

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE TIME TOKEN MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IV SD INPRES 53 KABUPATEN SORONG

INCREASING STUDENT LEARNING ACTIVITY THROUGH THE TIME TOKEN METHOD IN IPS COURSES IN CLASS IV STUDENTS OF SD INPRES 53, SORONG DISTRICT

Natalya Tutuarima¹, Haryo Franky Souisa²

¹Universitas Nani Bili
Nusantara, Aimas, Jl. Osok,
Kabupaten Sorong, Indonesia
natalyatutuarima2412@gmail.
com

²Universitas Nani Bili
Nusantara, Aimas, Jl. Osok,
Kabupaten Sorong, Indonesia
souisaharyo@gmail.com

ABSTRACT

In learning students tend to be passive. It is very difficult for students to be more active, creative and confident. For example, students do not dare to ask if they do not understand the material explained by the teacher. Low student learning outcomes (70% of students have not met the KKM). This study aims to prove the increase in the activity of students towards learning outcomes through the time token method in Social Studies class IV subjects. The research was conducted at SD Inpres 53, Sorong Regency in May 2023. This research was a quasi-experimental design in the form of a non-equivalent control group design. Data was collected through observation, questionnaires and documentation. Then analyzed using descriptive data analysis techniques. Based on the findings in the research that has been done, the researchers concluded that there was an increase in the activity of students through the time token method for social studies subjects in class IV SD SD Inpres 53, Sorong Regency. Students whose classes are implemented by the time token method are more active in learning than students whose classes are not implemented by the time token method. In addition, student learning outcomes in classes that applied the time token method increased compared to those that did not apply the time token method.

Keywords : time token method, student activity, social studies learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dari kehidupan manusia yang tidak akan pernah dapat ditinggalkan.^[1] Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membuat watak serta peradaban bangsa serta bertujuan untuk mengembangkannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.^[2]

Upaya mempertinggi keberhasilan siswa, adalah tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang pada pendidikan, pemikiran kerja keras untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Salah satu upaya buat lebih meningkatkan keberhasilan pendidikan di antaranya melalui upaya memperbaiki pembelajaran. pada memperbaiki proses pembelajaran ini peranan guru sangat krusial. pengajar perlu memilih contoh pembelajaran yang tepat supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai secara efektif sehingga yang akan terjadi belajar lebih semakin tinggi yang akan berdampak pada mutu pendidikan pada masa yang akan datang. bisa disimpulkan bahwa pendidikan dapat menaikkan kualitas sumber daya insan, mengembangkan potensi diri, akhlak mulia, sehingga manusia bisa hayati sesuai prestise serta membawa perubahan bangsa yang lebih maju. oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan wajib sinkron kurikulum.

Proses belajar mengajar dapat menghasilkan suatu tingkat keberhasilan dalam pendidikan.^[3] Guru lebih berupaya memiliki keaktifan dalam merencanakan sebuah proses belajar mengajar agar dapat memotivasi siswa untuk belajar dan terampil. Salah satunya dengan membuat variasi mengajar seperti variasi alat bantu, media, metode, strategi dan menggunakan bentuk – bentuk pembelajaran yang aktif, menarik sehingga dapat mendorong peserta didik ikut berpartisipasi, kreatif, terampil dan mandiri. Dengan keaktifan model pembelajaran timen token dapat menambah keterampilan belajar peserta didik dan percaya diri individu untuk terampil berbicara di depan kelas. Metode ini digunakan untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik yang semula mengontrol berbicara atau tenang sama sekali menjadi rajin berbicara.^[4]

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin memfokuskan pada penggunaan metode yang dapat menjadikan siswa terampil di kelas, antusias dan berperan aktif. Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada keaktifan semua siswa adalah time token. Hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres 53 Kabupaten Sorong memberikan adanya kendala yang serupa, dimana materi pembelajaran mata pelajaran IPS yang diajarkan secara tersendiri. Hambatan lainnya yakni proses belajar mengajar dilangsungkan terus-menerus menggunakan metode ceramah yang berdampak pada kurang bersemangatnya peserta didik selama proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif terlebih untuk wacana pembelajaran yang belum dipahami. Cara pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik dalam proses pembelajaran berperan menjadi pendengar materi pembelajaran. Pada level terendah peserta didik hanya akan mengingat materi dari buku paket yang dicatat.

Kejadian ini tentu bertolak belakang dengan penjelasan bahwa dalam proses belajar tidak hanya berupa kegiatan mengingat saja, karena dalam beberapa waktu apa yang diingat oleh peserta didik dapat terhapus dengan hal – hal lainnya. Peserta didik perlu untuk mengelola serta paham materi apa saja yang telah diberikan oleh guru yang perlu untuk diingat. mereka. Seseorang guru tidak dapat secara tiba – tiba mengisi seluruh materi pembelajaran ke dalam pikiran peserta didik., untuk itu peserta didiklah yang harus mampu mengatur materi yang didengar dan dilihat menjadi suatu kesatuan yang bermakna.^[5]

Pada pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar Inpres 53 Kabupaten Sorong pula cenderung pasif. Sangat sulit bagi siswa buat lebih giat, inovatif, serta berani. contohnya, peserta didik tidak percaya diri untuk mengajukan pertanyaan untuk materi yang belum mereka pahami. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik lebih banyak berdiam sehingga tidak dapat memberikan pendapat mereka yang berdampak pada ketidak berhasilan pembelajaran. Jika guru secara periodic memberikan penjelasan materi tanpa adanya penggunaan metode yang berbeda, peserta didik akan mengalami kebosanan yang pada akhirnya memicu pembicaraan antara peserta didik ataupun peserta didik akan sibuk dengan apa yang ada di depan mereka. Hal – hal inilah yang akan memberikan dampak pada hasil belajar mereka (70% tidak memenuhi KKM).

