

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AFEKTIF SISWA  
KELAS IVB SEMESTER I SDN 38 MATARAM  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menulis Skripsi  
Sarjan Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**Oleh:**

**RUSMINI**  
**NIM 118180078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN*  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR  
AFEKTIF SISWA KELAS IVB SEMESTER I SDN 38  
MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal 13 Januari 2022 (ACC)

Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
NIDN. 0821078501

Pembimbing II



Nursina Sari, M.Pd  
NIDN. 0825059102

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kerua Program Studi,



Muhammad Rahman, M.Pd  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

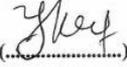
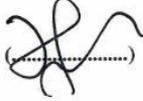
SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AFEKTIF SISWA KELAS  
IVB SEMESTER I SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama Rusmini telah dipertahankan di depan dosen penguji Program  
Studi (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal 21 Januari 2022

Dosen Penguji:

1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si (Ketua) .   
NIDN.0821078501
2. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd (Anggota)   
NIDN.0823078802
3. Haifaturrahman, M.Pd (Anggota)   
NIDN. 0804048501

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan

  
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
NIDN. 0821078501

## SURAT PERTANYAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Rusmini  
NIM : 118180078  
Alamat : Lingkungan Krajak Desa Sasake Kec. Praya Tengah Kab.  
Lombok Tengah

Memang benar Skripsi yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Afektif Siswa Kelas IVb Semester I SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022* adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustakan.

Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

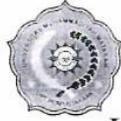
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun

Mataram, 29 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Nim 118180079



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RUSMINI  
NIM : 118180078  
Tempat/Tgl Lahir : BILEBANTE 15-12-1983  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : rosmini15022008@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIME TOKEN UNTUK MEMINGKATKAN  
KEAKTIFAN BELAJAR AFEKTIF SISWA KELAS IV B SEMESTER 1 SDN 38  
MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.  
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, .....2022  
Penulis

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



NIM.



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nyalah sehingga skripsi penelitian yang berjudul “ *Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Afektif Siswa Kelas IVb Semester I SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022*”, dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyusun skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya proposal ini atas bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis seyogyanya mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada.

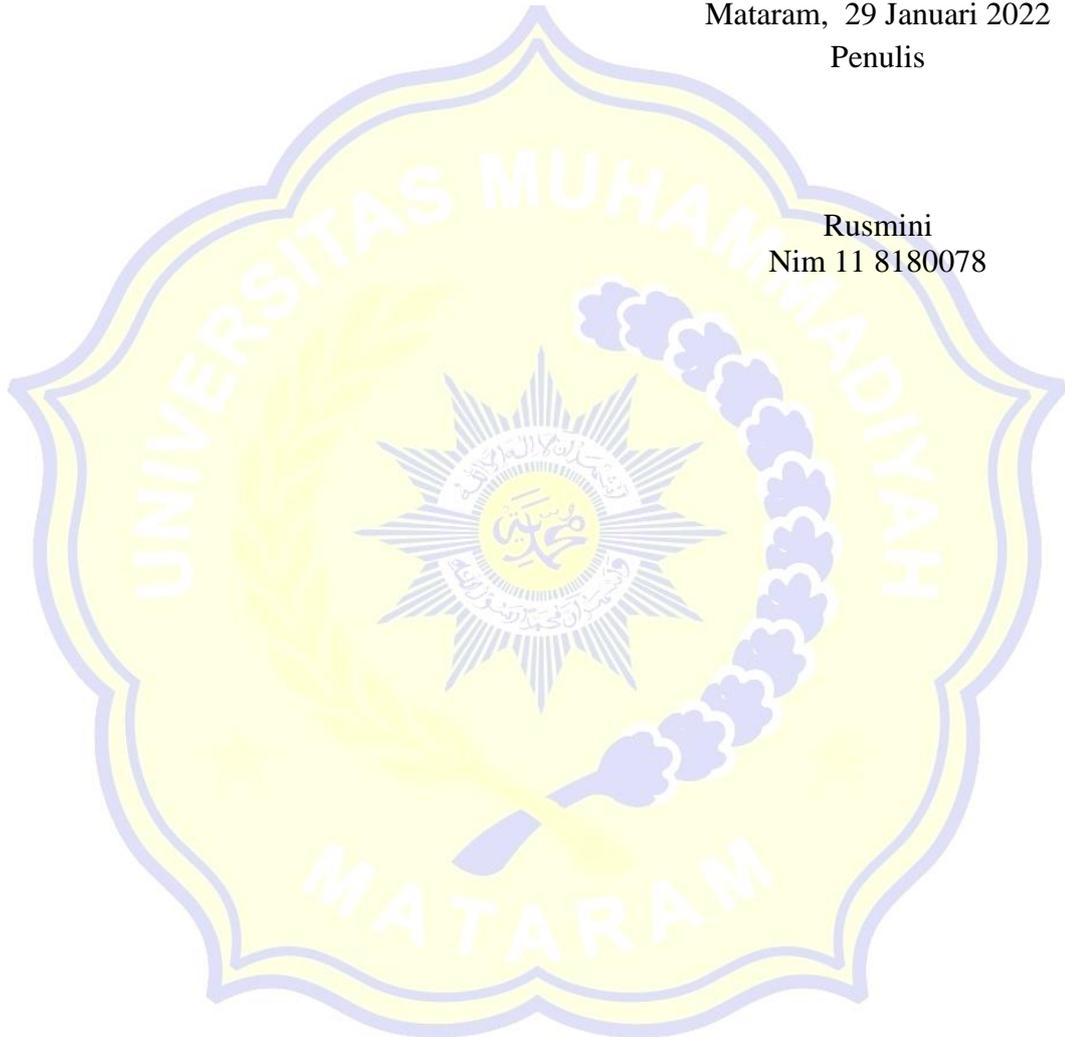
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd sebagai Rektor UMMAT
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahman, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si Sebagai Pembimbing I
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd sebagai pembimbing II, dan semua pak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini .

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstuktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan

Mataram, 29 Januari 2022

Penulis

Rusmini  
Nim 11 8180078



Rusmini. 2022. **Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Afektif Siswa Kelas IVb Semester I Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Pembimbing 2: Nursina Sari, M.Pd

## ABSTRAK

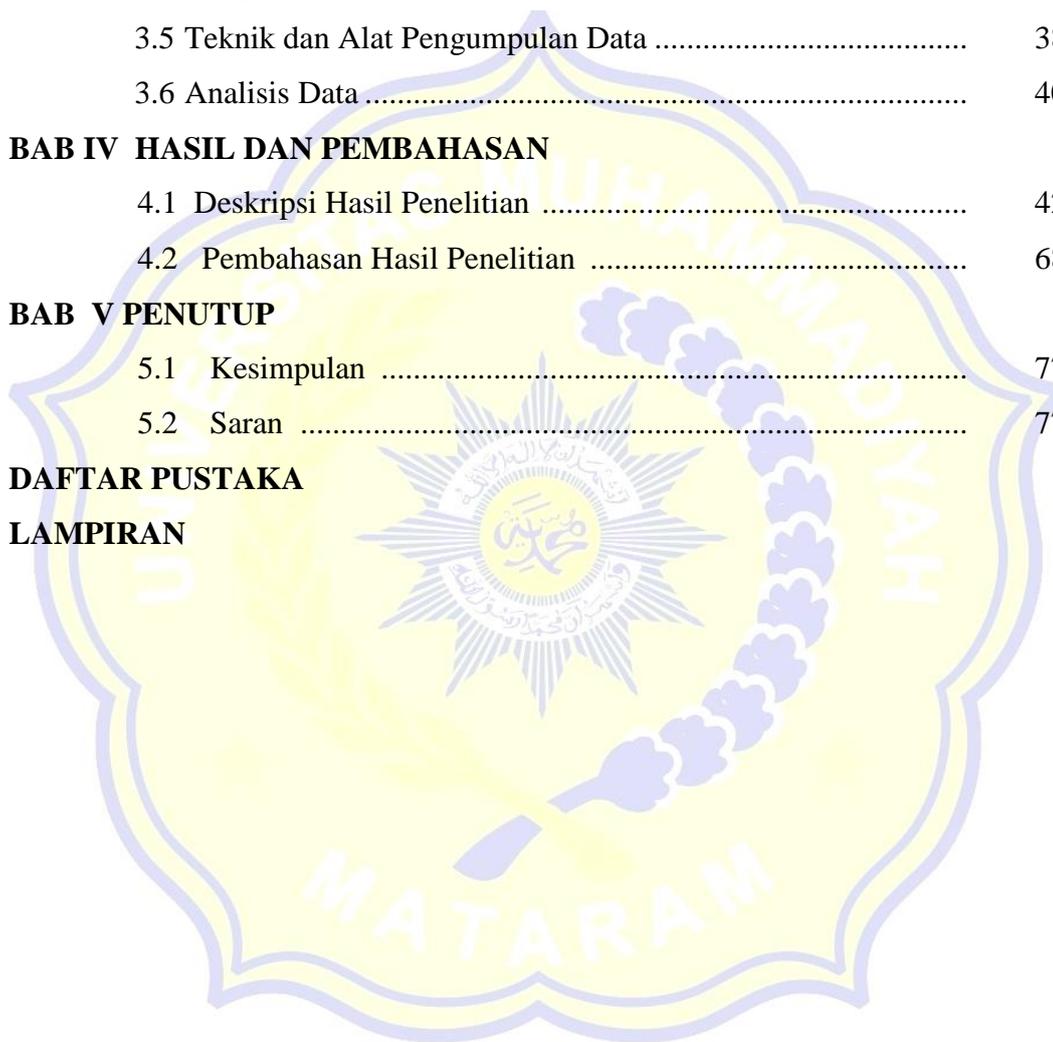
Pembelajaran tema 4 khususnya pada kelas III/c SDN 38 Mataram belum adanya respon yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran dimana hasil belajar siswa masih rendah. Guru belum pernah divariasikan dengan metode *talking stick* disamping metode ceramah, diskusi dan tanya jawab, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran tema 4 salah satunya yaitu metode *talking stick* yaitu dengan pertimbangan bahwa telah di coba gunakan dan berhasil dengan baik, siswa cenderung memiliki gaya belajar kinestetik (banyak gerak) sekaligus dapat melatih siswa berbicara di depan kelas, menciptakan suasana menyenangkan dan membuat siswa aktif. Selain itu Metode *talking stick* dapat meningkatkan keterampilan guru, dan hasil belajar lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui diskripsi penerapan metode *talking stick* (2) Mengetahui hasil belajar tema 4 siswa setelah penerapan metode *talking stick*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III/c berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah hasil presentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 95% atau mengalami peningkatan sebesar 40%. Terjadinya hasil belajar sesuai dengan peningkatan aktivitas belajar siswa, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 72 % dan siklus II sebesar 90.25% atau mengalami peningkatan sebesar 18.25%. Serta rata-rata presentase Aktivitas guru dalam penerapan metode *Talking Stick* pada siklus I sebesar 88.97% dan pada siklus II sebesar 95.75% atau mengalami peningkatan sebesar 6.8%. . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *talking stick* pada tema 4 menunjukkan keaktifan siswa pembelajaran lebih aktif, dan prestasi meningkat secara signifikan

