

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini, peneliti akan mendeskripsikan literatur kepustakaan yang menjadi acuan pada penulisan skripsi. Kajian pustaka ini merupakan hasil penelaahan secara mendalam terhadap sumber-sumber tertulis berupa buku, jurnal, maupun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tema yang diteliti. Melalui penelaahan terhadap sumber-sumber tersebut maka diperoleh gambaran mengenai masalah maupun langkah-langkah pemecahan masalahnya.

#### **2.1 Kemampuan Mengemukakan Pendapat**

##### **2.1.1 Pengertian Mengemukakan Pendapat**

Pengertian pendapat menurut Effendi dalam Permatasari (2010, hlm. 9) adalah merupakan suatu respon yang diberikan seorang komunikan kepada komunikator yang sebelumnya telah memberikan pertanyaan. Achmad (2009, hlm. 174) memandang bahwa:

“Pendapat berasal dari pola pikir, tanggapan dan pengertian, sebagaimana dikemukakan bahwa pendapat yaitu hasil pekerjaan pikir, meletakkan hubungan antara tanggapan yang satu dengan yang lain, antara pengertian satu dengan pengertian lain, yang dinyatakan dalam satu kalimat. Untuk menyebutkan sebuah pengertian atau tanggapan biasanya cukup dengan satu kata. Sedangkan untuk menyatakan pendapat diperlukan 2 jenis pengertian yang dirangkai.”

Sedangkan menurut Cawood dalam Karnadi (2009, hlm. 10) keterampilan mengemukakan pendapat adalah gambaran dari pengekspresian pikiran, perasaan, kebutuhan dan hak-hak yang dimiliki seseorang bersifat langsung, jujur, dan sesuai tanpa adanya kecemasan yang tidak beralasan namun disertai kemampuan untuk dapat menerima perasaan atau pendapat orang lain dan dengan tidak mengingkari hak mereka dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan.

Pendapat lain menurut Paul B. Dierich (dalam Hamalik, 2001, hlm. 172) mengemukakan bahwa berpendapat adalah salah satu kegiatan yang harus ada dalam aktivitas pembelajaran siswa, kegiatan siswa mengemukakan pendapat ini tergolong dalam kegiatan lisan (oral),

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

mengemukakan pendapat adalah salah satu mencerminkan siswa aktif dalam proses belajar di kelas.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa pendapat adalah suatu respon yang diberikan seseorang kepada orang untuk menjawab suatu pertanyaan dan pendapat merupakan hasil dari pola pikir, tanggapan, dan pengertian, mempunyai makna yang relatif. Kemudian mengemukakan pendapat merupakan suatu keterampilan dalam berbicara. Menurut Parera (1984, hlm. 185) mengemukakan pendapat adalah kemampuan mempergunakan bahasa dengan baik, tepat, logis, dan kreatif.

Terdapat beberapa tuntutan kemampuan dan keterampilan dalam mengemukakan pendapat yang dikemukakan oleh Parera (1984, hlm. 192-193).

1. Kemampuan mengemukakan pendapat dengan bahasa menyangkut kemampuan menggunakan bahasa dengan baik, tepat, dan seksama.
2. Kemampuan mengemukakan pendapat secara analitis berarti setiap pendapat yang dikemukakan dan dianalisis secara terperinci satu persatu.
3. Kemampuan mengemukakan pendapat secara logis berarti mengemukakan pendapat masuk akal, sedangkan mengemukakan pendapat secara kreatif berarti memiliki kemampuan menciptakan, artinya pemikirannya bukan berdasarkan kesepakatan umum.

Mengemukakan pendapat berarti mengemukakan gagasan atau menyampaikan pemikiran secara verbal. Selain itu kemampuan berpendapat adalah keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dimilikinya. Kemampuan berpendapat juga dapat melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dan terampil dalam bicara. Bahasa seseorang mencerminkan pemikirannya, semakin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya, keterampilan dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan (Tarigan, 1980, hlm.1). Maka dengan demikian berpendapat dapat melatih siswa menjadi seorang yang berani untuk berbicara dan berpendapat di depan umum khususnya di depan teman-temannya dan dengan demikian kemampuan berpendapat selain dapat mengembangkan cara berpikir siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berbicaranya.

