal 70. Peningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dari tahap Siklus I rata – rata yang diperoleh 72,08 naik menjadi rata – rata 81,94 pada tahap Siklus II. Dari rata – rata tersebut dapat diketahui terjadi peningkatan rata – rata 9,86 dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan dengan adanya peroleh nilai siswa rata – rata dari siklus I ( 72,08 ) meningkat pada siklus II dengan nilai rata – rata ( 81,94 )

### **2.3 Kerangka Pikir**

Untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan sosial bagi para siswa ditingkat SMP sangat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian dan meningkatkan kemampuan menyesuaikan diri. Disisi lain hasil belajar dalam kenyataanya masih mengutamakan aspek kognitif, sehingga aspek afektif mengenai peningkatan keterampilan sosial kurang diperhatikan.

Faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah kreatifitas guru dalam penyampaian materi di kelas. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan para siswa. Namun pada kenyataannya guru masih banyak yang menggunakan model konvensional dan diskusi tidak berpola. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi secara lisan kepada siswa, di sini peran guru lebih aktif dibanding dengan siswa, sedangkan diskusi tidak berpola artinya guru hanya memberikan diskusi kemudian persentasi yang menekankan pada aspek kognitif. Hal ini menjadikan siswa merasa bosan terhadap mata pelajaran dan tidak hanya itu suasana yang terjadi akan terasa monoton dan tidak aktif karena siswa cenderung diam dan mengakibatkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran. Saat ini pada kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 sistem pembelajaran menekankan pada siswa yang lebih aktif dibandingkan dengan guru, guru hanya menjadi mediator dalam pelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang mereka pndam. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara untuk membantu siswa dalam mengalami kesulitan belajar dengan dibantu dengan teman sebaya yang lebih memahami materi pada pembelajaran terebut. Model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran berkelompok pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Time Token* dan model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*.

Model pembelajaran *Time Token* adalah salah satu contoh kecil dari penerapan demokratis di sekolah. *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang paling sederhana, model pembelajaran ini menekankan pada kerjasama tim untuk memperoleh hasil yang baik maka suatu tim harus saling bekerjasama. Dua model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial para siswa.

Variabel Independen atau yang mempengaruhi pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Time Token* dan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*. Variabel Dependen atau yang dipengaruhi pada penelitian ini adalah keterampilan sosial melalui model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah sikap terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

**1. Keterampilan sosial antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Time Token* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* pada mata pelajaran IPS Terpadu.**

Model pembelajaran merupakan proses atau cara untuk menempuh pembelajaran, dengan model pembelajaran yang kreatif akan menimbulkan kesan yang menyenangkan bagi para siswa dan akan mempermudah para siswa untuk mengatasi kesulitan belajar yang ia hadapi. *Time Token* dan *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran berkelompok.

Keunggulan model pembelajaran Time Token menurut Huda (2014: 240-241) sebagai berikut:

- 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 berkomunikasi (aspek berbicara),
- 5) melatih siswa untuk mengemukakan 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.

Keunggulan model pembelajaran STAD menurut Ade (2012: 40) adalah sebagai berikut:

1. siswa bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok,
2. siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama,
3. aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok,
4. interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpembapat.

Model pembelajaran *Time Token* menekankan pada pengembangan keterampilan sosial , sedangkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* menekankan pada kerjasama kelompok yang baik. Kerjasama kelompok itu terdiri dari mampu berkomunikasi dengan baik , ikut mengeluarkan ide,dan dapat menghargai pendapat orang lain. Kegiatan-kegiatan tersebut sangat berhubungan dengan keterampilan sosial.

Kedua model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah yang berbeda.

Model pembelajaran *Time Token* memiliki langkah-langkah pembelajaran menurut Huda (2014: 240) sebagai berikut:

- 1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar,
- 2) guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal,
- 3) guru memberi tugas pada siswa,
- 4) guru memberi sejumlah kupon bicara dengan waktu  $\pm$  30 detik perkupon pada setiap siswa,
- 5) guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum bicara atau memberi komentar. satu kupon untuk satu kesempatan bicara. siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis. demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara,
- 6) guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

Sedangkan, model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) memiliki langkah-langkah pembelajaran yang diungkapkan oleh Rusman (2012: 215-216) sebagai berikut:

- 1) penyampaian tujuan dan motivasi  
Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar,
- 2) pembagian kelompok  
Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik,
- 3) presentasi dari guru  
Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif,
- 4) kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)  
Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing

memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dari STAD,

5) kuis (evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penelitian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60,75,84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa,

6) penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan sebagai berikut:

- (1) menghitung skor individu,
- (2) menghitung skor kelompok,
- (3) pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

Dari uraian langkah-langkah di atas terdapat perbedaan karakteristik antara kedua model pembelajaran, sehingga dimungkinkan adanya perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Time Token* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

**2. Model pembelajaran *Time Token* diduga lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* bagi siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dalam meningkatkan keterampilan sosial.**

Seperti yang diungkapkan oleh Trow dalam Djaali (2013: 114) bahwa sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat.