**Kata kunci:** Metode *Talking Stick*, Hasil Belajar

## DAFTAR ISI

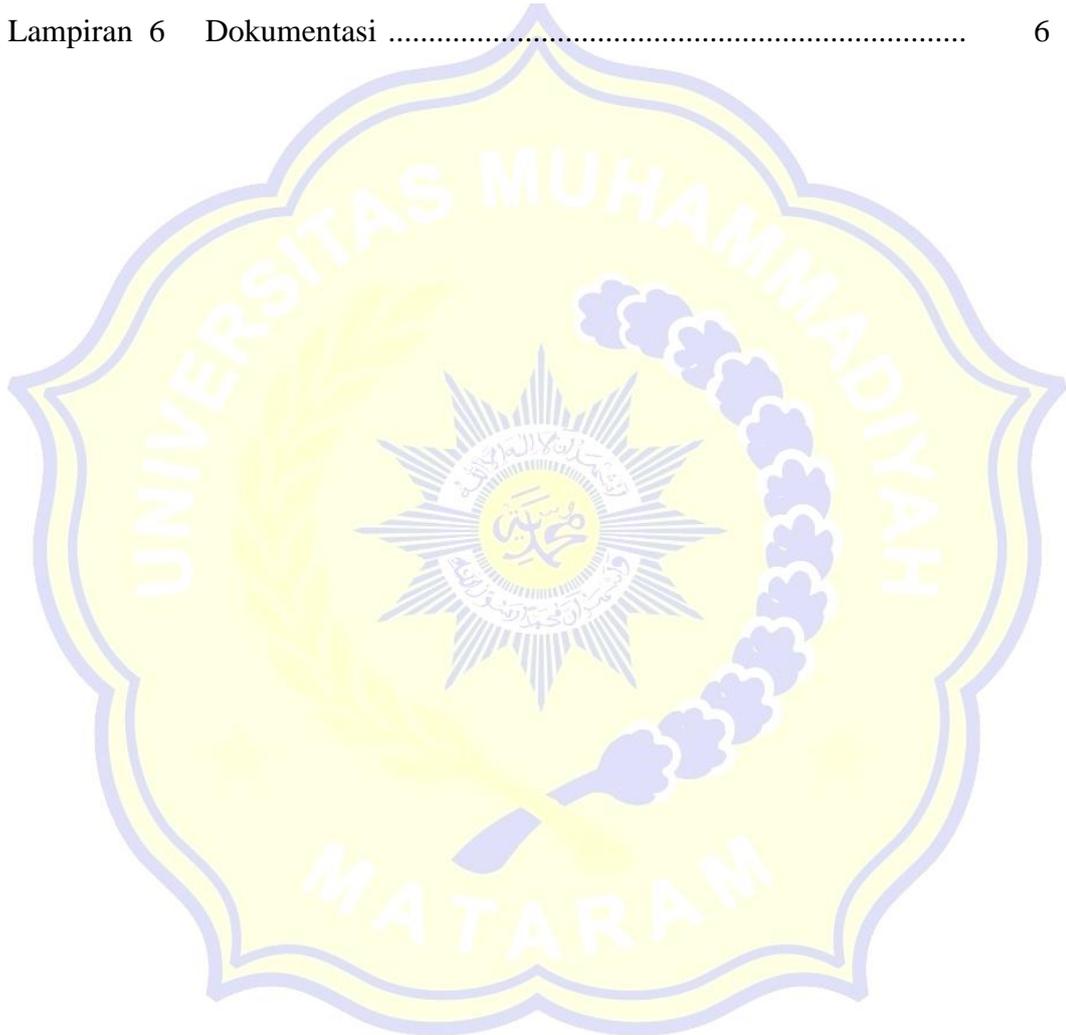
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikas Masalah.....	5
1.3 Rumusan masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Batasan Masalah .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Penelitian yang Relevan .....	9
2.2 Kajian Pustaka.....	14
2.2.1 Metode Pembelajaran <i>Talking Stick</i> .....	14
2.2.1.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	14
2.2.1.2 Pengertian Metode <i>Talking Stick</i> .....	15
2.2.1.3 Langkah-Langkah Penerapan metode Takling Stcik .....	16
2.2.1.4 Kelebihan metode Pembelajaran Talking Stick .	18
2.2.1.5 Kekurangan Metode Pembelajaran Talking Stick.....	18
2.2.2 Hasil Belajar .....	19
2.2.2.1 Pengertian Belajar .....	19
2.2.2.2 Pengertian Hasil Belajar.....	20
2.2.2.3 Tes Hasil Belajar .....	24

2.2.3 Pembelajaran Tematik.....	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Prosedur Penelitian.....	33
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
3.4 Subjek Penelitian.....	37
3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	38
3.6 Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



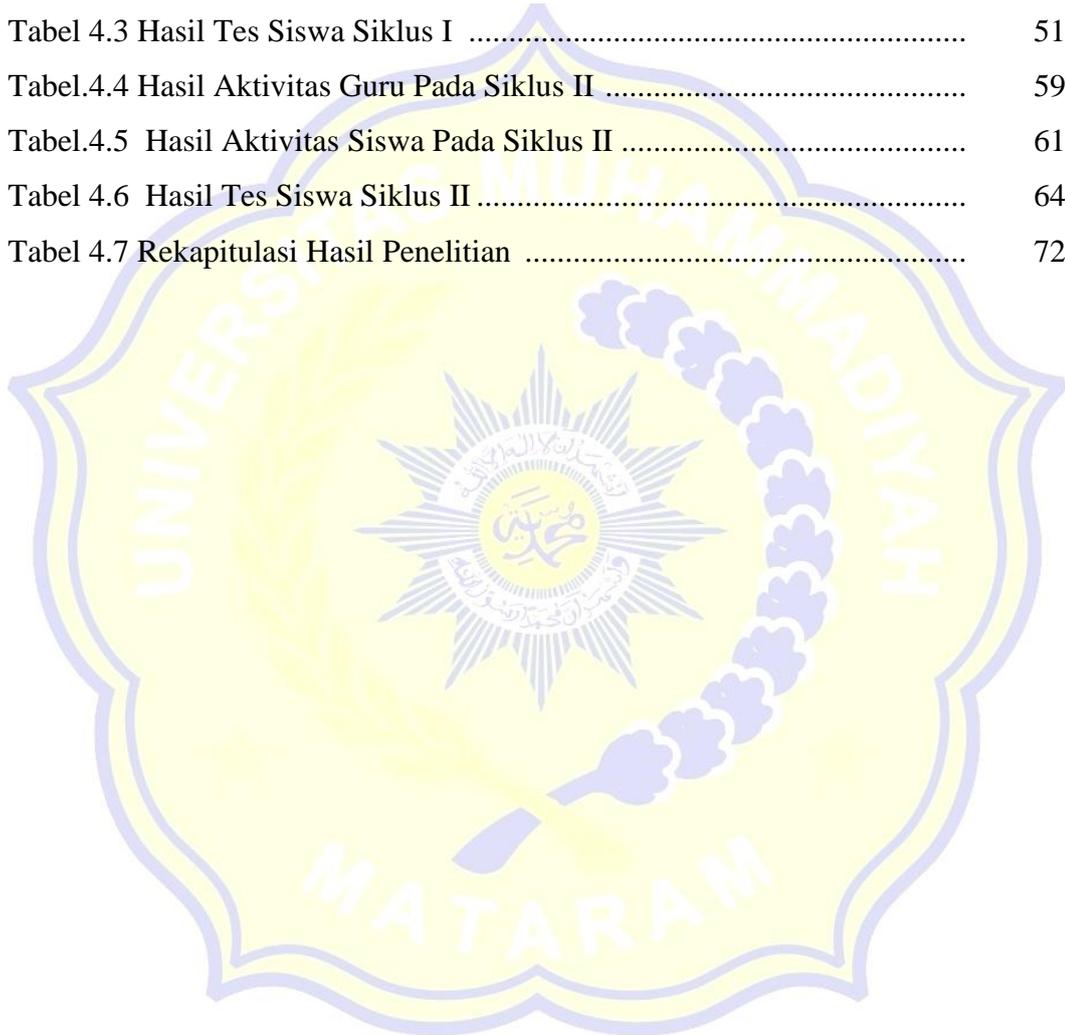
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Soal .....	1
Lampiran 2 Lembar observasi aktivitas siswa .....	2
Lampiran 3 Lembar Observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran .	3
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	4
Lampiran 5 Soal Evaluasi .....	5
Lampiran 6 Dokumentasi .....	6