**Elis Kemaladewi, 2018**

***UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

### 2.1.2 Kemampuan Berpendapat dalam Taksonomi Bloom

Konsep taksonomi Bloom di kembangkan pada tahun 1957 oleh Benjamin S, Bloom. Taksonomi ini mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi 3 domain (ranah kawasan) kognitif, afektik, psikomotor dan setiap ranah tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci (W. Winkel, 1987, hlm. 149). Kemampuan berpendapat merupakan kemampuan yang melibatkan kognisi atau kognitif, sedangkan kognisi merupakan kegiatan atau proses untuk memperoleh pengetahuan. Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Jogoyanto, (2009, hlm 2) pembelajaran sekarang harus melibatkan dua hal, yaitu melibatkan aspek kognisi (otak) dan aspek afeksi (hati). Adapun aspek kognitif yang berhubungan dengan berpikir menggunakan otak menurut Bloom dalam Jogoyanto (2009, hlm 21) dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu mengidentifikasi, mengambil, mengumpulkan fakta dan informasi.
2. Pemahaman (*comperhension*), yaitu memilih dan menggunakan fakta-fakta atau ide-ide untuk memahami, menginterpretasikan atau membandingkan.
3. Aplikasi (*application*), yaitu menggunakan fakta-fakta, informasi, pengetahuan, aturan-aturan, teori-teori, atau prinsip-prinsip disituasi tertentu.
4. Analisis (*analysis*), yaitu memisahkan yang utuh kedalam bagian bagian untuk melihat hubungan-hubungannya dan menemukan struktur dari ide atau konsep, mengidentifikasi bagian-bagian, hubungan-hubungan dan prinsip-prinsip.
5. Sintesis (*synthesis*), yaitu memisahkan yang utuh kedalam bagian-bagian atau fakta-fakta untuk membangun ide yang baru dan mkreatif, menciptakan sesuatu yang baru, solusi, dan mengusulkan tindakan-tindakan.
6. Evaluasi (*evaluation*), yaitu mengembangkan opini-opini atau membuat keputusan-keputusan pada materi-materi informasi, atau

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

permasalahan-permasalahan situasional yang didasarkan pada nilai, logika, dan kegunaannya.

Menurut Subiyanto (1988, hlm 47-48 ) “Bloom mengklasifikasi tujuan-tujuan pengajaran (tujuan instruksional ) menjadi tiga ranah atau bidang, yakni ranah kognitif, yang bersangkutan dengan daya pikir, pengetahuan, atau penalaran. Ranah afektif bersangkutan dengan perasaan kesadaran, seperti senang atau tidak senang ini akan mengakibatkan seseorang akan memilih yang disenangi dan menjauhkan diri dari yang tidak disenangi. Ranah psikomotor terutama bersangkutan dengan keterampilan fisik, keterampilan motorik, atau keterampilan tangan”.

Adapun ranah kognitif menurut Bloom dalam Subiyanto (1988, hlm 48- 50) adalah sebagai berikut :

“*Pertama*, pengetahuan ini bersangkutan dengan ingatan ialah segala sesuatu yang terekam dalam otak. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi dua :

1. Pengetahuan tentang hal-hal pokok:
  - a. Pengetahuan tentang terminologi
  - b. Pengetahuan mengenai fakta-fakta khusus
2. Pengetahuan tentang cara memperlakukan hal-hal pokok:
  - a. Pengetahuan tentang konvensi
  - b. Pengetahuan tentang kecenderungan dan urutan
  - c. Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori
  - d. Pengetahuan tentang tolak ukur
  - e. Pengetahuan tentang metodologi
3. Pengetahuan tentang hal yang umum dan abstrak :
  - a. Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi
  - b. Pengetahuan tentang teori dan struktur.

*Kedua*, pemahaman bersangkutan dengan inti sari dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat menggunakan bahan atau ide itu tanpa harus menghubungkannya dengan bahan lain. Pemahaman dibedakan menjadi translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

*Ketiga*, penerapan bersangkutan dengan penggunaan abstraksi dalam situasi tertentu dan kongkret. Abstraksi dapat berupa teori, prinsip, aturan, prosedur, metode, dan sebagainya. *Keempat*, analisis yang dapat diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan (penguraian) suatu komunikasi (peristiwa, pengertian) menjadi unsur-unsur penyusunnya, sehingga ide itu relative menjadi lebih eksplisif. *Kelima*, sintesis bersangkutan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk suatu keseluruhan yang sebelumnya tidak tampak jelas. *Keenam*, evaluasi bersangkutan dengan penentuan secara kuantitatif tentang nilai materi atau metode untuk suatu maksud dengan memenuhi tolak ukur tertentu”.

Berdasarkan pendapat di atas maka taksonomi Bloom mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektik dan psikomotor. Sedangkan untuk ranah kognitif Bloom membagi menjadi 6 bagian yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Adapun gambar ranah pengetahuan kognitif Bloom jika dibentuk ke dalam piramid adalah sebagai berikut :



6 Aspek dalam Ranah Kognitif

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Maka dengan demikian kemampuan berpendapat merupakan kemampuan yang melibatkan aktivitas kognisi atau kognitif karena berpendapat merupakan suatu kemampuan berpikir. Kemudian kemampuan berpikir merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran siswa, kemampuan berpikir seseorang dapat dikembangkan melalui belajar, bertanya dan menjawab sehingga timbullah suatu pendapat yang dimiliki oleh seseorang atau siswa, sehingga siswa memiliki keinginan untuk menghasilkan sesuatu ide yang baru, berkemauan memanfaatkan sesuatu yang ada di sekitar, sehingga menghasilkan sesuatu yang berguna bagi dirinya maupun bagi orang lain. Kemudian dalam tujuan pembelajaran adalah untuk membantu siswa untuk memahami konsep utama pada suatu topik atau mata pelajaran.

