

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori Konstruktivisme

1. Pengertian

Teori belajar menurut Baharuddin (2010:29-141) memiliki beberapa konsep yaitu: “1) konsep belajar menurut islam; 2) konsep belajar behaviorisme; 3) konsep belajar kognitivisme; 4) konsep belajar konstruktivisme dan 5) konsep belajar humanisme”. Dari konsep-konsep belajar tersebut peneliti hanya akan menjelaskan mengenai konsep belajar konstruktivisme karena berbicara tentang respon terhadap proses pembelajaran yang menginginkan peran aktif siswa.

Menurut pendapat Aunurrahman (2013:15) bahwa:

Konstruktivisme merupakan respon terhadap berkembangnya harapan-harapan baru berkaitan dengan proses pembelajaran yang menginginkan peran aktif siswa dalam merencanakan dan memprakarsai kegiatan belajarnya sendiri.

Implementasi penerapan prinsip-prinsip menurut teori konstruktivisme menurut Aunurrahman (2013:25) yaitu:

- a. Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif
- b. Tekanan proses belajar terletak pada siswa
- c. Mengajar adalah membantu siswa belajar
- d. Penekanan dalam proses belajar lebih kepada proses bukan hasil akhir
- e. Kurikulum menekankan partisipasi siswa
- f. Guru adalah fasilitator

Suprijono (2013:15) mengemukakan “Belajar konstruktivisme merupakan hubungan timbal balik dan fungsional antara individu dan individu, antara individu dengan kelompok, serta kelompok dan kelompok. Singkatnya, belajar adalah interaksi sosial”.

Menurut Trianto (2007:3)

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menentukan sendiri dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi kompleks, mengecek informasi dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

Berdasarkan teori konstruktivisme di atas, prinsip dalam psikologi pendidikan mengarah kepada siswa untuk membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru hanya mempermudah siswa dalam membangun pengetahuan siswa, dengan memberi kesempatan siswa untuk membantu menemukan atau menetapkan ide-ide, memberikan kesadaran kepada siswa dalam mengajar untuk secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Horleys (dalam Isjoni 2007:22) “Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada pengembangan kemampuan, keterampilan (*hand-on*), dan pemikiran siswa (*mind-on*)”. Menurut Tobin dan Timmons (dalam Isjoni 2007:22) bahwa:

Pembelajaran yang berlandaskan pandangan konstruktivis harus memperhatikan empat hal, yaitu:

- 1) Berkaitan dengan pengetahuan awal siswa (*prior knowledge*)
- 2) Belajar melalui pengalaman (*experiences*)
- 3) Melibatkan interaksi sosial (*social interaction*)
- 4) Kepahaman (*sense making*)

Teori belajar konstruktivisme menurut Arends (2008:46)

Teori-teori konstruktivis tentang belajar, yang menekankan pada kebutuhan pelajar untuk menginvestigasi lingkungannya dan mengkonstruksikan pengetahuan yang secara personal berarti memberikan dasar teoritis untuk pembelajaran berbasis masalah. John Dewey mendeskripsikan pandangan tentang pendidikan dengan sekolah sebagai cermin masyarakat yang lebih besar dan kelas menjadi laboratorium penyelidikan dan mengatasi masalah kehidupan nyata.

Slavin (2011:3) menyatakan bahwa “Guru dapat memberikan tangga menuju yang lebih tinggi kepada siswa, namun mereka sendiri yang harus menaiki tangga itu”. Teori yang didasarkan pada gagasan ini disebut teori pembelajaran konstruktivisme (*constructivist theoris of learning*).

Oleh karena itu pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme adalah bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Artinya, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha

dengan susah payah dengan ide-ide. Dengan kata lain, siswa tidak diharapkan sebagai anak kecil lagi yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru.

Menurut Trianto (2010:75) dalam pandangan konstruktivisme:

Belajar adalah kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. Dengan demikian pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna, belajar bermakna tidak akan terwujud hanya dengan mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain.