Permasalahan – permasalahan di atas membutuhkan jalan keluar yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan metode pembelajaran time token dirasakan mampu untuk mengubah permasalahan yang dihadapi. Sebagaimana diketahui bahwa metode ini menuntut peserta didik untuk lebih efektif memberikan pendapat dan juga lebih mendengarkan pendapat guru mereka. Metode ini sendiri memiliki keunggulan, dimana peserta didik yang pemalu dan sukar berbicara akan lebih aktif mengajukan pemikiran – pemikiran mereka. Pembelajaran time token menekankan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, penulis membatasi dalam penelitian ini sehingga masalah yang diangkat hanya pada peningkatan keaktifan peserta didik melalui metode time token terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres 53 Kabupaten Sorong. Sesuai latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan problem pada penelitian ini adalah: bagaimana

peningkatan keaktifan peserta didik melalui metode time token terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres 53 Kabupaten Sorong? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan peningkatan keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar melalui metode time token pada mata pembelajaran IPS kelas IV SD Inpres 53 Kabupaten Sorong.

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangsih pemikiran dalam bidang ilmu pendidikan tentang metode time token pada pembelajaran serta akibat asal penelitian ini diharapkan dapat menambah surat keterangan bagi peneliti homogen. Secara simpel bagi siswa menaikkan keaktifan belajar, melatih siswa untuk berani mengemukakan ide, gagasan, pendapat sesuai dengan pemahaman siswa. Sedangkan bagi guru sebagai bahan pertimbangan bagi pengajar supaya lebih kreatif pada pembelajaran serta buat menaikkan kualitas belajar, memotivasi guru buat membuat metode pembelajaran yang lebih kooperatif di kelas, mempermudah pengajar untuk meraih minat peserta didik. Bagi sekolah menjadi bahan info dalam mengenal progress peserta didiknya serta menjadi satu acuan untuk memberikan dukungan kepada pihak sekolah agar menggunakan metode belajar yang lebih bervariasi.

2. KAJIAN PUSTAKA

Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan persoalan mendasar yang harus dipahami, didasari, dan dikembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku karena kita paham daripada hanya sebatas melihat maupun mendengar. Berbuat dalam hal ini, bahwa peserta didik aktif dalam pembelajaran.^[6]

Ciri-ciri peserta didik yang aktif sebagai berikut^[7]: (a) selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya; (b) mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri; dan (c) mengerjakan semua tugas mereka harus berpikir, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah.

Indikator keaktifan dapat dilihat dari jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang meliputi^[8]: (a) *visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan; (b) *oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan diskusi, interupsi; (c) *listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian percakapan, diskusi, musik, pidato; (d) *writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, menyalin; (e) *drawing activities*, misalnya menggambar membuat grafik, peta diagram; (f) *mental activities*, misalnya menjawab, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; (g) *emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tentu tidak serta merta terjadi dengan sendirinya tanpa adanya faktor yang menyebabkan keaktifan siswa muncul. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya keaktifan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, faktor-faktor tersebut berhubungan dengan bagaimana cara mengajar guru dalam proses pembelajaran.^[9] Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: (a) memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, hingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; (b) menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); (c) meningkatkan kompetensi belajar

kepada peserta didik; (d) memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); (e) memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; (f) memunculkan aktivitas kepada peserta dalam kegiatan pembelajaran; (g) memberi umpan balik (*feedback*); (h) melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan teratur; dan (i) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Peserta Didik

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis tertentu.^[10] Setiap kegiatan pendidikan sudah pasti memerlukan unsur peserta didik sebagai sarana dari kegiatan tersebut. Yang dimaksud dengan peserta didik adalah anak yang belum dewasa yang memerlukan bimbingan dan pertolongan dari orang lain yang sudah dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai warga Negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai suatu pribadi atau individu yang mandiri.^[11]

Hubungan guru dengan peserta didik dapat dikatakan baik, jika hubungan tersebut memiliki sifat-sifat sebagai berikut: (a) *memahami*, guru memberikan pemahaman yang tepat kepada peserta didik agar tanggap terhadap proses belajar dan pembelajaran di dalamnya; (b) *saling terbuka*, guru dan peserta didik perlu untuk saling bersikap jujur dan saling terbuka dalam memberikan informasi yang akan dijadikan sebagai sumber masukan bagi peningkatan proses pembelajaran; dan (c) *komunikasi*, guru dan peserta didik perlu komunikasi dengan aktif sehingga terbangun pemahaman yang baik, yang dapat memudahkan proses belajar dan pembelajaran.

Metode Time Token

Metode pembelajaran *time token* merupakan salah satu pendekatan struktural dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil belajar. Tipe pembelajaran ini dimasukkan sebagai alternatif untuk mengajarkan ketrampilan sosial yang bertujuan untuk menghindari siswa mendominasi atau siswa diam sama sekali dan menghendaki siswa saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif dari pada individu.^[12]

Pembelajaran *time token* melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pembelajaran dan menguji pemahaman mereka terhadap isi pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran ini sangat tepat digunakan untuk pembelajaran struktur yang tepat digunakan untuk mengajar keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam.