### 2.1.3 Ciri-Ciri Keterampilan Mengemukakan Pendapat

Adapun beberapa ciri yang bisa dilihat dari seorang individu yang mengemukakan pendapat menurut Fensterheim dan Barch (dalam Candra, 2012, hlm. 34) adalah:

1. Bebas mengemukakan pikiran dan pendapat baik melalui kata-kata maupun tindakan;
2. Dapat berkomunikasi secara langsung dan terbuka;
3. Mampu memulai, melanjutkan, dan mengakhiri suatu pembicaraan dengan baik;
4. Mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap pendapat orang lain atau segala sesuatu yang tidak beralasan dan cenderung bersifat negatif;
5. Mampu mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan;
6. Mampu menyatakan perasaan, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan dengan cara yang tepat;
7. Memiliki sikap dan pandangan yang aktif terhadap kehidupan;
8. Menerima keterbatasan yang ada di dalam dirinya dengan tetap berusaha mencapai apa yang diinginkannya sebaik mungkin,

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

sehingga baik berhasil maupun gagal ia akan tetap memiliki harga diri (*self esteem*) dan kepercayaan diri (*self confidence*).

Berdasarkan pendapat di atas mengenai ciri-ciri mengemukakan pendapat maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengemukakan pendapat siswa dapat dilihat dari cara siswa tersebut berkomunikasi dengan baik dan dengan begitu dengan sendirinya siswa dapat atau mampu untuk mengembangkan keterampilan mengemukakan pendapatnya dengan berani, dan juga dengan baik dan tepat. Kemudian ciri-ciri lainnya mengenai mengemukakan pendapat adalah dengan mudah dapat dilihat dari sikap seseorang ketika orang tersebut tidak setuju akan suatu hal dan sebaliknya makan respon yang ditimbulkan untuk berkata dan berpendapat sesuai dengan apa yang dikehendaknya.

## **2.2 Kemampuan Mengemukakan Pendapat dalam Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam suatu sistem pendidikan. Belajar adalah suatu proses menuju perubahan yang terjadi di dalam seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Menurut Sudjana dan Arifin (1988, hlm.17) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Oleh sebab itu, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.

Sejarah dalam jenjang pendidikan merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa penting pada masa lalu dengan menanamkan nilai-nilai proses mengenai perkembangan dan perubahan seluruh masyarakat dari masa ke masa. Sejarah memiliki peranan penting bagi generasi penerus demi terbentuknya jiwa kepahlawanan, nasionalisme, dan patriotisme. Selain itu juga sejarah merupakan dapat dijadikan sebagai cerminan untuk masa depan yang lebih baik, dari mempelajari masa lalu untuk memperbaiki masa yang akan datang. Menurut Sadirman (2004, hlm. 35) menyatakan bahwa sejarah merupakan suatu cabang ilmu yang meneliti dan mengkaji secara sistematis dan keseluruhan perkembangan masyarakat dan manusia di masa lampau dengan segala kejadiannya. Untuk kemudian

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

memberi penilaian sebagai pedoman bagi penentu keadaan sekarang dan sebagai cerminan untuk masa yang akan datang.

Tujuan umum dan ideal pendidikan dan pengajaran sejarah menurut Ismaun (2001, hlm.18) adalah:

- 1) Memahami sejarah
- 2) Memiliki kesadaran sejarah
- 3) Memiliki wawasan sejarah yang bermuara dalam kearifan sejarah.

Dari tujuan umum tersebut bahwa pembelajaran sejarah siswa diarahkan untuk memiliki wawasan mengenai sejarah yang kemudian dipahami dan disadari dan menjadikan dirinya sebagai manusia yang memiliki kearifan sejarah.

Sedangkan menurut Hasan (2012, hlm. 87) menyatakan bahwa mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Pendapat lain menurut Wiriaatmadja (2009, hlm. 146) mengemukakan bahwa:

“Pembelajaran sejarah itu sendiri bertujuan untuk memenuhi semua tuntutan yang berorientasi kepada pengembangan potensi berpikir peserta didik, yang menyentuh emosi dalam hubungannya dengan sesama manusia, menyadarkan dirinya akan bangsa dan tanah airnya serta menghargai keanekaragaman bangsa dan kebudayaan di dunia salam melengkapkan kemanusiaanya.”