Berdasarkan uraian para ahli di atas bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori pendekatan pembelajaran yang menekankan bagaimana pentingnya keterlibatan anak secara aktif dalam proses pengaitan sejumlah gagasan dan pengonstruksian ilmu pengetahuan melalui lingkungan.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran dengan Pendekatan Konstruktivisme

Samsulhadi (2010:34) secara garis besar, prinsip-prinsip konstruktivisme yang diterapkan dalam proses belajar mengajar adalah:

- a. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri
- b. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali hanya dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar
- c. Siswa aktif mengonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah
- d. Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar
- e. Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa
- f. Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan
- g. Mencari dan menilai pendapat siswa
- h. Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa

Kemudian menurut Suparno prinsip-prinsip yang sering diambil dari konstruktivisme (dalam Trianto 2010:75) antara lain:

- a. Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif
- b. Tekanan dalam proses belajar mengajar terletak pada siswa
- c. Tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir
- d. Kurikulum menekankan partisipasi siswa dan guru sebagai fasilitator

Dari semua itu hanya ada satu prinsip yang paling penting adalah guru tidak boleh hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Seorang guru dapat membantu proses ini dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan dengan mengajak siswa agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar.

B. Teori Belajar

1. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan. Berhasil tidaknya tujuan pembelajaran tergantung bagaimana proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Defenisi tersebut menjelaskan bahwa belajar adalah usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dimiliki sebelumnya. Menurut Hilgard dan Bower (dalam Baharuddin, 2010:13) “belajar (*to learn*) memiliki arti: 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of though experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory; memorize*; 3) *to acquire though experience*; 4) *to become in forme of to find out*”. Artinya, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengertian memperoleh pengetahuan, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Menurut Slameto (2013:2) dalam bukunya berpendapat bahwa pengertian belajar adalah “suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Wittig (dalam

Syah, 2011:89) mendefinisikan belajar sebagai “*any relatively permanent change in a organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience*”(Belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman). Abdillah (dalam Aunurrahman, 2013:35) menyimpulkan bahwa belajar adalah “suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku, dimana di dalamnya terjadi interaksi antara seseorang dengan lingkungannya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman yang akan memberikan suatu pengalaman baik kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

2. Prinsip Belajar

Kegiatan mengajar merupakan suatu hal yang tidak bisa dilakukan secara sembarangan, melainkan harus menggunakan prinsip-prinsip belajar agar bisa bertindak secara tepat. Guru perlu mempelajari prinsip-prinsip belajar yang dapat membimbing dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh Aunurrahman (2013:114) bahwa “prinsip belajar menunjuk kepada hal-hal penting yang harus dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar siswa sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai hasil yang diharapkan”.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:42) mengemukakan prinsip belajar terdiri dari :

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan langsung/ berpengalaman
- d. Pengulangan
- e. Tantangan
- f. Balikan dan penguatan
- g. Perbedaan individu

Selanjutnya Slameto (2013:27-28) mengungkapkan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan dalam belajar
 - 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
 - 2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
 - 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
 - 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan.
- b. Sesuai hakikat belajar
 - 1) Belajar itu proses *continue*, maka harus tahap demi tahap menurut pengembangannya;
 - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*;
 - 3) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.
- c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
 - 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;
 - 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar
 - 1) Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
 - 2) Repetisi dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya terdapat kesamaan dalam prinsip-prinsip belajar seperti motivasi, keaktifan, pengulangan, tantangan, keterlibatan langsung, dan penguatan dalam belajar agar mencapai tujuan dalam pembelajaran.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Ada beberapa pendapat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Menurut Slameto (2013:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

- a. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi dari dalam diri individu. Faktor internal dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan) dan faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi dari luar individu. Faktor eksternal dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

C. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa agresif dan tidak peduli pada orang lain. (Isjoni, 2013:16)

Lebih lanjut Isjoni (2013:15) menyatakan, “*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar”. Jadi menurut pendapat tersebut

pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok siswa yang bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Rusman (2012:209) mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa”.

Menurut Suprijono (2012:61) mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar siswa berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial”.

Sedangkan menurut pendapat Lie (2008:4) mengemukakan bahwa:

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Dari beberapa defenisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang memberikan variasi proses pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriente*), dimana siswa belajar dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota kerjasama dan membantu untuk memahami suatu materi pelajaran.

2. Tujuan

Tujuan utama adalah penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* menurut Isjoni (2013:21) adalah “agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok”.