## DAFTAR TABEL

Tabel 1,1	Data Ulangan Mid Semester I.....	3
Tabel 2.2	Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 4.1	Hasil Aktivitas Guru Pada Siklus I.....	45
Table 4.2	Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus I.....	48
Tabel 4.3	Hasil Tes Siswa Siklus I .....	51
Tabel.4.4	Hasil Aktivitas Guru Pada Siklus II .....	59
Tabel.4.5	Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus II .....	61
Tabel 4.6	Hasil Tes Siswa Siklus II .....	64
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	72



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peningkatan hasil pembelajaran merupakan dampak logis dari perkembangan ipteks yang sangat pesat. Perkembangan ipteks mengharuskan penyesuaian dan peningkatan proses pembelajaran secara terus menerus. Disamping itu, perlu adanya pemuthakiran pilihan atas konsep-konsep pembelajaran yang mendidik dan diperlukan untuk meningkatkan kualitas lulusan itu sendiri.

Keberhasilahn dari suatu pembelajaran secara umum dapat ditinjau dari dua sudut kriteria yaitu dari sudu proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Dari sudut proses guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari sudut hasil, guru dikatan berhasil apabila pembelajaran yang diberikan mampu mengubah perilaku sebagian besar siswa kearah penguasaan kopetensi dasar yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Jadi, kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Belajar memang merupakan suatu proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan, sehingga jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang telah membawa perubahan pada hampir seluruh kehidupan manusia. Dengan penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang baik dapat memberikan sumbangsih pemecahan masalah dengan baik pula. Untuk itu diperlukan pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pengetahuan ditunjukkan dengan adanya aktivitas saling belajar antara guru dan peserta didik yang diiringi dengan keaktifan dan kreativitas belajar yang semakin meningkat. Guru berperan sebagai fasilitator dan rekan belajar bagi peserta didik, dan peserta didik dibimbing untuk secara aktif sesuai potensi, minat dan bakat yang dimilikinya untuk menemukan dan mengembangkan pengetahuan dalam setiap proses pembelajaran yang dijalankan.

Namun, berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran di Kelas 4 SDN 38 Mataram menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif dan antusias. Selain itu peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu belajar dengan duduk diam mendengarkan penjelasan guru, jarang bertanya, dan bertukar pikiran dengan teman dan guru. Peserta didik juga kekurangan ruang untuk bekerja dalam kelompok dan berdiskusi dengan siswa lain dan guru. Hal ini dikarenakan guru kurang inovatif dan kreatif dalam menggunakan metode dan model pembelajaran yang baru dalam aktivitas siswanya.

Guru cenderung menggunakan metode lama dan mengutamakan aktivitas guru dalam mengkomunikasikan pengetahuan. Guru menjelaskan

dan berbicara dengan penuh semangat, dan siswa duduk dan mendengarkan. Terlihat jelas wajah peserta didik tidak terlalu antusias dan bosan dengan proses pembelajaran. Hal ini juga mempengaruhi hasil belajar, namun hal ini juga tidak optimal (hasil belajar kognitif). Dimana nilai siswa kelas IV Semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa masih banyak yang belum mencapai standar yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas IV SDN 38 Mataram tahun 2021/2022 yang dibawah nilai KKM yaitu 70. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022.**

No	Nama Kelas	Standar KKM	Jumlah Siswa	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Belum Tuntas
1	Kelas IV B	70	32	10	22

Sumber: Daftar Ulangan harian kelas IV Pelajaran Tema SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022

Berdasarkan tabel diatas, Kriteria tuntas dan belum tuntas tersebut didasarkan atas penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana KKM mata pelajaran tema SDN 38 Mataram Tahun ajaran 2021/2022 yaitu 70. Sehingga dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 10 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa. Dapat dikatakan bahwa

masih banyak peserta didik yang belum mencapai hasil belajar yang optimal. Realitas problematis ini mendorong peneliti untuk memunculkan inovasi pembelajaran yang meningkatkan aktivitas peserta didik dalam bentuk model pembelajaran time-token.

Time token merupakan salah satu solusi alternative untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Model Time Token adalah salah satu cooperative learning dengan tujuan setiap peserta didik dapat bertanya secara aktif dan memberikan pendapat, menghindarkan guru mendominasi pembicaraan, mencegah adanya peserta didik yang diam saja selama proses pembelajaran serta mendorong peserta didik yang pasif untuk berkontribusi aktif di dalam kelas (Asrend dalam Yetti, 2019). Menurut Handayani (2018), aktivitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan oleh model time token. Selain itu kemampuan peserta didik untuk mengeksplorasi isi pembelajaran meningkat (Nurhasanah *et al.*, 2013), dan meningkatkan keaktifan dan kemampuan mengemukakan pendapat dan bertanya (Oktaviani *et al.*, 2019). Hal inilah yang mendasari model time token dapat diterapkan dan diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SDN 38 Mataram dalam meningkatkan minat dan keaktifan pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah siswa yang terjadi pada saat pembelajara :

1. Siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran
4. Siswa sibuk sendiri dengan temannya
5. Hasil belajar siswa masih rendah

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Time Token* siswa kelas 4 SDN 38 Mataram hasil belajar afektif siswa dapat meningkat?
2. Bagaimanakah peningkatan aktifitas belajar siswa dengan model pembelajaran *Time Token* hasil belajar siswa kelas 4 SDN 38 Mataram dapat meningkat?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

**Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu :**

1. Meningkatkan hasil belajar afektif siswa melalui penerapan model pembelajaran *time token* pada siswa kelas 4 SDN 38 Mataram.
2. Meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas 4 SDN 38 Mataram dalam menerima pelajaran.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan dengan model pembelajaran time token sebagai peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 38 Mataram.
- b. Memberikan pemahaman baru bagi peneliti dan lembaga pendidikan terkait guna menjadi salah satu acuan atau referensi di masa yang akan datang.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### **Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:**

#### a. Bagi Siswa

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.
- 2) Meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas 4 SDN 38 Mataram.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru adalah:

- 1) Sebagai referensi model pembelajaran aktif khususnya penggunaan model pembelajaran time token sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk menemukan model pembelajaran lain dalam usaha meningkatkan kompetensi

dalam mengembangkan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi instansi pendidikan terkait agar selalu memberikan pelatihan-pelatihan di MGMP tentang penggunaan model pembelajaran baru dalam hal ini model pembelajaran *time token*.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Model Pembelajaran *Time token*

##### 2.1.1 Pengertian *Time Token*

Menurut Trianto (2013: 51) Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran baik didalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas. Model pembelajaran mengacu kepada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Seorang guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai macam pendekatan, strategi, metode, teknik, model dan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik selama belajar. Strategi merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Cara yang ditetapkan sebagai hasil kajian strategi dalam proses pembelajaran dinamakan metode. Cara menetapkan metode disebut teknik. Istilah strategi, metode, dan teknik bisa disebut model mengajar (*model of teaching*)

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *time token*. Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu model

pembelajaran dari *cooperative learnig*/pembelajaran kooperatif atau pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa.

Menurut (Aqib Z., 2013). Model pembelajaran *time token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara. Sedangkan menurut (Hayati dkk., 2015) Model pembelajaran *Time token* dapat digunakan sebagai sarana pengembangan dan pelatihan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Oleh sebab itu dengan adanya pengaturan waktu bicara dan pemberian kesempatan untuk berbicara kepada masing-masing siswa akan mewujudkan keteraturan siswa untuk berbicara atau mengemukakan pendapat oleh (Istarani, 2014 )

Menurut (Sari dan Usmadi, 2017) dalam proses pembelajaran dengan model *time token* selain siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kelompok, juga siswa dapat berdiskusi sesamanya atau dengan kata lain setiap siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran yang sedang dilakukan, karena setiap siswa memiliki kupon atau kartu bicara masing-masing.

Model pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada siswa yang pasif untuk ikut berpartisipasi aktif serta memiliki tanggung jawab penuh terhadap kelompoknya, siswa akan lebih memahami pelajaran, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi dan bertanya yang akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Son, 2019).

### **2.1.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Time token***

Menurut Suprijono (2011), langkah-langkah model pembelajaran *Time token* sebagai berikut:

- 1) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
- 2) Memberikan kupon berbicara kepada siswa yang dibatasi oleh waktu maksimal 30 detik dan tiap siswa diberikan nilai sesuai waktu yang digunakan.
- 3) Menyerahkan kupon yang dipegang oleh setiap siswa kepada guru apabila sudah selesai berbicara.
- 4) Apabila kupon telah habis maka siswa tidak boleh berbicara dan siswa yang masih memegang kupon harus berbicara hingga kuponnya habis.

### **2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *time token***

Model pembelajaran *time token* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

#### **2.1.3.1 Kelebihan Model pembelajaran *Time Token***

Kelebihan dari model pembelajaran *time token* menurut Huda (2013) adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran
- 2) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi
- 4) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya

- 5) Mengatasi siswa yang mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali
- 6) Media pembelajaran tidak banyak
- 7) Mengajak siswa untuk mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi
- 8) Mengajarkan kepada siswa untuk selalu menghargai pendapat orang lain
- 9) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling berbagi, mendengarkan, memberi masukan dan keterbukaan terhadap kritik

#### **2.3.1.2 Kekurangan Model Pembelajaran *Time Token***

Kekurangan model pembelajaran *time token* yaitu sebagai berikut: Penerapan model *time token* hanya untuk mata pelajaran tertentu saja dengan jumlah siswa yang relative sedikit karena model pembelajaran ini memerlukan waktu yang banyak agar setiap siswa bisa berbicara mengenai pendapat mereka. Selain itu siswa yang aktif tidak dapat mendominasi pembicaraan dalam proses pembelajaran (Huda M., 2013).

#### **2.3.2 Manfaat Model Pembelajaran *Time token***

Model pembelajaran *Time token* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut (Wena, 2009):

1. Melatih keterampilan berinteraksi atau berkomunikasi dengan antar siswa dimana dalam proses pembelajaran dengan kelompok

kecil setiap siswa dituntut untuk memberikan kontribusi terbaik sesuai kemampuan diri demi keberhasilan kelompok.

2. Melatih kepercayaan diri dengan berinteraksi tatap muka sehingga siswa dapat belajar untuk tidak canggung untuk berbicara didepan umum.
3. Memiliki rasa saling ketergantungan dalam mencapai tujuan pembelajaran, saling ketergantungan peran, ketergantungan bahan atau sumber belajar dan ketergantungan dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama.
4. Melatih keterampilan sosial dalam hal tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Dimana dalam proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk membaca teks informative atau menyampaikan pembicaraan sementara siswa yang tidak diberi kesempatan harus diam dan mendengarkan temannya yang berbicara dan menulis poin-poin penting pada penyampaian atau pembacaan teks informatif oleh temannya.

## **2.1 Keaktifan Belajar**

Menurut Kristin dan Astuti dalam Mungzilina (2018) keaktifan belajar adalah suatu kondisi belajar yang mencerminkan adanya keterlibatan aktif oleh siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas mencari, berdiskusi, bertanya, berpendapat serta memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Pembelajaran aktif terdiri dari berbagai macam cara agar siswa sedari dini berpikir mengenai materi pelajaran melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok (Sillberman

dalam Shahn, 2018). Sehingga dapat diketahui bahwa perlunya pembelajaran aktif oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Selain bertujuan untuk terlibat aktif dalam kelompok, keaktifan belajar juga merangsang kerja akal dan motivasi siswa dalam mencari berbagai persoalan pembelajaran, menemukan jawaban atas permasalahan tersebut dan menyimpulkan hasil temuannya sehingga didapatkan proses pembelajaran yang komprehensif. Keaktifan belajar siswa dapat dicirikan pada beberapa karakter yaitu aktif dalam belajar dan mengerjakan tugas secara bersama, aktif untuk bertanya, aktif memberikan gagasan atau pendapat, serta aktif mencari dan menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi.

Menurut Ningzaswati dalam Handayani (2018), menyebutkan bahwa indikator keaktifan belajar siswa terdiri dari pembentukan kelompok kecil secara mandiri, mengerjakan tugas secara bersama-sama, dan bertukar pikiran dalam kelompoknya. Keaktifan belajar juga terlihat pada beberapa indikator perilaku sebagai berikut yaitu terlibat dalam penyelesaian masalah, turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, aktif bertanya kepada temannya atau guru, adanya diskusi kelompok, dan adanya keterampilan secara mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan (Mungzilina *et al.*, 2018).