Maka dari itu berdasarkan pendapat di atas bahwa mengenai pendidikan sejarah akan mampu untuk mengembangkan potensi siswa untuk mengenali akan nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan di masa lalu, dipertahankan untuk kehidupan masa kini, dan dikembangkan lebih lanjut untuk masa depan. Salah satu tujuan pembelajaran sejarah merupakan melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan yang dapat diaplikasikan pada pendekatan dalam bentuk kemampuan mengemukakan pendapat. Kemampuan mengemukakan pendapat merupakan suatu keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa, karena kemampuan ini

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

merupakan salah satu aspek dari keterampilan berpikir. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hasan (2008, hlm. 3)

“ bahwa sesungguhnya pendidikan sejarah mempunyai potensi-potensi yang dapat dikembangkan membangun karakter bangsa di mana potensi tersebut adalah pertama mengembangkan kemampuan berpikir, kedua mengembangkan rasa ingin tahu, ketiga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, keempat mengembangkan sikap kepahlawanan dan kepemimpinan, kelima membangun dan mengembangkan semangat kebangsaan, keenam mengembangkan kepedulian sosial, ketujuh mengembangkan kemampuan berkomunikasi, dan terakhir mengembangkankan kemampuan mencari, mengolah, dan mengkomunikasikan”.

Maka dari itu dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan kemampuan berpendapat siswa di mana kemampuan ini merupakan suatu keterampilan kemampuan berpikir. Siswa perlu dilatih agar dapat mengemukakan pendapat supaya bisa memunculkan daya kritis dan memberikan pemahaman mengenai informasi yang didapatnya. Maka peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengemukakan pendapat merupakan kemampuan yang penting dalam pembelajaran sejarah, apabila siswa mampu untuk berpendapat akan suatu hal, maka dengan kata lain siswa sudah memiliki kemampuan menyaring atau membedakan akan hal yang baik atau hal yang buruk. Kemampuan berpendapat sangat penting bagi siswa karena untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa, dan ketika siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya maka akan terjadi suatu kegiatan pembelajaran yang aktif di kelas. Adapun indikator mengenai kemampuan berpendapat di mana Parera (1987, hlm. 185) menguraikan cara-cara dalam mengemukakan pendapat adalah sebagai berikut :

1. Cara mengemukakan pendapat dengan baik berarti mengungkapkan pendapatnya dengan konteks yang masuk akal. Hal ini berkaitan dengan bahasa yang digunakan.
2. Mengungkapkan pendapat secara analitis berarti dapat mengemukakan pendapat secara analitis dan diperlukan pendalaman terhadap masalah dan kebiasaan untuk mengungkapkan pendapat

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

- dan tidak berbelit-belit, dengan kata lain setiap masalah yang dianalisis secara terperinci satu persatu.
3. Mengemukakan pendapat secara logis berarti mengemukakan pendapat secara masuk akal, dalam mengemukakan pendapat disamping diperlukan berpikir secara analitis dan logis juga diperlukan berpikir secara kreatif.
  4. Berpikir kreatif ini ada berbagai macam bentuknya, seperti hasil pikiran adalah sesuatu yang baru, pikirannya tidak konvensional, dan mengandung motivasi tinggi, nilai karya tahan lama, dan mempunyai intensitas tinggi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba membuat indikator-indikator untuk meningkatkan kemampuan berpendapat siswa yang disesuaikan dengan yang ingin dikaji oleh peneliti, sebagai berikut :

No	Indikator	Sub-Indikator	Deskripsi Sub-Indikator
1.	Mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik.	Mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik.	Siswa mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik.
2	Mengemukakan pendapat secara analitis.	Mengemukakan pendapat berdasarkan analisis dari suatu permasalahan berdasarkan sumber yang konferhensif.	Siswa mampu mengemukakan pendapat berdasarkan analisis dari suatu permasalahan berdasarkan sumber yang konferhensif.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

3.	Mengemukakan pendapat secara logis	Mengemukakan pendapat dengan (hasil pemikirannya) secara logis/masuk akal, tidak mengada-ngada berdasarkan ide gagasannya yang diperoleh dari berbagai sumber.	Siswa mampu mengemukakan pendapat dengan (hasil pemikirannya) secara logis/masuk akal, tidak mengada-ngada berdasarkan ide gagasannya yang diperoleh dari berbagai sumber (3 sumber atau lebih).
4.	Mengemukakan pendapat secara kreatif	Dalam mengemukakan pendapatnya dapat mengembangkan suatu gagasan, menciptakan hasil pemikiran yang baru, dan dapat dipahami oleh orang lain.	Siswa dalam mengemukakan pendapatnya siswa dapat mengembangkan suatu gagasan, menciptakan hasil pemikiran yang baru dan dapat dipahami oleh orang lain.

### 2.3 Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran merupakan penjabaran atau turunan dari metode pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2007, hlm. 55) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2001, hlm. 12) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