Kelebihan pembelajaran metode *time token* adalah sebagai berikut^[13]: (a) siswa aktif memberikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran; (b) siswa terlatih untuk membaca buku terlebih dahulu; (c) dapat menumbuhkan dan melatih keberanian siswa dalam berpendapat bagi siswa yang pemalu dan sukar berbicara; (d) semua siswa mendapat waktu untuk bicara yang sama sehingga tidak akan terjadi dominasi pembicaraan dalam berlangsungnya diskusi. Sedangkan kelemahan pembelajaran *time token* yaitu^[13]: (a) guru harus menyiapkan pertanyaan yang begitu banyak sedangkan membuat pertanyaan tidaklah mudah; dan (b) siswa yang memiliki banyak pendapat akan sulit mengutarakan pendapatnya karena waktu yang diberikan terbatas.

Dengan demikian metode *time token* menekankan agar siswa mengungkapkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan sesuai dengan kemampuannya, sehingga tidak ada dominasi pembicaraan dari siswa yang lebih pintar. Langkah-langkah metode pembelajaran *time token* adalah guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru mengondisikan kelas untuk pelaksanaan diskusi, pemberian sejumlah dua

kupon berbicara oleh guru kepada setiap siswa untuk dapat berbicara dengan waktu 30 detik per kupon. Setelah selesai berbicara kupon diberikan kepada guru, dan siswa yang sudah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Menggunakan metode *time token* untuk pembelajaran juga mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu semua siswa berbicara, melatih keberanian siswa. Sedangkan kelemahannya yaitu guru harus menyiapkan pertanyaan yang banyak dan siswa yang memiliki banyak pendapat akan sulit mengutarakan pendapatnya karena waktu yang terbatas.

Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen. Perubahan ini dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman yang diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.^[14] Belajar adalah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, adanya penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna dan menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas.

Secara psikologis belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.^[15] Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.^[16]

Ada beberapa prinsip belajar yang menunjang tumbuh kembangnya belajar siswa aktif, yaitu: Pertama, stimulus belajar. Stimulus belajar hendaknya dapat benar-benar mengkomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Stimulus belajar yang diberikan oleh guru bukan berarti perhatian dan motivasi dari siswa tidak diperlukan lagi. Beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain menggunakan cara belajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, dan menyediakan media yang menarik perhatian siswa. Kedua, respons yang dipelajari. Respons siswa terhadap stimulus guru dapat berupa perhatian, proses internal terhadap informasi ataupun tindakan nyata dalam bentuk partisipasi dan minat siswa saat mengikuti kegiatan belajar.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan, maksudnya dalam proses belajar, apa yang ingin dicapai sepatutnya dirasakan dan dimiliki oleh setiap peserta didik. Tujuan belajar bukan berarti tujuan pembelajaran, karena pembelajaran merupakan tujuan dan harapan yang ingin dicapai guru dari kegiatan yang dilakukan.^[17]

Setelah melakukan aktivitas belajar, seseorang berhasil atau tidaknya mengalami suatu proses belajar, dapat diukur oleh hasil belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengidentifikasi seberapa besar perubahan yang dialami oleh seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perubahan nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.^[18] Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dapat dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komparatif. Kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar terbagi atas lima bagian. Kelima macam kemampuan belajar tersebut yakni^[19]: keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan motorik.

Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, ilmu hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Sedangkan menurut Soemantri, Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitar mereka. Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/Mts/SMPLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga siswa menjadi warganegara Indonesia yang demokrasi dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya. Secara garis besar, terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu: (a) pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*); (b) pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*affective*); dan (c) pengembangan aspek keterampilan (*psycomotoric*). Dengan tercapainya tiga sasaran pokok tersebut diharapkan akan tercipta manusia-manusia yang berkualitas, bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan negara serta ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia.

Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis dapat mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini sebagai jawaban sementara yang masih membutuhkan lebih lanjut di lapangan. H_1 adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti. H_0 adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti. Hipotesis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

H_1 : Terdapat peningkatan keaktifan peserta didik melalui metode *time token* terhadap mata pelajaran IPS

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode *time token* pada mata pelajaran IPS

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SD Inpres 53 Kabupaten Sorong Penelitian yang dilaksanakan pada Mei 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Inpres 53 Kabupaten Sorong yang berjumlah 9 orang. Objek dari penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode time token dalam mata pelajaran IPS kelas IV di SD Inpres 53 Kabupaten Sorong.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*quasi experiment method*). Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan.^[20] Metode ini menguji apakah ada hubungan kausal antara variabel independen dan dependen^[21] dan tidak memerlukan kelompok kontrol yang sebenarnya tetapi dapat mencakup kelompok pembanding.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran times token untuk mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi-experimental design dalam bentuk non-equivalent control group design. Dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kedua kelompok akan di berikan pre-test sebelum diberikan perlakuan setelah itu post-test diberikan untuk mengetahui hasil akhir. Desain *non-equivalent control group design* digambarkan pada tabel 1:

Tabel 1. Desain *non-equivalent control group design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O		O

Keterangan. O: *pre-test=post-test*; X: perlakuan metode *time token*

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang keliru dalam memahami maksud penelitian ini, perlu ditemukan definisi operasional. Istilah yang perlu ditegaskan atau diperjelas adalah sebagai berikut.

Metode time token. Metode time token menekankan supaya peserta didik mengungkapkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan sinkron menggunakan kemampuannya, sebagai akibatnya tidak terdapat dominasi pembicara asal peserta didik yang lebih pandai. Tahap - tahap metode time token, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran, guru mengondisikan kelas untuk pelaksanaan diskusi, guru menyiapkan hadiah berupa dua kupon berbicara sang pengajar pada setiap peserta didik agar dapat berbicara selama 30 detik untuk setiap kupon. Setiap siswa yang telah habis kuponnya tidak dapat berbicara lagi.

Keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik adalah kegiatan fisik serta mental peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dapat dilihat asalnya dari kegiatan mata, indera pendengaran, ekspresi, tangan, motilitas, mental, serta emosi. Untuk mempermudah pembahasan peneliti ini maka dibuatlah indikator keaktifan siswa, yaitu mencari serta memberikan informasi, bertanya kepada pengajar atau peserta didik lain, mengajukan pendapat atau komentar kepada pengajar atau siswa, diskusi atau memecahkan duduk perkara, mengerjakan tugas yg diberikan sang guru, memanfaatkan asal belajar yg terdapat, menilai dan memperbaiki pekerjaannya, membuat simpulan sendiri ihwal belajar yg di terima, bisa menjawab pertanyaan pengajar menggunakan tepat waktu pembelajaran, bisa menyampaikan model dengan sah, dan memecahkan dilema menggunakan tepat, terdapat usaha serta motivasi buat mempelajari bahan pelajaran yang diberikan oleh pengajar, dapat bekerja sama dan

bekerjasama menggunakan siswa lain, menyenangkan dalam pembelajaran, dan bisa menjawab pertanyaan yang diberikan sang guru di akhir pelajaran.

Hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari evaluasi akhir asal proses dan sosialisasi yang telah dilakukan berulang-ulang. umumnya akibat belajar berupa hadiah nilai dalam bentuk nomor dari pengajar pada peserta didik menjadi pertanda sejauh mana peserta didik sudah menguasai materi pelajaran yang disampaikan. Pengukuran hasil belajar dilakukan memakai tes, yaitu dengan post-test di setiap akhir siklus. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar angket.

Observasi dipergunakan buat mencatat peristiwa selama proses pembelajaran IPS yang menggunakan metode time token. Dalam penelitian ini lembar observasi yang terdiri dari observasi kegiatan awal, kegiatan inti, serta kegiatan akhir disiapkan agar selama proses observasi dapat berjalan dengan lancar. Observasi dilakukan guna memperoleh data keaktifan peserta didik dan juga proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode time token. Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan paham dalam hubungan kausal, Angket mempunyai kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam implementasinya. Dokumentasi digunakan untuk mencari data tentang karakteristik sekolah, data pengajar serta karyawan, dan data peserta didik.

Lembar observasi yang digunakan berupa catatan anekdot sesuai dengan kondisi sebenarnya saat penerapan time token dilakukan. Sedangkan lembar dokumentasi digunakan untuk dokumentasi informasi tentang karakteristik sekolah, jumlah tenaga pendidik dan non kependidikan, serta jumlah siswa sebelum aplikasi tindakan.

Untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik melalui metode time token dalam pembelajaran IPS, angket ini berupa pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap penerapan metode time token (Tabel 2).

Tabel 2. Kisi-kisi angket respon siswa

Aspek	Indikator
<i>Visual activities</i>	Memperhatikan apabila guru menerangkan materi
	Membaca materi pelajaran sumber daya alam sebelum pelajaran
<i>Oral activities</i>	Aktif bertanya pada saat pelajaran
<i>Listening activities</i>	Menulis penjelasan dari pertanyaan yang diajukannya
	Menyalin ketika guru menyajikan materi
<i>Writing activities</i>	Menulis penjelasan dari pertanyaan yang diajukannya
	Menyalin ketika guru menyajikan materi
<i>Emotional activities</i>	Berse semangat mengikuti pelajaran
	Tidak merasa gugup ketika diberikan pertanyaan
	Tidak merasa bosan ketika belajar
	Merasa tenang ketika belajar
<i>Mental activities</i>	Mengingat materi minggu lalu tanpa mencatatnya kembali
	Berani mengemukakan pendapat ketika pelajaran sedang berlangsung
	Memberi saran ketika ada masalah dalam pelajaran
	Mengerti ketika guru menjelaskan materi
	Aktif menjawab ketika ada pertanyaan dari guru maupun teman

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena. Fenomena ini telah diterapkan secara spesifik oleh penulis yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian dengan bentuk angket time token. Setiap

item memiliki skala Likert instrumen yang mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif, yang tepat berupa kata dan skor.

Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan metode time token dengan melihat tanda-tanda perubahan peserta didik dalam proses pembelajaran. Data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang hasil belajar peserta didik terhadap materi (kognitif). Analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Dalam menganalisis persentase peningkatan hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test, penelitian ini menggunakan rumus persentase.

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase jawaban

F = frekuensi jawaban

N = jumlah responden

Sedangkan untuk menghitung skor angket respon keaktifan siswa dan angket pengamatan keaktifan siswa, digunakan acuan skala Likert. Teknik analisis ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Skala Likert variable yang akan dijabarkan menjadi indikator. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan^[20] Setelah data terkumpul, maka dilakukan perhitungan skor rata-rata.

$$X = \frac{\sum x}{N} \quad (2)$$

Keterangan:

X = rerata skor

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah indikator yang dinilai

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan skala empat, yaitu: Selalu bernilai 4, Sering bernilai 3, Kadang-Kadang bernilai 2, dan Tidak Pernah bernilai 1. Skor dihitung dan dijumlah kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif dengan empat kategori (Tabel 3).

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Skor	Nilai	Kategori
$X \geq Mi + 1.5SDi$	4	Sangat aktif
$Mi \leq X < Mi + 1.5SDi$	3	Baik
$Mi - 1.5SDi \leq X < Mi$	2	Kurang aktif
$X < Mi - 1.5SDi$	1	Tidak aktif

Ket. *Mi*: rerata skor ideal; *SDi*: simpangan skor baku ideal; *X*: rerata skor

Berdasarkan rumus konversi di atas, maka setelah mendapatkan data kuantitatif, data tersebut diubah ke dalam data kualitatif dengan menerapkan konversi pada Tabel 4.