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.3.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kegiatan untuk menghafal atau mengumpulkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran (Muhibbin, 2013). Dalam hal ini dapat diartikan bahwa hasil belajar ditekankan pada hanya pencarian dan menghafal informasi yang didapat tanpa mengaplikasikannya. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan proses pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan pembelajaran tersebut.

Penguasaan model pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar dan keberhasilan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena terdapat pendekatan, metode, strategi serta teknik pada model pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan disesuaikan dengan keadaan siswa serta lingkungan sekolahnya (Wijaya, 2015).

Hal ini ditegaskan secara lebih rinci oleh Rumini dan Wardani (2016) bahwa hasil belajar merupakan skor total dari berbagai aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang mampu dicapai melalui proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran bersifat subjektif karena disesuaikan dengan berbagai sudut pandang dari setiap guru. Namun, setiap guru dapat menyamakan persepsi dengan berpedoman pada kurikulum yang

berlaku saat ini yang berbunyi sebagai berikut “Suatu proses pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tersebut tercapai” (Djamarah, 2006).

Kemudian menurut Winataputra (2007), Untuk mencaai keberhasilan proses belajar mengajar, hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain atau (ranah) yaitu sebagai berikut:

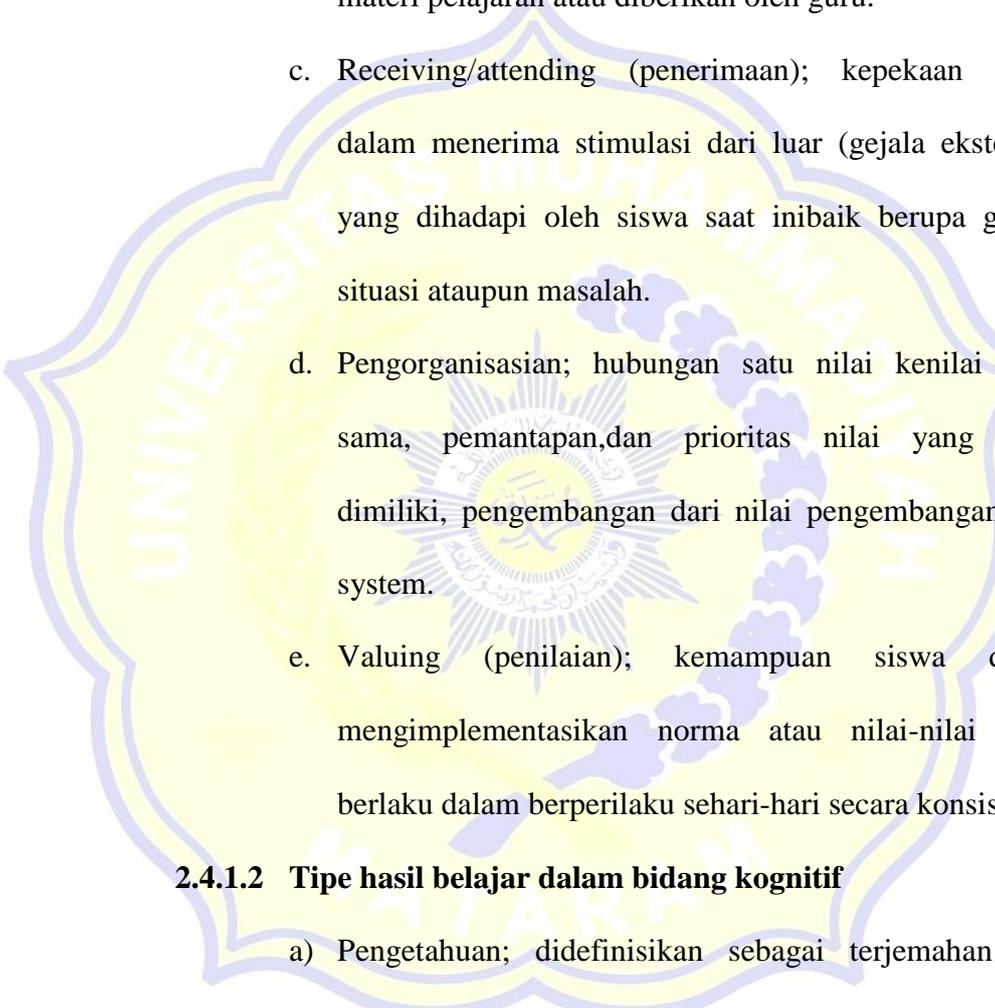
- 1) Ranah kognitif; menaruh perhatian pada pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual
- 2) Ranah psikomotorik; berkaitan dengan kegiatan manipulatif dan;
- 3) Keterampilan motorik (ranah afektif); atau sikap yang berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi yang dipelajari.

#### **2.4.1 Tipe-Tipe Hasil Belajar**

Hasil belajar dibagi menjadi tiga tipe sebagai berikut (Munjiyah, 2012):

##### **2.4.1.1 Tipe Hasil Belajar dalam bidang Afektif**

Ranah afektif harus tampak dalam proses dan hasil belajar siswa karena berkenaan dengan sikap dan nilai yang dimiliki oleh siswa. Oleh sebab itu penting untuk dinilai hasilnya. Terdapat lima tingkah laku dalam indikator pencapaian hasil belajar dalam bidang afektif yaitu:

- 
- a. Karakterisasi (Penghayatan); kemampuan siswa dalam meniadakan atau melembagakan, dan menjelmakan dalam diri dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
  - b. Responding (Sambutan); kepekaan siswa dalam memberi jawaban atau merespon setelah mempelajari materi pelajaran atau diberikan oleh guru.
  - c. Receiving/attending (penerimaan); kepekaan siswa dalam menerima stimulasi dari luar (gejala eksternal) yang dihadapi oleh siswa saat ini baik berupa gejala, situasi ataupun masalah.
  - d. Pengorganisasian; hubungan satu nilai ke nilai yang sama, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimiliki, pengembangan dari nilai pengembangan satu system.
  - e. Valuing (penilaian); kemampuan siswa dalam mengimplementasikan norma atau nilai-nilai yang berlaku dalam berperilaku sehari-hari secara konsisten.