Pada dasarnya model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting menurut Ibrahim dalam Isjoni

(2013:27), yaitu : “1) Hasil belajar akademik, 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu, dan 3) Pengembangan keterampilan sosial”.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara maksimal bukan hanya sekedar akademik melainkan sosialnya juga dalam suasana terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi hanya sebagai objek saja, namun juga sebagai tutor bagi teman sebayanya.

D. Model Pembelajaran Time Token

Salah satu pendekatan struktural dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*. Menurut Suprijono (2009:133), tipe pembelajaran *Time Token* dimaksudkan sebagai alternative 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 pada penghargaan kooperatif daripada individu.

Time Token berasal dari kata “*Time*” artinya waktu dan “*Token*” artinya tanda. *Time Token* merupakan model belajar dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Model pembelajaran *Time Token* (Arends, 2008) merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Model ini memiliki pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Menurut Riyanto (2002:270), *Time Token* merupakan tipe dari pendekatan struktural dari beberapa model pembelajaran kooperatif, untuk melibatkann lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran, dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. *Time token* pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok, dimana ciri khasnya adalah setiap siswa diberi kupon bicara kurang lebih 30 detik waktu berbicara. Apabila

siswa telah menghabiskan kuponnya, siswa itu tidak dapat berbicara lagi. Hal ini menghendaki agar siswa yang masih pegang kupon untuk ikut berbicara dalam diskusi itu. Cara ini menjamin keterlibatan tanggungjawab individual dalam diskusi kelompok.

Dari pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* adalah suatu model pengajaran guru dengan menggunakan pembelajaran kooperatif, yang secara tekniknya dapat membantu siswanya belajar di setiap mata pelajaran, dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu belajar satu sama lainnya, dengan beranggotakan 2-6 siswa atau lebih, dengan memberikan kupon bicara pada siswa masing-masing kelompok. Patokan bicara disini adalah bicara sesuai dengan materi yang dibahas atau materi yang dipersentasikan, bukannya bicara yang asal-asalan yang tidak ada hubungannya dengan materi. Kemudian secara acak guru menunjuk salah satu kelompok untuk menjawab atau mempersentasikan di depan kelas, dengan menggunakan kupon bicara tersebut.

Adapun sintak dari model pembelajaran *Time Token* menurut Arends (2008) ini adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD
2. Guru menjelaskan penjelasan materi dengan bantuan multimedia
3. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik per kupon pada tiap siswa
5. Guru memberi pertanyaan pada siswa
6. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai anak berbicara.
7. Apabila seorang siswa telah menghabiskan kartunya, siswa itu tidak dapat berbicara lagi.

Menurut Arends (2008) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Time Token* adalah :

Tabel 2.1
Kelebihan dan kekurangan Model *Time Token*

No.	Kelebihan	Kekurangan
1.	Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.	Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
2.	Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau dian sama sekali.	Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
3.	Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.	Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
4.	Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara)	Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.
5.	Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.	
6.	Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan.	
7.	Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.	
8.	Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.	

E. Keaktifan Belajar Siswa

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Sardiman (2011:98) “Keaktifan adalah kegiatan yang berisi fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan”. Belajar yang aktif harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Sedangkan menurut Burton (*The Guidance of Learning Activities*) dalam Aunurrahman (2013:35), merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. Jadi dapat

disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang melakukan proses interaksi (pendidik dan murid) dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran. Keaktifan belajar atau aktivitas belajar sangatlah diperlukan dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Mulyono (2001:26) “aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan, jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik secara fisik maupun non-fisik merupakan aktifitas”. Aktifitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi guru dan siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa itu sendiri.

2. Kriteria Siswa Aktif

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sudjana (2010:61) menyatakan bahwa aktifitas siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah
- c. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- f. Menilai kemampuan dirinya dari hasil-hasil yang diperoleh
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah
- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi.

Keaktifan siswa dalam kerja kelompok menunjukkan keaktifan mental meskipun mencapai maksud ini dalam banyak hal dibutuhkan keterlibatan langsung dalam berbagai bentuk keaktifan.