Tabel 4. Pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif

Skor	Rentang	Kategori
4	$X \geq 3.25$	Sangat aktif
3	$2.50 \leq X < 3.25$	Aktif
2	$1.75 \leq X < 2.50$	Kurang aktif
1	$X < 1.75$	Pasif

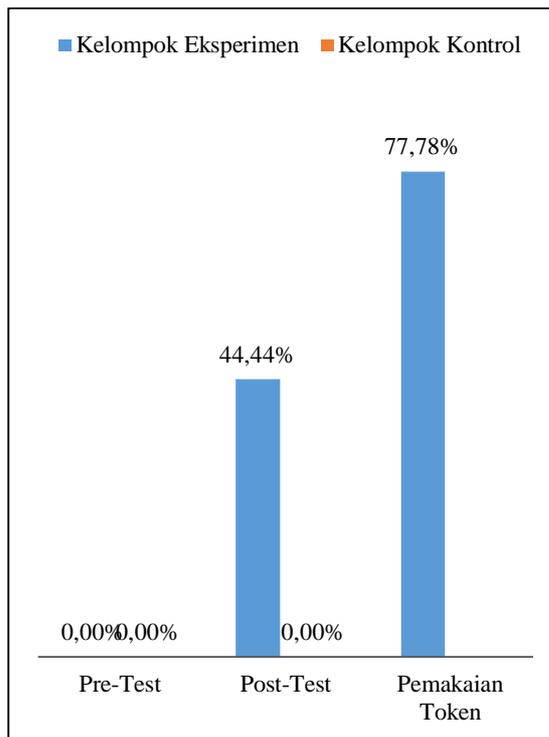
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 53 Kabupaten Sorong. Secara keseluruhan kondisi sekolah sudah cukup baik. Lokasi penelitian ini karena memenuhi kriteria serta mendukung pelaksanaan penelitian. Selain itu penggunaan media *time token* yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran juga merupakan faktor mengapa peneliti memilih sekolah ini. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023 di kelas 4 dan kelas 5 SD.

Tes Awal (Pre-Test)

Sebelum dilakukan penerapan metode *time token*, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) terlebih dahulu berupa kuis sebanyak 10 soal. Tes awal dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi pembelajaran sebelum diterapkannya metode *time token*. Tes awal dilakukan kepada dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen (kelas IV) dan kelompok kontrol (kelas V).

Berdasarkan data hasil *pre-test* yang diperoleh, tidak ada siswa yang mencapai KKM (skor ≥ 70 (0.00%) pada kedua kelompok (Gambar 3). Rata-rata perolehan skor nilai kelompok kontrol adalah 32.22 dan kelompok eksperimen adalah 36.67 (Tabel 5).



Gambar 3. Persentase ketuntasan hasil *pre-test*, *post-test* dan pemakaian *time token*

Penerapan Metode Time Token (Perlakuan)

Penerapan metode *time token* dalam pelajaran IPS di SD Inpres 53 Kabupaten Sorong dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran IPS pada kelas IV (kelompok eksperimen). Selama penerapan metode *time token* dilakukan, peneliti melakukan pengamatan terhadap guru dan keaktifan siswa di kelas serta mencatat penggunaan token yang dibagikan kepada siswa. Selain itu, peneliti juga membantu guru dalam membagikan dan mengambil *time token* yang sudah dipakai siswa dan mencatatnya.

Guru memulai pembelajaran dengan membuka pembelajaran dan mengisi daftar hadir siswa. Setelahnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi. Guru juga memberi tahu bahwa siswa akan diberikan dua kupon *time token* untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif berbicara di kelas serta dalam diskusi kelompok.

Setelah siswa dibagikan token masing-masing dua kupon, maka mereka boleh menggunakannya untuk berbicara dengan ketika 30 detik per kupon. Berbicara yang dimaksud mencakup peserta didik menyampaikan pendapat, ataupun menjawab pertanyaan sesuai kemampuannya. Guru telah menyampaikan materi pembelajaran sesuai yang direncanakan dan mengelompokkan siswa ke dalam kelompok belajar untuk berdiskusi. Selama pembelajaran guru membimbing peserta didik dan memerikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara menggunakan *time token* yang telah dibagikan oleh peneliti.

Guru juga telah membantu siswa untuk menyampaikan idenya saat ada siswa yang masih kesulitan membahasakan ide mereka. Setelahnya guru membuat kesimpulan bersama siswa. Pembelajaran pun ditutup dengan guru melakukan refleksi serta memberikan apresiasi bagi siswa yang telah menggunakan tokennya untuk berbicara dan menyampaikan pendapat mereka di kelas.

Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 77.78% (Gambar 3) siswa pada kelompok eksperimen menggunakan semua tokennya untuk berbicara selama kelas berlangsung. Sedangkan

22.22% lainnya hanya menggunakan satu token saja. Dengan demikian semua siswa pada kelompok ini menggunakan tokennya tanpa terkecuali.

Tes Akhir (Post-Test)

Setelah dilakukan penerapan metode *time token*, peneliti melakukan tes akhir (*post-test*) berupa kuis sebanyak 10 soal. Item soal yang digunakan sama dengan item soal pada *pre-test*. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi pembelajaran setelah diterapkannya metode *time token*. *Post-test* dilakukan kepada kedua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen (kelas IV) dan kelompok kontrol (kelas V).

Berdasarkan data hasil *post-test* yang diperoleh pada dua kelompok, 44.44% siswa pada kelompok eksperimen telah mencapai KKM (skor ≥ 70), sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada siswa yang mencapai KKM (0.00%) (Gambar 3). Rata-rata perolehan skor nilai kelompok kontrol adalah 64.44 dan kelompok eksperimen adalah 35.56 (Tabel 5).