#### **2.4.1.2 Tipe hasil belajar dalam bidang kognitif**

- a) Pengetahuan; didefinisikan sebagai terjemahan dari knowledge dalam taksonomi. Namun makna pengetahuan tidak sepenuhnya tetap karena disamping pengetahuan hafalan terdapat pengetahuan factual seperti definisi, istilah, pasal dan undang-undang, rumus, nama tokoh, batasan dan nama-nama kota.

Sehingga diharapkan siswa mampu menghafal materi pelajaran yang pernah diajarkan.

- b) Pemahaman; yaitu siswa mampu menjelaskan dan mendefinisikan dengan hasil pemikirannya sendiri mengenai materi pelajaran yang telah dipelajarinya.
- c) Implementasi atau penerapan; yaitu adanya penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa teori, gagasan, ide atau petunjuk teknis. Dalam hal ini, materi pelajaran yang telah dipelajarinya diserap dalam bentuk perilaku atau contoh di kehidupan sehari-hari.

#### **2.4.1.3 Tipe Hasil Belajar dalam bidang psikomotoriks (keterampilan/skill) meliputi:**

- a) Keterampilan bergerak dan bertindak yaitu kemampuan untuk mengkoordinasi gerak tema, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.
- b) Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal yakni kemampuan dalam mengucapkan sesuatu serta membuat mimik dan gerakan jasmani.

Tipe hasil belajar diatas tidak dapat berdiri sendiri, tetapi tetap berhubungan antara satu dengan yang lainnya, bahkan ada dalam kebersamaan seseorang yang berubah tingkat kognisinya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Dalam proses belajar mengajar di

sekolah, biasanya tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang efektif dan bidang psikomotorik.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui proses belajar yang optimal yaitu hasil belajar harus dapat menimbulkan kepuasan, kebanggaan dan dapat membangkitkan motivasi untuk terus belajar.

### **2.5.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Telah dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor, adapun faktor-faktor tersebut (Susanto, 2013):

#### **2.5.1.1 Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

##### **1. Faktor fisiologis**

###### **a) Keadaan tonus jasmani**

Pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil

belajar yang maksimal. Oleh karena keadaan tonus jasmani sangat mempengaruhi proses belajar, maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

b) Keadaan fungsi jasmani/fisiologis

Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Dalam proses belajar, panca indra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Pancaindra yang memiliki aktivitas penting dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu baik guru atau siswa perlu menjaga pancaindra dengan baik (Wahab, 2016).

## **2. Faktor Psikologis**

a) Kecerdasan/intelegensi siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses

belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan siswanya.

b) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.

c) Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

d) Sikap

Sikap merupakan gejala internal yang mendasari perilaku berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang

pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya.

e) Bakat

Secara umum bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat juga merupakan kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang.

### **2.5.1.2 Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor eksternal meliputi:

1. Lingkungan sosial

a) Lingkungan sosial masyarakat.

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

b) Lingkungan sosial keluarga.

Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketetanggaan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

c) Lingkungan sosial sekolah.

Guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

2. Lingkungan nasional

a) Lingkungan alamiah

Kondisi udara yang segar, tidak panas, tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau, tidak terlalu gelap, suasana sejuk dan tenang. Lingkungan ilmiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, sebaliknya bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

b) Lingkungan Instrumental

Perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware (perangkat keras) seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga, dan lain-sebagainya. Kedua, software (perangkat lunak), seperti kurikulum sekolah, peraturan peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.



## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

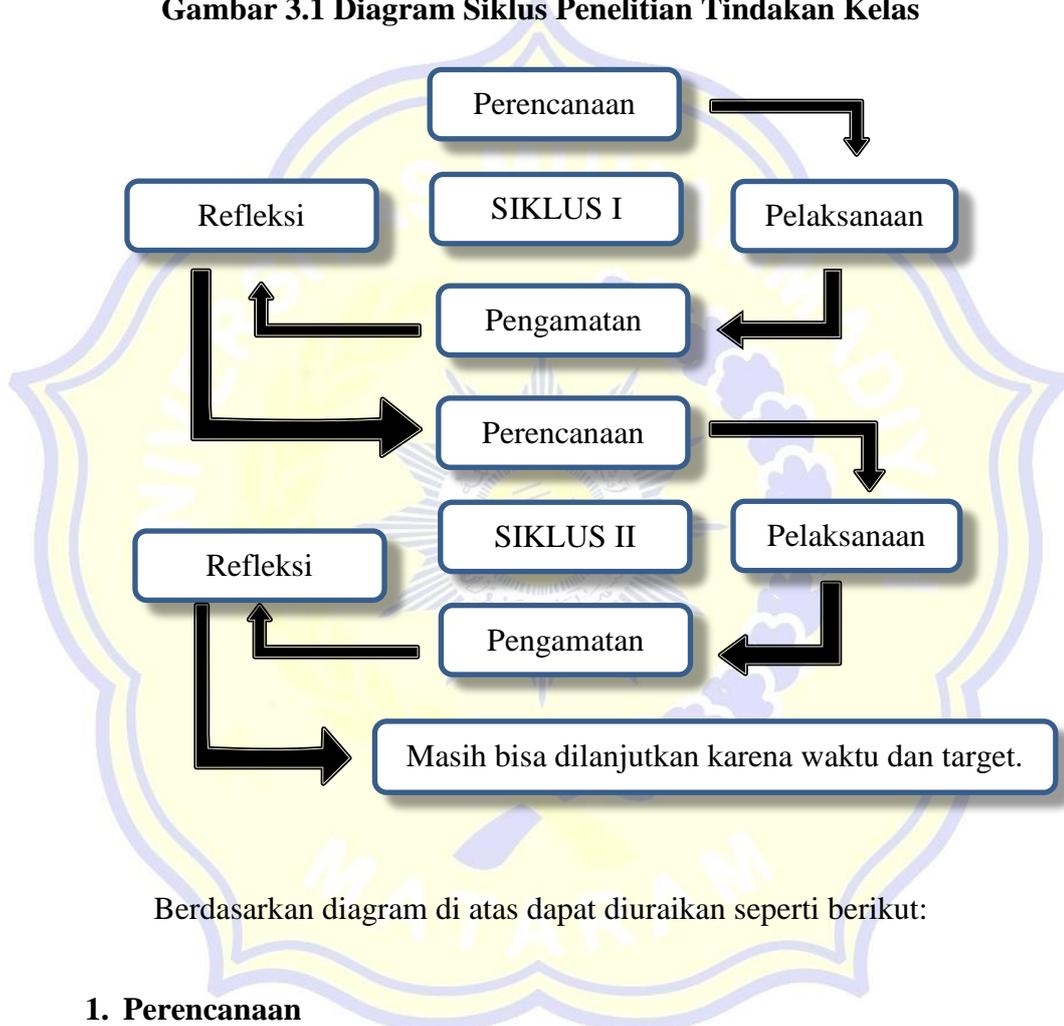
Rancangan penelitian adalah sebuah ancap-ancang yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh peneliti dikelasnya atau Bersama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan Tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu Tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus.