Sebelum seseorang melakukan sesuatu tindakan harus terfikirkan terlebih dahulu apa yang mereka lakukan adalah positif atau negatif. Untuk memperoleh hasil yang baik maka sikap yang dibutuhkan pada siswa adalah sikap positif terhadap mata pelajaran. Sikap positif pada mata pelajaran IPS Terpadu akan menimbulkan kreatifitas yang tinggi.

Menurut Djaali (2013: 117), sikap belajar yang positif berkaitan erat dengan minat dan motivasi. Oleh karena itu, apabila faktor lainnya sama, siswa yang sikap belajarnya positif akan belajar lebih aktif dan dengan demikian akan memperoleh hasil yang lebih efektif dibandingkan siswa yang sikap belajarnya negatif.

Pada pembelajaran *Time Token*, siswa yang memiliki sifat positif terhadap mata pelajaran diduga akan memiliki rasa tanggung jawab, kemandirian, dan aktivitas yang tinggi. Model pembelajaran *Time Token* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial para siswa (afektif).

Menurut Huda (2014: 240) model pembelajaran *Time Token* memiliki langkah-langkah untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Langkah-langkah tersebut yaitu:

- (1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar;
- (2) guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal;
- (3) guru memberi tugas pada siswa;
- (4) guru memberi sejumlah kupon bicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada setiap siswa;
- (5) guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum bicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan bicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara dan;
- (5) guru



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

Jadi model pembelajaran *Time Token* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa. Pada model pembelajaran *Time Token* siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, siswa yang cenderung aktif atau memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu diduga akan lebih efektif dalam mengikuti pembelajaran sedangkan untuk siswa yang memiliki sikap yang negatif diduga akan sulit memahami materi pelajaran IPS Terpadu, karena dalam model pembelajaran *Time Token* juga menekankan pada kemandirian siswa yaitu siswa dengan kemampuan sendiri mengemukakan pendapat dengan waktu yang telah ditentukan sehingga semua siswa dituntut untuk berbicara dan ikut aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa yang memiliki sikap positif terhadap pembelajaran IPS Terpadu diduga akan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial. Berbeda dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* yaitu model pembelajaran dengan cara berdiskusi. Kemandirian yang timbul pada siswa sangat rendah dikarenakan pada proses pembelajaran siswa yang memiliki sikap negatif akan mengandalkan teman satu kelompoknya untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru bidang studi. Hal ini juga membuat siswa tidak mengembangkan pemikirannya.

Dengan demikian diduga model pembelajaran *Time Token* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division*

(*STAD*) bagi siswa yang memiliki sikap positif pada mata pelajaran IPS Terpadu.

**3. Model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* diduga lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dalam meningkatkan keterampilan sosial.**

Model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* merupakan model pembelajaran berkelompok yang menekankan pada kerjasama antar anggota kelompok. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* memiliki langkah-langkah pembelajaran yang diungkapkan oleh Rusman (2012: 215-216) sebagai berikut:

1. penyampaian tujuan dan motivasi  
Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar,
2. pembagian kelompok  
Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik,
3. presentasi dari guru  
Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif,
4. kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)  
Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dari *STAD*,
5. kuis (evaluasi)  
Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penelitian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan

kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60,75,84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa,

6. penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan sebagai berikut:

- (1) menghitung skor individu,
- (2) menghitung skor kelompok,
- (3) pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok,

Dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* ini para siswa saling bekerjasama dalam kelompok. Sehingga aktivitas dan interaksi akan lebih tinggi pada siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Siswa yang memiliki sikap negatif akan saling mengandalkan teman lainnya yang dianggapnya lebih mampu dalam pelajaran IPS untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Sikap positif yang akan dihasilkan siswa yang memiliki sikap negatif terhadap pembelajaran IPS Terpadu. Sedangkan model pembelajaran *Time Token* lebih menekankan kemandirian siswa dalam pembelajaran.