3. Jenis-Jenis Siswa Aktif

Menurut Djamarah (2008:38-45) mengemukakan aktivitas belajar sebagai berikut:

- a. Mendengarkan

- b. Memandang
- c. Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap
- d. Menulis atau mencatat
- e. Membaca
- f. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi
- g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan
- h. Menyusun paper atau kertas kerja
- i. Mengingat
- j. Berpikir
- k. Latihan atau praktek

Menurut Paul B. Dierich (dalam Sardiman 2004:101) jenis-jenis keaktifan siswa digolongkan sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalkan, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, piano.
- d. *Writing activities*, seperti misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, bertenak.
- g. *Metal activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotinal activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

4. Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar siswa menurut Sudjana dan Surwariyah (2010:11) adalah “aktivitas belajar siswa, aktivitas mengajar guru, program belajar, suasana belajar, sarana belajar.” Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas belajar siswa
- 1) Adanya aktifitas belajar siswa secara individual untuk penerapan konsep, prinsip dan generalisasi.
 - 2) Adanya aktifitas belajar siswa dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah (problem solving)
 - 3) Adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya
 - 4) Adanya aktifitas belajar analisis, sintesis, penilaian, dan kesimpulan
 - 5) Adanya hubungan social antarsiswa dalam melaksanakan kegiatan belajar
 - 6) Setiap siswa bisa mengomentari dan memberikan tanggapan terhadap pendapat siswa lainnya
 - 7) Adanya kesempatan bagi setiap siswa untuk menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.
 - 8) Adanya upaya bagi setiap siswa untuk menilai hasil belajar yang dicapainya
 - 9) Adanya upaya siswa untuk bertanya kepada guru dan atau meminta pendapat guru dalam upaya kegiatan belajarnya
- b. Aktivitas guru mengajar
- 1) Guru meberikan konsep esensial bahan pengajaran
 - 2) Guru mengajukan masalah dan atau tugas-tugas belajar kepada siswa, baik secara individual ataupun secara berkelompok
 - 3) Guru memberikan bantuan bagaimana siswa mempelajari bahan pengajarannya dan atau memecahkan masalahnya
 - 4) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya
 - 5) Guru memberikan bantuan atau bimbingan belajar kepada siswa, baik individual maupun kelompok
 - 6) Guru mendorong motivasi belajar siswa melalui penghargaan dan atau hukuman
 - 7) Guru memberikan bantuan atau bimbingan belajar kepada siswa, baik individual maupun kelompok

- 8) Guru menggunakan berbagai metode dan media pengajaran dalam proses mengajarkannya
 - 9) Guru menjelaskan tercapainya tujuan belajar oleh siswa dan menyimpulkan pengajaran serta tindak lanjutnya.
- c. Program belajar
- 1) Program belajar disajikan dalam bentuk uraian dan masalah yang harus dipelajari dan dipecahkan oleh siswa
 - 2) Bahan pengajaran mengandung fakta, konsep, prinsip, generalisasi, dan ketrampilan
 - 3) Setiap bahan dapat mengembangkan kemampuan penalaran siswa
 - 4) Bahan pengajaran diperkaya dengan media dan alat bantu
 - 5) Bahan pengajaran menantang siswa untuk melakukan berbagai aktivitas belajar
 - 6) Lingkup bahan pengajaran sesuai dengan kemampuan siswa dan mengacu kepada kurikulum yang berlaku
 - 7) Urutan bahan pengajaran disusun secara sistematis mulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks
 - 8) Bahan pengajaran yang dipelajari siswa dimulai dari apa yang telah diketahuinya
 - 9) Program belajar dituangkan dalam bentuk satuan pelajaran yang siap pakai dan dapat dioperasionalkan
 - 10) Program belajar dapat melayani perbedaan kemampuan siswa
- d. Suasana belajar
- 1) Adanya kebebasan siswa untuk melakukan interaksi social dengan siswa lainnya
 - 2) Adanya hubungan social yang baik antara guru dengan siswa
 - 3) Adanya persaingan yang sehat antar kelompok belajar siswa
 - 4) Terciptanya suasana belajar siswa yang menyenangkan dan menggairahkan siswa, bukan paksaan dari guru
 - 5) Dimungkinkannya aktivitas belajar di luar kelas (bilamana diperlukan)

e. Sarana belajar

- 1) Tersedianya berbagai sumber belajar dan digunakannya sumber itu oleh siswa
- 2) Fleksibilitas pengaturan ruang dan tempat belajar
- 3) Tersedianya media dan alat bantu pengajaran yang dimanfaatkan oleh siswa
- 4) Setiap siswa dapat menjadi sumber belajar bagi siswa lainnya
- 5) Guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa

Indikator di atas menunjukkan perilaku yang diharapkan terwujud dalam proses belajar aktif. Terjadinya keaktifan belajar siswa dapat diamati dari aktivitas belajar siswa, aktivitas guru mengajar, program belajar yang menunjang, suasana belajar yang mendukung, dan ketersediaan sarana belajar. Untuk itu diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Majid dan Firdaus (2014:28) mengemukakan penilaian proses belajar mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah
- c. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- d. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- e. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
- g. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Menurut Sanjaya (2007:1441)

Keaktifan siswa itu ada secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, diskusi dan lain sebagainya. Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2009:62) mengemukakan bahwa untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru diantaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku seperti berikut:

- a. Menggunakan multimedia atau multimetode
- b. Memberikan tugas secara individu atau berkelompok
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil
- d. Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta
- e. Mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa keaktifan belajar dapat dilihat dari berbagai aspek. Aspek-aspek ini digunakan sebagai indikator bahan pra penelitian diantaranya sebagai berikut:

- a. Berani mengajukan pertanyaan pada guru/siswa lain jika terdapat hal yang belum dimengerti
- b. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru atau siswa lain
- c. Mampu mengemukakan pendapat
- d. Berpartisipasi dalam kelompoknya
- e. Mempresentasikan hasil kerja
- f. Mampu menyimpulkan materi pelajaran

F. Pembelajaran Akuntansi

Peranan akuntansi sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan wkonomi dan keuangan semakin disadari oleh semua pihak yang berkepentingan. Inilah sebabnya, akuntansi semakin banyak dipelajari di berbagai lapisan masyarakat mulai dari siswa sekolah di pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi.

Menurut Marshall B. Romney (2014:11), Akuntansi adalah proses identifikasi, pengumpulan, dan penyimpanan data serta proses pengembangan, pengukuran, dan komunikasi”. Sedangkan menurut Muawanah (2008:2) “akuntansi sebagai proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisaan data keuangan suatu entitas”. Dari kedua definisi tersebut dapat

disimpulkan bahwa Akuntansi merupakan suatu proses pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran dan pelaporan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Dapat dilihat, bahwa akuntansi merupakan suatu kegiatan yang kompleks karena menyangkut berbagai kegiatan sehingga pada dasarnya akuntansi harus:

- a. Mengidentifikasi data mana yang berkaitan atau relevan dengan keputusan yang akan diambil.
- b. Memproses atau menganalisis data yang relevan
- c. Mengubah data menjadi informasi yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

Tertulis dalam Standar Kompetensi Mata Pelajaran Akuntansi Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) (2006:6) bahwa:

Akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan untuk pengambilan keputusan dan tanggung jawab di bidang keuangan baik oleh pelaku ekonomi swasta (Akuntansi Perusahaan), pemerintah (Akuntansi Pemerintah), ataupun organisasi masyarakat lainnya (Akuntansi Publik).

Dengan demikian secara umum mendefinisikan akuntansi sebagai sistem informasi keuangan (pengidentifikasian, pencatatan dan komunikasi) yang dapat menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan.

Karakteristik yang dipelajari dalam akuntansi menurut Muawanah (2008:34) adalah “belajar informasi, belajar konsep, dan belajar keterampilan”. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a. Belajar Informasi

Belajar informasi merupakan segala sesuatu yang berwujud pengertian-pengertian baru yang timbul sebagai hasil pemikiran meliputi hasil definisi, ciri khusus, isi dan sebagainya. Dalam hal ini, akuntansi lebih kepada teori tanpa terdapat demonstrasi (pengerjaan soal). Informasi yang disajikan mengenai teori Akuntansi harus relevan, mudah dibaca, dapat diukur, dapat dipercaya kebenarannya dan akurat.