Tabel 5. Rerata skor pre-test dan post-test

Kelompok	Rerata Skor	
	Pre-Test	Post-Test
Eksperimen	36.67	64.44
Kontrol	32.22	35.56

Pada Gambar 3, ditunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan skor hasil tes pada kelompok eksperimen sebesar 44.44% dibandingkan pada kelompok kontrol yang tidak terjadi sama sekali. Meskipun pada kelompok kontrol terjadi peningkatan rerata skor hasil tes, peningkatan itu hanya sebesar 3.33%. Sedangkan peningkatan pesat terjadi pada rerata skor hasil tes kelompok eksperimen sebesar 27.78% (lihat Tabel 5).

Respon Keaktifan Siswa

Setelah *post-test* dilakukan, siswa kemudian dibagikan angket respon siswa untuk diisi. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan. Angket ini dibagikan kepada kedua kelompok.

Berdasarkan data pada Tabel 6, rerata total perolehan skor kelompok eksperimen menunjukkan adanya keaktifan belajar ($M = 3.07$). Siswa mengakui bahwa keaktifan belajarnya lebih cenderung ditunjukkan melalui visual activities ($M = 4.00$) dibandingkan listening activities ($M = 2.33$). Sedangkan rerata perolehan skor kelompok kontrol menunjukkan kurangnya keaktifan dalam belajar ($M = 2.52$). Siswa pada kelompok ini mengakui bahwa keaktifan belajarnya sama-sama lebih cenderung ditunjukkan melalui visual activities dan oral activities ($M = 2.82$) dibandingkan melalui listening activities ($M = 2.27$).

Tabel 6. Rerata Skor Setiap Aspek Keaktifan Siswa

Aspek	Kelompok	
	Eksperimen	Kontrol
<i>Visual activities</i>	*4.00	*2.82
<i>Oral activities</i>	3.00	*2.82
<i>Listening activities</i>	2.33	2.27
<i>Writing activities</i>	3.11	2.36
<i>Emotional activities</i>	2.81	2.39
<i>Mental activities</i>	3.18	2.44
Rerata	3.07	2.52
Kategori	Aktif	Kurang aktif

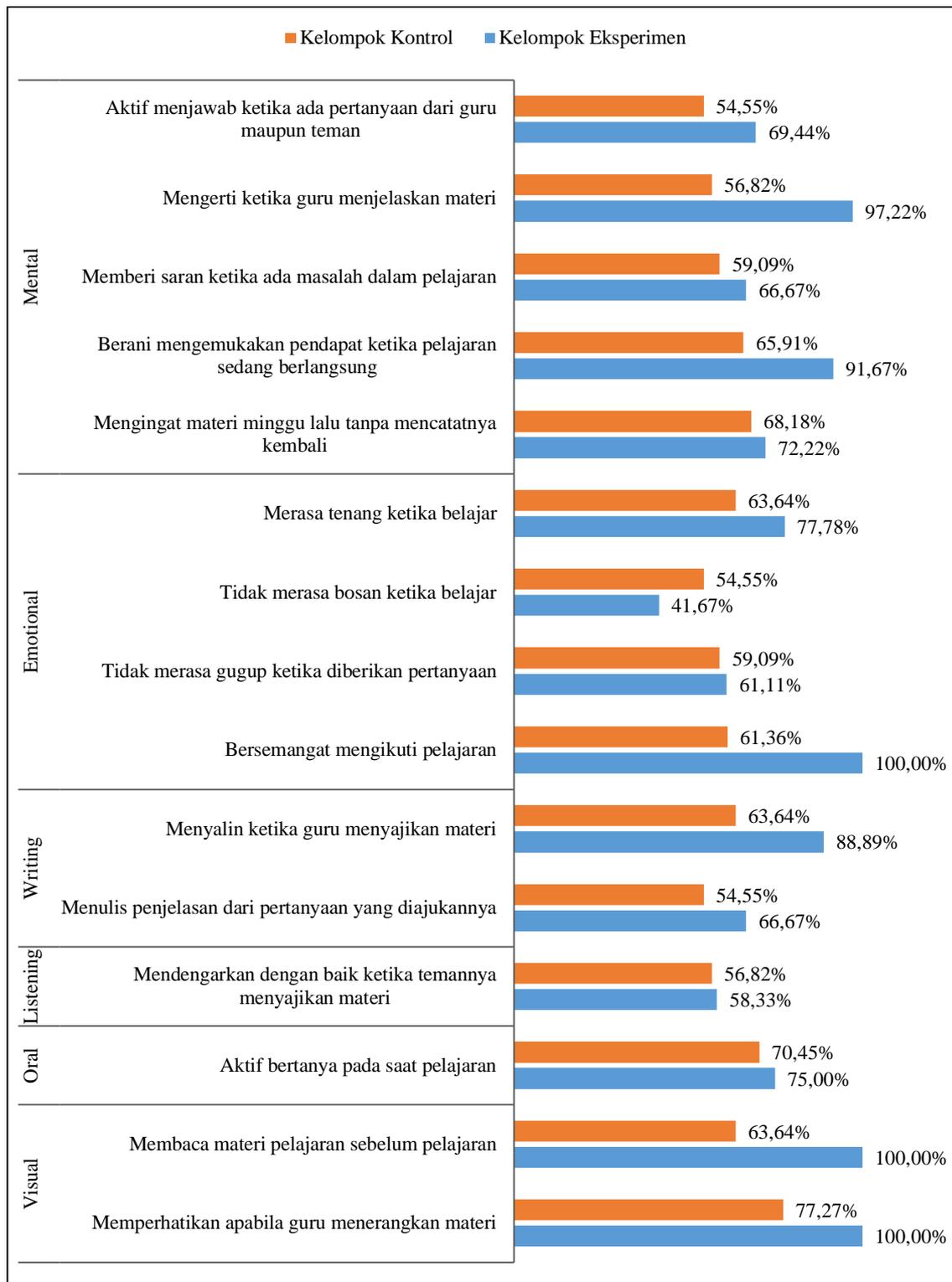
Meskipun sama-sama menunjukkan keaktifan yang lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, persentase siswa yang mendengarkan dengan baik saat temannya menyampaikan pendapat lebih besar terlihat pada kelompok eksperimen (58.33%) dibandingkan pada kelompok kontrol (56.82%) (lihat Gambar 4).