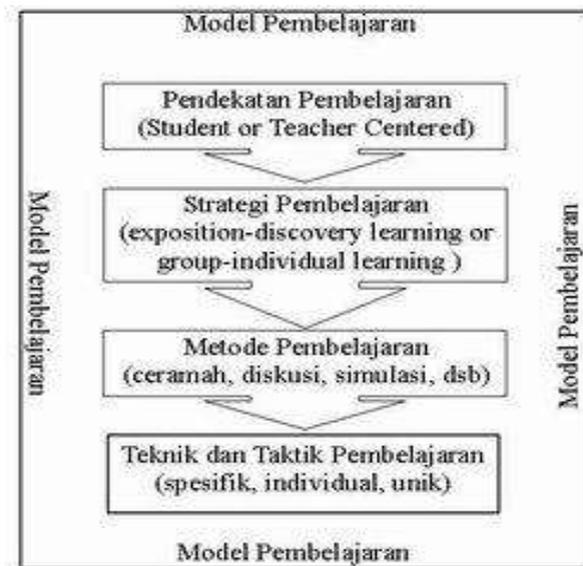
kegiatan belajar mengajar di kelas sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian teknik merupakan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang (guru) dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Menurut T Raka Joni dalam Rianto (2006, hlm 7) teknik adalah sesuatu yang menunjukkan keragaman khas dalam mengaplikasikan suatu metode sesuai dengan latar (*setting*) tertentu. Sedangkan taktik pengertiannya sama dengan teknik yang disebutkan di atas, istilah ini digunakan apabila metode sebagaimana yaitu cara yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan istilah teknik. Pendapat lain menurut Nurhidayati (2011, hlm 3) menyatakan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode dengan memperhatikan situasi dan kondisi yang spesifik. Kemudian taktik pembelajaran adalah gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Maka berdasarkan pengertian tersebut bahwa teknik pembelajaran adalah suatu aktivitas yang berkaitan dengan cara atau langkah-langkah untuk mempermudah pelaksanaan atau mengimplementasikan suatu metode kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknik yang digunakan banyak sekali ragamnya, sebagai guru hendaknya memilah dan memilih teknik yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa di kelas, karena teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam mengimplementasi suatu metode secara spesifik. Agar terlihat lebih jelas teknik pembelajaran merupakan penjabaran dari metode pembelajaran dapat di lihat pada gambar berikut ini :

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu



**Gambar 2.1 Model Pembelajaran**  
 Sumber : Majid. (2012, hlm. 125)

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa terdapat 4 komponen penting yang terdiri dari pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta teknik/taktik pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum dalam mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari teknik pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Menurut Rey Killen (dalam Sanjaya, 2009, hlm. 125) mencatat bahwa ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*). Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
 PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
 perpustakaan.upi.edu

Sebagaimana yang di jelaskan oleh J. R David (dalam Sanjaya, 2009, hlm. 124) menyebutkan bahwa strategi diartikan sebagai “*a plan, method, or series of activities designed to achieved a particular educational goal*”. Strategi pengajaran meliputi rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan. Di lihat dari strategi pembelajaran dalam di kelompokkan menjadi dua bagian yaitu *exposition discovery learning* dan *group individual learning*.

Strategi pembelajaran untuk melaksanakan diperlukan seperangkat metode pengajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik karena penyampaian tersebut berlangsung interaktif ( Anas, 2015. Hlm 137). Strategi pembelajaran untuk melaksanakan diperlukan seperangkat metode pengajaran, metode merupakan langkah operasional atau realisasi dari strategi pembelajaran yang ditetapkan dalam mencapai tujuan belajar, sehingga menggunakan teknik dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan mengkhhususkan aktivitas di mana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, bisa terjadi suatu strategi pembelajaran digunakan oleh beberapa metode pembelajaran. Jadi strategi menunjuk kepada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Metode pembelajaran selanjutnya dijabarkan ke dalam teknik pembelajaran, dengan demikian teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Kemampuan guru dalam menggunakan berbagai teknik pelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa baik dalam aspek kognitif, maupun dalam aspek afektif dan psikomotor. Ketidaktepatan dalam memilih teknik pembelajaran akan mengakibatkan kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya setiap teknik pembelajaran

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

mengandung unsur keterlibatan atau partisipasi pada diri siswa, namun yang membedakan adalah pada keaktifan siswa di dalam kelas. Maka dengan demikian seorang guru perlu dan mampu untuk memilih dan menentukan dalam menerapkan suatu teknik yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pada pembelajaran di kelas.

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Pengertian model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dalam konteks pendidikan model adalah pendekatan yang berpusat pada guru untuk menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori (Sanjaya, 2008, Hlm. 127). Sedangkan menurut Winataputera, sebagaimana yang telah dikutip oleh Rianto (2006, hlm. 12) model pembelajaran merujuk pada suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran ini digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Model pembelajaran sejarah sendiri dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang telah disusun oleh guru mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Sedangkan teknik yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian merupakan 4 komponen penting yang terdiri dari pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta teknik/taktik pembelajaran dalam suatu model pembelajaran.