Sehingga dapat diduga bahwa model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Time Token* untuk siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

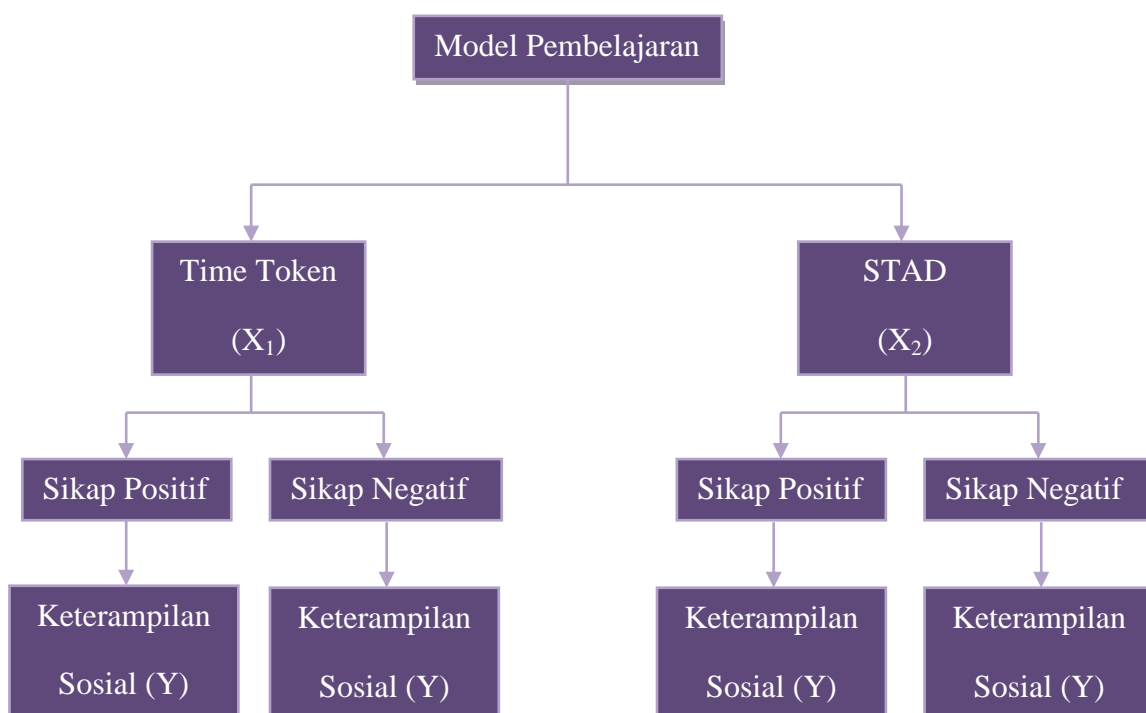
**4. Interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan sikap siswa terhadap keterampilan sosial pada siswa.**

Desain penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Time Token* dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap keterampilan sosial siswa. Dalam penelitian ini peneliti menduga ada pengaruh yang berbeda dari adanya perlakuan pada sikap terhadap mata pelajaran. Peneliti menduga bahwa penerapan model pembelajaran *Time Token* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* untuk siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran. Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran *Time Token* dilakukan secara berdiskusi kelompok dan kemudian akan menekankan pada kemandirian pada siswa pada akhir pelajaran dimana secara bergantian siswa akan mengemukakan pendapatnya dengan bahasanya sendiri sehingga siswa lebih mengembangkan kreatifitas dan juga siswa dituntut untuk lebih mengembangkan keterampilan sosialnya seperti keterampilan bergiliran/berbagi, menolong/membantu, menghargai/menghormati, mengikuti petunjuk, mengontrol emosi, menyampaikan pendapat dan mengeluarkan pendapat. Model ini juga sangat menekankan pada aktivitas siswa didalam kelas. Hal ini didukung oleh Huda (2014: 239) bahwa model pembelajaran *Time Token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Sebaliknya model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* akan mengurangi sikap

negatif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu karena pada proses pembelajarannya menekankan pada kerjasama kelompok yang akan mempengaruhi hasil akhir. Nantinya juga model pembelajaran Student Team Achievement Division ini diduga dapat mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian diduga terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan sikap siswa pada mata pelajaran terhadap keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan pradigma penelitian sebagai berikut:

**Gambar 2.1. Pradigma Penelitian**



## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan beberapa masalah yang akan dibahas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. ada perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Time Token* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* pada mata pelajaran IPS Terpadu,
2. keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* bagi siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu,
3. keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu,
4. terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan sikap siswa terhadap keterampilan sosial pada siswa.