Persentase paling besar (100.00%) indikator keaktifan siswa yang terlihat pada siswa kelompok eksperimen adalah memperhatikan guru menerangkan materi (*visual activities*), membaca materi pelajaran sebelum pelajaran (*visual activities*), dan bersemangat mengikuti pelajaran (*emotional activities*). Namun, persentase paling kecil yang ditunjukkan kelompok ini yakni hanya 41.67% yang tidak merasa bosan ketika belajar (*emotional activities*), sedangkan lebih dari setengah merasa bosan ketika belajar (58.33%).

Pembahasan

Masalah yang telah dikemukakan pada penelitian ini yakni kecenderungan siswa kelas IV SD Inpres 53 Kabupaten Sorong yang pasif dalam belajar. Banyak siswa yang belum berani bertanya bila belum paham materi yang dijelaskan guru. Pada saat diskusi kelas banyak siswa yang diam dan tidak mengungkapkan pendapatnya, sehingga pembelajaran di kelas kurang efektif dan kondusif.

Apabila guru menerangkan secara terus menerus, siswa banyak yang merasa bosan dan kemudian saling berbicara dengan teman sebangku atau sibuk bermain sendiri. Hal ini membuat hasil belajar siswa rendah (70% siswa belum memenuhi KKM). Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk membuktikan peningkatan keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar melalui metode *time token* pada mata pembelajaran IPS kelas IV.



Gambar 4. Perbandingan persentase keaktifan siswa pada setiap indikator

Setelah dilakukan penerapan metode *time token* pada mata pelajaran IPS, keaktifan siswa mulai meningkat pesat, terutama saat memperhatikan guru menerangkan materi pelajaran dan keaktifan membaca materi sebelum pelajaran dimulai. Adapun keaktifan siswa yang kelasnya diterapkan metode ini ditunjukkan dalam enam indikator utama yaitu *visual, oral, listening, writing, emotional* dan *mental activities*.

Visual activities. Semua siswa (100%) yang di kelasnya dibagikan *time token* menunjukkan keaktifan secara visual melalui aktivitas memperhatikan guru menerangkan materi dan membaca materi pelajaran sebelum pelajaran dimulai. Sebaliknya pada kelas yang tidak dibagikan *time token*, tidak semua siswa (63.64%) memperhatikan gurunya saat guru menerangkan materi dan tidak semua siswa (77.72%) membaca materi pelajaran sebelum pelajaran dimulai.

Saat guru memberitahu siswa bahwa mereka akan dibagikan kupon bicara berupa *time token*, hal ini telah menarik perhatian siswa hingga siswa termotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar (Yasin, 2007) yang mana sebelumnya di kelas belum pernah mereka dikenalkan jenis kupon seperti ini. Sesuatu yang baru di kelas akan memberikan stimulus bagi siswa untuk menaruh perhatian lebih pada hal tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan bagaimana aktivitas paling mudah dilihat, yakni aktivitas visual mereka berupa memperhatikan guru dan membaca materi.

Oral activities. Indikator penting yang menjadi tolak ukur keaktifan siswa yakni keaktifan mereka bertanya saat pelajaran. Kelas yang diterapkan metode *time token* menunjukkan siswa yang aktif bertanya saat pelajaran lebih banyak (75.00%) dibandingkan kelas yang tidak diterapkan metode *time token* (70.45%).

Dengan diberikan *time token*, siswa merasa tertantang untuk menggunakan kesempatan berbicara yang diberikan. Siswa yang sebelumnya jarang bertanya, menjadi tergerak untuk bertanya hal-hal yang belum dipahaminya. Meskipun pada penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan Lazim^[22] ditemukan bahwa keaktifan siswa SMP bertanya pada guru tidak terjadi peningkatan karena siswa masih malu bertanya, namun hal keaktifan siswa kelas IV SD untuk bertanya pada guru terbukti meningkat pada penelitian ini. Peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat juga terjadi pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siregar^[23] pada jenjang kelas V SD dengan metode yang sama.

Listening activities. Peneliti menemukan bahwa indikator pada listening activities merupakan yang paling rendah ditunjukkan oleh siswa dibandingkan indikator pada jenis aktivitas belajar yang lainnya. Meskipun lebih rendah pada kelompok yang diterapkan metode *time token* dan yang tidak, siswa yang mendengarkan dengan baik saat temannya menyampaikan pendapat jauh lebih banyak terjadi pada kelas yang diterapkan *time token* dibandingkan yang tidak diterapkan metode ini, meskipun selisih persentasinya sangat kecil (1.51%).

Writing activities. Siswa pada kelas yang diterapkan metode *time token* lebih aktif menulis penjelasan dari pertanyaan yang diajukannya dan menyalin catatan ketika guru menyajikan materi, dibandingkan kelas yang tidak diterapkan *time token*. Mereka menunjukkan antusias menerima pelajaran lebih baik dari kelas yang tidak.