### **2.3.1 Teknik *Time Token***

#### **2.3.1.1 Pengertian Teknik *Time Token***

Menurut Rosmiani (2012, hlm 2) *Time token* berasal dari kata "*time*" artinya waktu dan "*token*" artinya tanda. *Time token* merupakan

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

model belajar dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu, batasan waktu di sini bertujuan untuk memacu dan memotivasi siswa dalam mengeksplorasi kemampuan berfikir dan mengemukakan gagasannya. *Time token* adalah struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial dan berpartisipasi agar menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Menurut Ibrahim (2000, hlm. 51) menyatakan bahwa *time token* adalah pembelajaran dengan menerapkan suatu kelompok kecil siswa bertujuan untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sekali. Struktur ini dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sekali. Pada kegiatan tersebut guru memantau kerja kelompok-kelompok kecil untuk memastikan kegiatan berlangsung secara baik dan mengetahui pemahaman siswa dengan tes tertulis. Sedangkan menurut Wiarsih (2010, hlm. 2) menyatakan bahwa tujuan utama dalam pembelajaran kooperatif *time token* adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kelompok kerja.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *time token* adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk aktif di dalam kelas. Teknik ini memiliki struktur pembelajaran yang cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa yang diam sama sekali. Teknik pembelajaran *time token* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kartu-kartu untuk berbicara dengan batasan waktu yang telah ditentukan. *time token* dapat memberikan peran serta lebih merata pada setiap siswa, selain itu dalam teknik *time token* adanya kegiatan berdiskusi maka siswa dapat mempunyai kesempatan yang sama dalam berpartisipasi dalam kelompok dan adanya kerjasama antar siswa.

*Time Token* merupakan pembelajaran *cooperative learning* yang cocok untuk meningkatkan interaksi siswa, keterampilan sosial, keaktifan dalam setiap pembelajaran dengan dituntut tanggung jawab dalam proses pembelajarannya dengan menghindari siswa yang lebih mendominasi dalam pembicaraan atau siswa yang diam sekali, sehingga teknik ini dapat menjadikan siswa tetap aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengungkapkan

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

cara menyampaikan pendapatnya, bertanya dan mendengarkan dalam kegiatan pembelajaran.

### 2.3.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Time Token*

Implementasi teknik dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari adanya kelebihan dan kekurangan. Demikian dengan teknik pembelajaran *time token* ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, yang diungkapkan menurut Husnul, (2011, hlm. 11) adalah sebagai berikut:

#### Kelebihan

1. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.
2. Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
3. Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara).
5. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
6. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik.
7. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
8. Melatih daya ingat siswa dan disiplin dalam memanfaatkan waktu.

#### Kekurangan

1. Pembatasan waktu dalam aktifitas belajar dapat mengurangi kesempatan berfikir siswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara maksimal.
2. Membutuhkan banyak waktu dalam kegiatannya, karena teknik ini digunakan dengan aktivitas siswa berbicara dan berpendapat sehingga menitikberatkan terhadap waktu dan jumlah kupon yang digunakan, sehingga penyesuaian terhadap siswa yang banyak akan disesuaikan dengan jumlah kupon.

Pendapat lainnya menurut Sri Udin ( dalam Chairia, 2016, hlm 13) kelebihan dan kekurangan dari *time token* adalah:

1. Memotivasi siswa untuk belajar mandiri terhadap materi pembelajaran.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

2. Melatih rasa percaya diri siswa dengan terbiasa tampil saat kegiatan belajar.
3. Meningkatkan kemampuan siswa berbicara di depan orang, serta menggunakan ide.
4. Melatih daya ingat siswa dan disiplin dalam memanfaatkan waktu. Sedangkan kekurangannya adalah Pembatasan waktu dalam aktivitas belajar dapat mengurangi kesempatan berfikir siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara maksimal.

Adapun pendapat lain mengenai kelebihan teknik *time token* yang dikemukakan oleh Huda (2014, hlm 141 dan 242 ) yang hampir sama dengan pendapat yang telah dikemukakan di atas adalah sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
2. Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau tidak bicara sama sekali.
3. Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi.
5. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat.
6. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, masukan dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik.
7. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
8. Mengajak siswa untuk mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi.
9. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Kekurangan :

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

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan mengenai kelebihan dan kekurangan dari teknik *time token* ini. Adapun kelebihan dari teknik *time token* ini menurut peneliti adalah mampu melatih siswa untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas pada setiap proses pembelajaran dengan menghindari pendominasian dalam kegiatan proses pembelajaran, kemudian dalam teknik ini juga dapat menumbuhkan serta meningkatkan akan kesadaran dalam keterampilan sosial, mengemukakan pendapat, dan bahkan berani untuk tampil di depan orang banyak. Di samping ada kelebihan dari teknik *time token* ini juga memiliki kekurangan, adapun kekurangan dari teknik ini adalah dalam penerapannya teknik ini memerlukan cukup waktu dalam kegiatannya, karena teknik ini pada digunakan dengan aktifitas siswa dalam berbicara dan mengemukakan pendapat sehingga menitikberatkan waktu dan jumlah kupon yang digunakan.

### 2.3.1.3 Tahapan-tahapan Pelaksanaan Teknik Time Token

Tahapan-tahapan mengenai pelaksanaan teknik *time token* ini *pertama*, mengkondisikan kelas dan menjelaskan tujuan pembelajaran. *Kedua*, setiap siswa diberikan kupon untuk berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik. *Ketiga*, siswa yang kupon habis tidak boleh berbicara lagi, dan seterusnya. Hal ini sesuai pendapat menurut Arends dalam Agus Suprijono (2014, hlm. 133) adalah :

1. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi.
2. Setiap siswa diberikan kupon bicara dengan waktu kurang lebih 30 detik.
3. bila telah selesai berbicara kupon yang dipegang siswa diserahkan setiap kali bicara satu kupon.
4. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, yang masih memegang kupon harus berbicara sampai kuponnya habis.
5. dan seterusnya.