Menurut Wahidmurni (2008: 15) mengatakan penelitian tindakan kelas diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh pendidik atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian. Sedangkan menurut Aqib (2009:13) mengatakan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.

Berdasarkan definisi dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang sengaja dilakukan oleh guru yang bersifat sistematis dan reflektif dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut suharjono (2009: 11) Rancangan penelitian terdiri dari beberapa siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen Tindakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan Tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut.

**Gambar 3.1 Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas**



Berdasarkan diagram di atas dapat diuraikan seperti berikut:

### 1. Perencanaan

Perencanaan ini dimulai dengan RPP, sarana dan prasarana penelitian yang meliputi mengatur ruang kelas, penerapan model pembelajaran dan berbagai instrument penilaian. Tahapan penyusunan perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu menentukan KI dan KD,

merumuskan indikator, menetapkan materi, Menyusun RPP untuk setiap siklus, menyediakan media yang sesuai dan menyusun alat evaluasi.

## **2. Tindakan**

Tindakan merupakan realisasi dari suatu Tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Strategi apa yang digunakan, materi apa yang diajarkan dan dibahas, dan sebagainya. Pelaksanaan Tindakan kelas dilaksanakan oleh peneliti itu sendiri sesuai dengan apa yang dirumuskan dalam rancangan. Setelah selesai memberi Tindakan pada siklus pertama peneliti mengadakan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil Tindakan pada siklus pertama dan demikian seterusnya sampai siklus akhir.

## **3. Pengamatan**

Pengamat haruslah mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi didalam kelas penelitian. Misalnya mengenai kinerja guru, situasi kelas, perilaku dan sikap siswa, penyajian atau pembahasan materi, penyerapan siswa terhadap materi yang diajarkan, dan sebagainya. Kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat yaitu guru kelas dan teman sejawat. Pengamatan dilakukan terhadap keterampilan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan pada waktu Tindakan sedang dilakuakn

## **4. Refleksi**

Kegiatan refleksi untuk mengemukakan Kembali yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan setelah slesai pelaksanaan pembelajaran, serta mengevaluasi apa-apa saja yang

dianggap masih kurang sehingga dapat diperbaiki pada saat pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 November 2021 di kelas IVB SDN 38 Mataram Kecamatan Mataram Kelurahan Pagesangan Kota Mataram Provinsi Nusa Tenggara Barat.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek utama pada penelitian ini yaitu peneliti sebagai guru dan subjek pendukungnya adalah siswa kelas IV SDN 38 Mataram tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 17 laki-laki dan 15 Perempuan.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Teknik tes**

Tes adalah pemberian suatu tugas atau rangkaian tugas dalam bentuk soal atau perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Hasil pelaksanaan tugas tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan-kesimpulan tertentu terhadap peserta didik. (Asrul, 2014: 23)

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui, mengukur sesuatu dalam suasana tertentu (Arikunto, 2006: 36). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setiap siklus terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan. Adapun bentuk tes tes yang diberikan yaitu soal pilihan ganda dengan jumlah soal 10 soal dengan 4

alternatif jawaban (A,B,C,D) yang disusun dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam hasil belajar dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

### 3.4.2 Teknik observasi

Menurut Nurkancan (1986: 46) Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dalam observasi itu dicatat dalam suatu catatan observasi. Observasi dilakukan untuk data tentang aktivitas siswa dan keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *time token* di kelas IV SDN 38 Mataram.

## 3.5 Instrument penelitian

Alat pengumpulan data siswa yaitu:

### 3.5.1 Tes Pilihan Ganda.

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tentang hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran *Time Token* dengan jumlah soal setiap siklus adalah 10 soal pilihan ganda dengan skor tiap soal adalah 1 jika menjawab benar dan jika jawaban salah 0.

### 3.5.2 Lembar Observasi

Berupa lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses yang terdiri dari indikator-indikator yang dinilai

dan pengamat hanya memberi tanda berupa tanda check list pada lembar observasi.

### 3.6 Teknik analisis data

#### 3.6.1 Analisis Lembar Tes

Menurut anas sudjono (2006: 43) Kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SDN 38 Mataram tema III subtema III adalah 32 orang siswa. Jika siswa mendapatkan skor  $\geq 70$  maka dikategorikan sebagai siswa yang telah tuntas secara individual. Data hasil tes dinyatakan dengan skor dan dianalisis dengan menghitung nilai dari nilai post test, hasil tes yang diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran akan dihitung nilai persentase.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = angka persentase

F = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

#### 3.6.2 Analisis lembar observasi

##### a. Aktifitas guru

Observasi aktifitas guru dilakukan oleh pengamat selama pelaksanaan Tindakan, dengan berpedoman pada lembar observasi yang disediakan peneliti. Analisis data hasil observasi aktifitas guru selama penerapan model pembelajaran *time token*.

Rumus persentase:

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = angka persentase

F = frekuensi aktivitas guru

N = jumlah aktifitas keseluruhan yang dicari

Data tentang aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif dengan skor rata-rata tingkat kemampuan guru sebagai berikut:

$0,00 \leq \text{TKG} < 1,50$  = Kurang baik

$1,50 \leq \text{TKG} < 2,50$  = Kurang

$2,50 \leq \text{TKG} < 3,50$  = Baik

$3,50 \leq \text{TKG} < 4,00$  = Baik Sekali

Menurut sukardi (2004: 169) TKG (Tingkat Kemampuan Guru). Kemampuan yang diharapkan dalam mengelola pembelajaran adalah apabila skor dari setiap aspek yang dinilai berada pada kategori baik ataupun baik sekali.

#### **b. Aktifitas Siswa**

Observasi aktifitas siswa didapatkan melalui lembar observasi digunakan untuk melihat proses dan perkembangan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Data jumlah siswa yang terlibat dalam masing-masing aktivitas dan dipersentasekan dengan rumus:

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = angka persentase

F = frekuensi aktivitas guru

N = jumlah aktifitas keseluruhan yang dicari

Kemampuan siswa diharapkan dalam mengikuti proses pembelajaran adalah apabila skor dari setiap aspek yang dinilai berada pada kategori baik atau baik sekali.