b. Belajar Konsep

Konsep merupakan abstraksi kesamaan yang berdasarkan fakta dan defenisi. Dalam pembelajaran akuntansi, selain menjelaskan siswa dituntut untuk mendemonstrasikan dengan memberikan contoh terkait dengan konsep tersebut. Melalui konsep siswa dapat berkembang dalam aspek kognitifnya.

c. Belajar Keterampilan

Dalam pembelajaran akuntansi, siswa memerlukan keterampilan kognitif atau keterampilan intelektual yang tinggi karena akuntansi perlu pengaplikasian teori yang telah didapatkan dari ranah kognitif melalui materi yang disampaikan. Keterampilan intelektual akan bertambah baik fungsinya apabila diikuti dengan latihan. Dalam hal ini, untuk mata pelajaran akuntansi adalah latihan studi kasus, seperti pembuatan jurnal, posting, pembuatan laporan keuangan dan sebagainya.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian, diambil beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu:

Tabel 2.2
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	Bagus (2010)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII-IPS SMA Methodist 1 Medan	Menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Time Token dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II.
2.	Fresdiana Octavia Sarrumaha (2011)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Untuk Meningkatkan Motivasi	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran tipe time token dapat

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
		dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA TRI SAKTI Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2010/2011	meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3.	Diyah Umamah (2012)	Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode <i>Time Token</i> Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Pakem Sleman	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran mulai siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan.
4.	Rose Oriza, Sri Yamtinah, Ashadi (2016)	Penerapan Model <i>Time Token</i> di Lengkapi Jurnal Pribadi untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Stoikiometri Kelas X.3 SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif <i>Time Token</i> dapat meningkatkan kemampuan bertanya dan prestasi belajar siswa pada materi pokok stoikiometri.
5.	Muhammad Irfan Aris Prasetya (2017)	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Metode <i>Time Token</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode <i>Time Token</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa dengan langkah-langkah pembelajaran.
6.	Halsyar, Iqbal Renanda (2015)	<i>The Effectiveness of Cooperative Learning Model with Time Token</i>	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
		<i>Arends Type with Respect to Increasing of Students' Physics Concept Understanding and Communication Skill</i>	pemahaman konsep dan kemampuan komunikasi siswa dengan penerapan model pembelajaran <i>Time Token</i> .
7.	Retno Fentari (2015)	<i>The Influence of Using Time Token Method Toward Speaking Ability at The Students'</i>	Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan penerapan model pembelajaran <i>Time Token</i> .
8.	Riaci Biertty (2016)	<i>The Effect of Time Token Technique towards Students' Speaking Skill at Science Class</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Time Token</i> memberikan pengaruh yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Time Token* menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan keaktifan, selain itu juga model tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang berfokus pada siswa, dalam hal ini siswa dapat berperan lebih banyak dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan hasil belajar pun meningkat. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut peneliti tertarik untuk meneliti kembali dengan desain penelitian eksperimen dan populasi serta sampel yang berbeda.

H. Kerangka Pemikiran

Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diharapkan. Pada dasarnya, proses belajar mengajar merupakan hal yang paling utama dalam proses

pendidikan. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Untuk mencapai tujuan tersebut, agar pengalaman yang diperoleh siswa semakin berkesan dan menyenangkan, maka upaya yang dilakukan yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token*. Model pembelajaran *Time Token* juga dimaksudkan 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.

Model pembelajaran *Time Token* memberi kesempatan kepada siswa agar bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas kelompok secara bersama. Selain itu pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa meningkatkan sikap kerjasama antar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Model pembelajaran *Time Token* akan menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan karena bisa mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan ini, siswa akan memberikan saling ketergantungan positif antar siswa karena setiap siswa diajak berpikir untuk kepentingan kelompok, apabila ada yang tidak tahu, bisa menanyakan kepada anggota yang dianggap lebih tahu.

Pembelajaran dengan model *Time Token* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berbicara dalam proses pembelajaran baik menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Siswa yang aktif pada proses pembelajaran tidak hanya mengetahui materi tetapi dapat memahami secara mendalam materi yang dipelajari. Pemahaman yang mendalam tentang materi timbul sebagai akibat dari keaktifan siswa. Hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar dari materi yang bersangkutan.

I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Menurut Arikunto (2010:64) “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Time Token* pada mata pelajaran Akuntansi.