Sedangkan pendapat lainnya yang hampir sama dengan pendapat di atas dijelaskan oleh Tukiran (2011, hlm. 119) di mana *time token Arends* memiliki langkah- langkah sebagai berikut :

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD dalam kegiatan pertama ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyebutkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran nanti.
2. Guru akan mengkondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi klasikal dalam kegiatan ini akan membentuk beberapa kelompok dan diberikan permasalahan yang akan dibahas bersama anggota kelompok.
3. Guru akan memberikan sejumlah kupon berbicara, dalam kegiatan ini masing-masing siswa akan mendapatkan kupon berbicara, kupon ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang diberikan dengan menggunakan kupon ini siswa akan lebih belajar untuk melatih keterampilan sosialnya dan menghindari siswa yang lebih mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
4. Siswa menyerahkan kupon kepada guru untuk mendapatkan kesempatan untuk menjawab, siswa yang masih memegang kupon berhak untuk menghabiskan kuponnya, tetapi siswa yang sudah habis kuponnya tidak diperbolehkan lagi untuk menjawab sehingga semua siswa akan mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi, dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dan akan terlihat lebih hidup atau semangat.
5. Guru akan melakukan refleksi.

Pendapat lain mengenai langkah-langkah teknik *time token* dijelaskan oleh Widodo (2009, hlm. 42) langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
2. Kemudian guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*coopererative learning*).
3. Setiap siswa diberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik perkupon, tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
4. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan, setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

5. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis, demikian seterusnya.

Mengacu dari beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil langkah-langkah *time token* dalam Tukiran, karena pada penjabaran menunjukkan kesesuaian dengan proses pembelajaran serta terstruktur dengan baik. Berikut ini adalah yang akan penulis terapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan pendapat siswa dalam pembelajaran sejarah adalah :

1. Persiapan pembelajaran
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru membagikan kelompok dengan beranggotan 4-5 orang
4. Pemberian kupon berbicara kepada siswa dengan kurun waktu kurang lebih 1 menit
5. Diskusi kerja kelompok (masing-masing siswa diharapkan mengeluarkan pendapatnya dari diskusi kelompok)
6. Setiap kelompok perwakilan maju ke depan untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok
7. Tanya jawab (siswa mendapatkan giliran menyampaikan pendapat, ide, gagasan, kepada anggota kelompoknya maupun kelompok lain).
8. Siswa ketika mau berbicara/menyampaikan pendapat harus menyerahkan kupon terlebih dulu.
9. Siswa berbicara sampai kupon habis, siswa yang kuponnya habis tidak boleh berbicara lagi, kemudian bergantian kepada siswa yang masih memiliki kupon.
10. Kesimpulan.

## 2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam upaya memperbaiki permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di kelas. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini tentu memerlukan bantuan dari penelitian sebelumnya dalam upaya perbaikan yang akan dilakukan dengan mengkaji penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah yang diangkat oleh peneliti. Penelitian sebelumnya menjadikan peneliti mengetahui

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

berbagai penelitian yang telah dilakukan dalam upaya mengatasi masalah yang serupa, sehingga membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai sumber dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama Hasil penelitian Selviliyas (2010) “Meningkatkan Keterampilan Mengemukakan Pendapat Melalui Metode *Time Token* pada Pembelajaran PKN pada Siswa Kelas IX F SMP Kristen Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016”. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan hasil bahwa setelah diterapkannya teknik *time token* dalam pembelajaran PKN mengalami peningkatan hal tersebut dapat dilihat dari siklus yang diterapkan. Hal ini diungkapkan oleh Selviliyas bahwa dengan menggunakan metode *time token* siswa dapat mengemukakan pendapatnya Hal ini juga terlihat pada data hasil perolehan skor rata-rata yaitu (50%) siswa mengemukakan pendapat dengan sangat baik (33,33%) siswa mengemukakan pendapat baik, dan (16,67%) siswa memiliki kemampuan pendapat cukup. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran pada peneliti mengenai langkah-langkah penggunaan teknik *time token* pada pelaksanaannya di dalam kelas. Sekilas penelitian ini memiliki kesamaan dengan tema yang diangkat oleh peneliti karena membahas penggunaan *time token* untuk meningkatkan kemampuan berpendapat siswa akan tetapi perbedaannya pengaruhnya pada kemampuan pemahaman PKN sedangkan peneliti pada kesejarahan siswa.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Aryanti (2012) tentang “Peran Media Animasi dengan Teknik Pembelajaran *Time Token* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar” penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada kelas VII di SMP 1 Suke. Menunjukkan bahwa siswa dengan menggunakan pembelajaran *time token* efektif sebagai upaya meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam kelas. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran pada peneliti mengenai bagaimana menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran di kelas dan memberikan gambaran bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan teknik *time token* di dalam kelas.