Emotional activities. Aktivitas emosional seperti merasa tenang ketika belajar dan tidak merasa gugup ketika diberikan pertanyaan oleh guru lebih aktif ditunjukkan oleh kelas yang diterapkan metode *time token*. Bahkan semua siswa di kelas ini lebih bersemangat (100.00%) dibandingkan kelas lainnya. Namun, persentase siswa yang tidak merasa bosan belajar justru ditunjukkan oleh kelas yang tidak diterapkan metode *time token* dibandingkan kelas yang diterapkan metode ini. Secara emosional, kelas IV lebih merasa bosan dibandingkan kelas V.

Mental activities. Kelas yang diterapkan metode *time token* lebih aktif menjawab ketika ada pertanyaan dari guru atau teman. Mereka juga lebih aktif memberi saran ketika ada masalah dalam pelajaran. Hampir semua siswa pada kelas ini mengerti ketika guru menjelaskan materi (92.22%) dan berani mengemukakan pendapat ketika pelajaran sedang berlangsung. Mereka juga cenderung mengingat materi minggu lalu tanpa mencatatnya kembali dibandingkan kelas yang tidak diterapkan metode *time token*.

Seiring dengan peningkatan keaktifan siswa, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pun meningkat. Meskipun belum mencapai setengah dari jumlah semua siswa, namun hasil belajar kelas yang diterapkan metode *time token* terbukti lebih baik dibandingkan yang tidak diterapkan metode *time token*. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan bahwa metode *time token* meningkatkan hasil belajar siswa.^{[24][25]}

Dengan temuan-temuan di atas maka hipotesis H_1 dapat diterima yakni terdapat peningkatan keaktifan peserta didik melalui metode *time token* terhadap mata pelajaran IPS sedangkan H_0 ditolak. Namun, mempertimbangkan jumlah penerapan metode ini yang minim dan masih baru, perlu diupayakan untuk metode ini terus diterapkan di sekolah SD Inpres 53 Kabupaten Sorong pada jenjang, mata pelajaran dan aktivitas belajar yang lainnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan pada penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan peserta didik melalui metode *time token* terhadap mata pelajaran IPS di kelas IV SD SD Inpres 53 Kabupaten Sorong. Siswa yang kelasnya diterapkan metode *time token* lebih aktif dalam belajar dibandingkan siswa yang kelasnya tidak diterapkan metode *time token*. Selain itu, hasil belajar siswa pada kelas yang diterapkan metode *time token* meningkat dibandingkan yang tidak diterapkan metode *time token*. Dengan demikian, maka hipotesis H_1 dapat diterima yakni terdapat peningkatan keaktifan peserta didik melalui metode *time token* terhadap mata pelajaran IPS sedangkan H_0 ditolak. Meskipun keseluruhan indikator keaktifan siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan lebih baik daripada kelompok kontrol, namun masih banyak siswa mengalami kebosanan belajar pada kelompok eksperimen.

Adapun saran terhadap penerapan metode *time token* lebih lanjut yakni: (a) penerapan metode *time token* untuk meningkatkan keaktifan siswa dapat dilakukan pada mata pelajaran lain dan pada jenjang yang berbeda; (b) guru dapat menambah durasi token jika jumlah anak tidak terlalu banyak sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbicara tanpa merasa dibatasi waktu; (c) kupon bicara yang digunakan dapat dibuat dengan desain yang lain yang menarik bagi anak dan disarankan dapat menyertakan *reward* bagi siswa yang menggunakan semua tokennya lebih dahulu; dan (d) dikarenakan siswa yang kelasnya diterapkan metode *time token* masih mengalami kebosanan belajar, maka kombinasi metode *time token* dengan metode belajar lainnya sangat dianjurkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami haturkan yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah, guru kelas dan siswa-siswi kelas IV dan V di SD Inpres 53 Kabupaten Sorong atas partisipasinya dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mu'in, F. (2016). *Pendidikan Karakter Kontuksi dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- [2] Undang-Undang Sisdiknas Republik Indonesia Undang-Undang No.20 Tahun 2003
- [3] Suyono & Harianto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: 2014
- [4] Suparjono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- [5] Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara

- [6] Rahmania. (2016). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Student Falicition*. Sinjai: Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
- [7] Silberman, M. L. (2009). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media
- [8] Sadirman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali pers
- [9] Yasin, M. (2007). *Kiat Mempelajarkan Siswa*. Jakarta: Persada Prees dan Center For Learning Innovation
- [10] Iriyanto. A. (2011). *Pendidikan Sebagai Investasi dalam Pembangunan Suatu Bangsa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [11] Subroto, S. (2010). *Beberapa Aspek Dasar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- [12] Slavin. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [13] Suparjono, A. (2011). *Comperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta
- [14] Sumantri, M. S. (2005). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers
- [15] Uno, H. B. (2011). *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Bumi Aksara
- [16] Tohrin. (2011). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers
- [17] Rianto, Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- [18] Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [19] Gagne, dkk. (2012). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers
- [20] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- [21] Loewen, S., dan Plonsky, L. (2016). *An A-Z of applied linguistics research methods*. London: Bloomsburry Publishing
- [22] Lazim, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Materi Pengertian Ruang Dan Interaksi Antar Ruang dengan Metode Time Token pada Siswa Kelas VII A SMPN 3 Praya Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 2(1).
- [23] Siregar, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Menggunakan Model Time Token Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Menggunakan Model Time Token Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*.
- [24] Pramana, I. P. Y., dan Suarjana, I. M. (2018). Pengaruh model pembelajaran time token berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137-144.
- [25] Patonah, R., dan Suitela, A. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Metode Time Token. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 8(1), 15-26.