Penelitian ketiga adalah yang dilakukan oleh Muhammad Busro (2011) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token Arends* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

SMAN 1 Mertoyudon Magelang” mengalami peningkatan pada kemampuan berbicara siswa ditunjukkan pada nilai keterampilan berbicara siswa yang terus meningkat setiap siklus. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai langkah-langkah penerapan *time token* di dalam kelas.

Penelitian keempat adalah tesis yang di tulis oleh Ace Abidin dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui *Model Cooperative Learning Tipe Time Token Arends* Penelitian Tindakan Kelas Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Curugbitung Kabupaten Lebak-Provinsi Banten, Peserta didik Kelas VIII-B Semester Genap 2015/2016”. Berdasarkan penerapan *Model Cooperative Learning Tipe Time Token Arends* mengalami peningkatan keterampilan sosial yang signifikan setelah tindakan siklus II di mana pada siklus I rata-rata sebesar 65%, meningkat pada siklus II sebesar 87%, berarti mengalami kenaikan sebesar 22%. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran pada peneliti mengenai bagaimana menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran di kelas dan memberikan gambaran bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan *time token* di dalam kelas.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Rizki Amalia Rachmawati “Penerapan Metode *Time Token Arends* dan Debat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Ekonomi kelas X Sosial 1 SMA Negeri 2 Batu”. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik X Sosial 1 SMA Negeri 2 Batu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan kemampuan berpikir peserta didik dari siklus I ke siklus II dapat dikategorikan Baik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus dan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, catatan lapangan, dan tes. Sedangkan analisis data meliputi data tindakan penelitian dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa X Sosial 1 SMA Negeri 2 Batu yang berjumlah 37 siswa. Penelitian ini berkontribusi sebagai gambaran untuk menerapkan teknik *time token* di kelas yang menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi sumber rujukan peneliti dalam hal peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat yaitu sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Suprihatna (2013) yang berjudul “Penerapan Metode *Learning Starts With A Question* Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa.” Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Tangungsiang, Subang yang berjumlah 35 orang siswa. Adapun hasil dari penelitian ini disebutkan bahwa setelah diterapkannya teknik *learning start with a question* dalam pembelajaran sejarah mengalami peningkatan terkait dengan kemampuan mengemukakan pendapat siswa. Hal ini terbukti dari data yang didapat menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Keaktifan siswa yang terindikasi telah memiliki kemampuan untuk mengemukakan pendapat, laporan tanya jawab siswa yang dikerjakan secara individu, serta respon siswa yang pada umumnya menunjukkan ketertarikan dan menyenangi proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan teknik *learning start with a question*. penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran dalam menggunakan instrumen penelitian yang tepat untuk mengukur kemampuan berpendapat siswa.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Rina Sugiyarti (2009) dengan judul “Meningkatkan keterbukaan diri dalam mengemukakan pendapat melalui layanan bimbingan kelompok kepada beberapa siswa di kelas XI di SMAN 14 Semarang tahun ajaran 2009/2010”. adapun hasil dari penelitiannya mengalami peningkatan dalam mengemukakan pendapat terlihat dari hasil *pre test* dan *post test*, di mana sebelumnya siswa memiliki rata-rata persentase sebesar 58,3% yang termasuk pada kategori sedang dan setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok persentase rata-ratanya menjadi 75,45% yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 17,15% . Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran pada peneliti mengenai bagaimana mengelola kelompok yang tepat untuk kemampuan berpendapat siswa ketika diterapkannya suatu teknik pembelajaran di dalam kelas.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Khulaton Muanisah dengan berjudul “Meningkatkan Keberanian Berpendapat siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Aktif The Learning Celss* di SDN Margumulyo 1 Seyegan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. Adapun hasil dari penelitian ini adalah dengan diterapkannya model pembelajaran keberanian siswa dalam berpendapat memiliki kenaikan hal ini dilihat dari persentase ketuntasan pada pra-siklus adalah 31,03% dan setelah dilaksanakannya pembelajaran siswa memiliki rata-rata persentase ketuntasan menjadi 79,3%. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran pada peneliti mengenai bagaimana menyusun indikator dan sub-indikator yang tepat untuk mengukur kemampuan berpendapat siswa ketika diterapkannya suatu teknik pembelajaran di dalam kelas.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Henrika Dewi dengan berjudul “ Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpendapat Siswa”. Adapun hasil dari penelitian ini adalah adanya kenaikan persentase di setiap siklusnya pada siklus I sebesar 46,81% dan pada siklus III sebesar 78,72%. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran pada peneliti mengenai bagaimana mengelola agar kelas pada saat pembelajaran siswa aktif dalam kemampuan berpendapat.

**Elis Kemaladewi, 2018**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPENDAPAT SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TIME TOKEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu