BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Falsafah dasar pembelajaran kooperatif *learning human humini socius* yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang berarti manusia membutuhkan orang lain. Dalam konteks keIndonesiaan, filsafah ini mirip dengan filsafah gotong royong atau bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dengan kata lain filsafah dasar pembelajaran kooperatif sangat mirip dengan filsafah pancasila.

Pembelajaran kooperatif adalah pengajaran yang melibatkan siswa bekerja kelompok untuk menetapkan suatu tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif menekankan siswa pada pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan.[1] Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi siswa pada kerja sama. Sehingga siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya untuk bertukar informasi dan pengetahuan.

[1] Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengjar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal 80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komunikasi yang terjalin sesama teman tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari temannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran siswa yang lebih sejalan dan sepadan.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Pada kegiatan pembelajaran, panizt menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif memusatkan aktivitas siswa untuk bekerjasama sehingga siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.[2]

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan partisipasi aktif dalam

[2] Agus Suprijono, *Cooperatif Learning,* (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2009), hal 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengembangkan sikap demokrasi dan ketrampilan berfikir logis. Dalam pembelajaran kooperatif siswa harus mengutamakan sikap sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni dengan cara bekerjasama. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri atau karakteristik, sebagai berikut:[3]

a. Siswa bekerja kelompok untuk menuntaskan materi belajar
b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki ketrampilan tinggi, sedang, dan rendah
c. Apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang berbeda
d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu

3. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan aspek ketrampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa.

Adapun beberapa tujuan dari model kooperatif, yakni:[4]

a. Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik
b. Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang memiliki perbedaan

[3] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal 176
[4] Ibid, hal 175

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Mengembangkan ketrampilan sosial.

Adapun beberapa manfaat model kooperatif, yakni:[5]

a. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosalisasi
b. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama
c. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri
d. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri, sikap dan sikap perilaku positif sehingga pembelajaran kooperatif siswa akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain
e. Meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga memahami konsep–konsep yang sulit

4. Keuntungan Model Pembelajaran Kooperatif

Ada banyak keuntungan dari penerapan model pembelajaran kooperatif, anatara lain:[6]

a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial
b. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, ketrampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan
c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial

[5] Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengjar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal 81
[6] Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengjar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal 83-84

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen
e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois
f. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga dewasa
g. Berbagi ketrampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikan
h. Meningkatkan saling percaya kepada sesama manusia
i. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik
j. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat yang dirasakan lebih baik.

5. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Time Token*

Model *Time Token* berasal dari *Time* yakni waktu dan *Token* yakni tanda. *Time Token* merupakan model belajar dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu disini bertujuan untuk memacu dan memotivasi siswa dalam mengeksploitasi kemampuan berfikir dan mengemukakan gagasannya.

Model *Time Token* merupakan model pembalajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan kesempatan untuk memberikan konstribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain.[7]

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa atau menghindari siswa mendominasi bicara dan siswa lain hanya diam sama sekali.[8] Hubungan interaksi sesama teman harus dibangun dengan baik karena hubungan interaksi yang baik akan mempengaruhi proses belajar siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan agar siswa senang dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang didesain dengan metode batasan waktu dan kelompok kecil akan berpengaruh dengan keaktifan siswa dengan meminim waktu yang telah diberikan. Siswa cenderung akan aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan waktu sebaik mungkin karena pembelajaran tipe *Time Token* ini didesain oleh guru agar siswa lebih meminim waktu dalam proses pembelajaran.

6. Langkah-langkah penggunaan Model Kooperatif Tipe *Time Token*

   Langkah-langkah dari model kooperatif tipe *time token*, sebagai berikut:[9]

---

[7]Diakses: http://www.scribd.com/doc. 17 oktober 2016, jam 10:21

[8] Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran,* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), hal 178

[9] Agus Suprijono, *Cooperatif Learning,* (Yoogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2009), hal 133

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Mengondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi *(Cooperative)*

Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Siswa dibagi dengan menyamaratakan kemampuan yang dimilikinya. Sehingga kelompok memiliki anggota dengan kemampuan yang sama. Tujuan dari pengelompokan ini agar siswa saling berbagi pengetahuan.

b. Setiap siswa diberi kupon *Time Token* dengan waktu ± 30 detik.

Kupon menjawab dengan batasan waktu tertentu (sesuai dengan instruksi guru) merupakan media yang digunakan siswa untuk menjawab dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kupon menjawab berbentuk gambar anak yang memakai seragam sekolah (merah, putih dan pramuka). Tujuan diberikannya kupon menjawab dengan batasan waktu ini agar siswa dapat menghargai waktu dan dapat menggunakan waktu dengan sebaik mungkin.

c. Jika telah selesai berbicara kupon yang dipegang siswa harus diserahkan kepada guru.

Kartu *Time Token* ini akan diserahkan kepada guru jika siswa sudah menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Tujuannya agar guru dan siswa lain mengetahui siswa mana yang sudah dan belum menyerahkan jawaban.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, sedangkan yang masih memegang kuponnya harus bicara sampai kuponnya habis. Siswa tidak diperbolehkan menjawab lagi setelah kupon diberikan kepada guru. Tujuannya agar seluruh siswa aktif dengan satu jawaban satu kupon. Jika siswa diperbolehkan menjawab lebih dari jumlah kupon yang diberikan akan menimbulkan rasa tidak percaya diri terhadap siswa yang mempunyai kemampuan sedang dengan memberikan satu jawaban saja. Sehingga tujuan dari langkah ini adalah untuk menyamaratakan kemampuan siswa.

d. Dan seterusnya.

Mengulang langkah pembelajaran dari kelompok pertama hingga akhir.

7. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif *Time Token*[10]

Adapun beberapa kelebihan model *Time Token*, antara lain:

a. Memotivasi siswa untuk belajar mandiri terhadap materi pembelajaran
b. Melatih rasa percaya diri siswa dengan terbiasa tampil saat kegiatan belajar
c. Meningkatkan kemampuan siswa berbicara di depan orang, serta mengemukakan ide

[10] Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Krama Widya, 2014), hal 33

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Melatih daya ingat siswa dan disiplin dalam memanfaatkan waktu

Adapun kekurangan dari model *Time Token*, yakni: Pembatasan waktu dalam aktivitas belajar dapat mengurangi kesempatan berfikir siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara maksimal

B. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga negara Indonesia dalam melaksnakan hak dan kewajiban sesuai dengan jiwa dan nilai konstitusi yang berlaku dalam UUD 1945.[11] Selain itu beberapa pengertian dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang cakupannya lebih luas dari pendidikan demokrasi dan pendidikan HAM karena mencakup kajian dan pembahasan tentang banyak hal, seperti pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan sistem yang terdapat dalam

[11] Suparlan Al-hakim, dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia,* (Malang: Anggota IKAPI, 2026), hal 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemerintahan, politik, administrasi publik dan sistem hukum, pengetahuan HAM, kewarganegaraan aktif dan sebagainya.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksankaan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, trampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.[12]

Menurut Soematri, Pendidikan Kewarganegaraan ditandai oleh ciri-ciri sebgai berikut:

a. *Civic Education* adalah kegiatan yang meliputi seluruh program Sekolah
b. *Civic Education* meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis
c. *Civic Education* termasuk pula hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.[13]

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

[12] Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006, *Struktur isi Untuk Satuan Dasar dan Menengah,* (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional, 2006), hal 2
[13] Komaruddin Hidayat, Azyumardi Azra, *Penididkan Kewarganegaraan ,* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2008), hal 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan permendiknas No 22/2006 tentang standart Isi Kurikulum Nasional, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di MI adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
b. Berpatisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi
c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain
d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.[14]

Lebih lanjut, tujuan mata pembelajaran Pendidikan Kewarganegraaan, menurut Mulyasa adalah untuk menjadikan siswa;

a. Mampu berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.

[14] Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Mau berpatisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan

c. Dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain. Serta mampu berinteraksi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.[15]

Dari berbagai pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk membentuk siswa menjadi manusia yang tanggap akan berbagai keadaan dalam lingkungannya. Untuk mengahadapi hal ini yang dapat dilakukan yakni dalam kemampuan yang diungkapkan dengan cara berfikir kritis, tindakan, dan lain sebagainya.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) MI

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan MI dinyatakan pada kurikulum nasional yang tercantum dalam permendiknas 22/ 2006 tentang standart isi adalah sebagai berikut:[16]

a. Persatuan dan kesatuan meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cita lingkugan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah

[15] Muh Murtadho, Arif Mansuri, dkk, *pembelajaran PKN MI*, (Surabaya: Aprinta, 2009), paktet 1, hal 8-9

[16] Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemuda, keutuhan Negara Kesatun Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan

b. Norma, hukum, dan peraturan meliputi tata tertib dalam kehidupan keluarga, serta tata tertib di Sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan di daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.[17]

c. Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan, dan perlindungan HAM

d. Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kebebasan mengeluarkan pendapat, mengahragai keputusan, prestasi dari persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

[17] Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006, *Struktur isi Untuk Satuan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional, 2006), hal 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahna desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi

g. Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

h. Globalisasi, meliputi globalisasi dilingkungannya, politik luar negri Indonesia diera globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Dalam penelitian yang dilakukan ruang lingkup yang diambil yaitu pada materi norma didalam keluarga dan sekolah. Materi ini berhubungan dengan keadaan yang ada dilingkungannya. Materi ini mencakup pengertian norma, contoh norma di rumah dan di sekolah, dampak baik dan buruk bagi setiap yang mentatai norma di rumah dan di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pengertian Norma

Norma adalah suatu peraturan, ketentuan yang mengikat suatu kelompok dalam masyarakat.[18] Norma dalam pengertian lain yakni

[18] Amie Hidayat, *Pendidikan Kewarganegaraan SD/ MI Kelas III*, (Surabaya: PT Jepe Press Media Utama, 2015), hal 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penjabaran dari nilai sebagai penuntun perilaku seseorang atau masyarakat.[19] Norma atau aturan sangatlah perlu diadakan, karena norma atau peraturan sebagai panduan, tatanan, dan pengendalian tingkah laku bagi masyarakat agar sesuai dengan masyarakat dan diterima oleh masyarakat. Norma yang dijadikan sebagai penuntun perilaku seseorang ini mempunyai beberapa macam-macam norma, antara lain:

a. Norma agama:

   Norma agama adalah petunjuk hidup yang berasal dari Tuhan yang disampaikan melalui utusan-Nya, yang berisi perintah, larangan dan anjuran-njuran dari Tuhan. Contoh: rajin beribadah, berdoa sebelum makan dan mencegah tindakan yang melanggar agama.

b. Norma kesopanan:

   Norma kesopanan adalah norma kesusilaan atau moral yang dijadikan sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Contoh: berpamitan kepada kedua orang tua dan berkata jujur

c. Norma hukum:

   Norma hukum adalah aturan yang berlaku dimasyarakat berdasarkan tingkah laku. Contoh: mendengarkan nasihat orang

[19] Arsyad Manan, *Pendidikan Kewarganegaraan,* (Surabaya: Alpha, 2006) hal 80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tua, membungkukkan badan ketika lewat didepan orang yang lebih tua.

Norma atau aturan terbagi menjadi dua norma, yakni:

a. Norma tertulis :

   Norma tertulis adalah norma yang tertera dalam suatu tulisan diatas kertas yang sudah disepakati secara bersama-sama dalam suatu kelompok tertentu. Contohnya: peraturan yang tertera dalam UUD.

b. Norma tidak tertulis (lisan) adalah norma yang disepakati secara lisan, ucapan atau perkatan suatu kelompok tertentu. Contohnya: tidak melakukan tindakan yang senonoh (mabuk-mabukan)

Dari kedua norma diatas jelas, bahwasannya seseorang yang melanggar suatu norma dalam suatu kelompoknya akan mendapatkan sanksi dari suatu kelompok itu sendiri. Norma atau aturan dalam suatu kelompok jelas memiliki kesepakatan yang berbeda-beda dalam sisi aturan untuk setiap pengaplikasiannya dan sanksi dari setiap norma itu sendiri[20]. Sebagaimana norma yang ada di Rumah jelas berbeda dengan norma yang ada di Sekolah.

[20] Amie Hidayat, Pendidikan Kewarganegaraan *SD/ MI Kelas III*, (Surabaya: PT Jepe Press Media Utama, 2015), hal 29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Contoh norma di rumah dan di sekolah

Adapun contoh norma di rumah, antara lain:[21]

a. Bangun sebelum jam enam pagi
b. Sarapan sebelum berangkat sekolah
c. Berpamitan kepada orang tua sebelum berangkat ke Sekolah
d. Mengucapkan salam ketika masuk dan keluar Rumah
e. Belajar tanpa disuruh
f. Menghormati kedua oang tua
g. Berbicara sopan kepada orang tua
h. Taat kepada perintah orang tua
i. Membantu kedua orang tua
j. Menyayangi keluarga (Ayah, ibu, kakak dan adik)

Adapun contoh norma di Sekolah, antara lain:[22]

a. Datang tepat waktu
b. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
c. Memakai atribut lengkap dan sesuai jadwal yang sudah ditentukan (seragam, ikat pinggang, dasi dan topi)
d. Mengikuti kegiatan belajar dengan tertib
e. Menghormati guru

[21] Ibid, hal 35-38
[22] Momon Sulaeman, *Pendidikan kewarganegaraan untuk SD Kelas III,* (Jakarta: PT GELORA AKSARA PRATAMA, 2006), hal 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Berbicara sopan kepada guru

g. Taat kepada perintah guru

h. Menyayangi sesama teman

i. Tidak berkelahi

j. Tidak menyontek saat ujian

k. Menjenguk teman yang terkena musibah

l. Menjaga kebersihan

6. Dampak Positif dan Negatif dari penerapan norma di rumah dan di sekolah.[23]

Adapun dampak positif, yakni:

a. Menjadi anak yang pandai dan disiplin

b. Menjadi panutan bagi teman-temannya

c. Disenangi oleh orang tua, guru dan teman

d. Lingkungan menjadi indah dan bersih

Adapun dampak negatif, yakni:

a. Akan menimbulkan kekacauan

b. Kegiatan belajar tidak terlaksana dengan baik

c. Dibenci oleh teman

d. Lingkungan menjadi rusak dan kotor akibat ulah kita

[23] Amie Hidayat, Pendidikan Kewarganegaraan SD/ MI Kelas 2, (Surabaya: PT Jepe Press Media Utama, 2015), hal 35-37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Kemampuan Menyebutkan

1. Pengertian Kemampuan Menyebutkan

Pembelajaran merupakan suatu proses, cara, memberikan dan menjadikan seseorang untuk belajar. Ditinjau dari hasil belajar tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pendidikan yang mencakup tiga aspek yakni kognitif, efektif dan psikomotorik. Menurut taksonomi meningkatnya hasil belajar dapat dilihat melalaui enam katogori salah satunya yakni kemampuan pemahamannya. Siswa dapat dikatakan mampu jika siswa tersebut sudah memahami materi yang telah disampaikan.

Kemampuan berasal dari kata "mampu" yang mempunyai arti dapat atau bisa. Kemampuan adalah kesanggupan, sanggup, dapat melakukan, memecahkan masalah. Sedangkan ditinjau dari segi bahasa Indonesia, kemampuan merupakan kesanggupan seseorang untuk berinteraksi disuatu masyarakat mencakup sopan santun, memahami giliran berbicara. Kemampuan didefenisikan sebagai kecakapan seseorang untuk mempergunakan bahasa yang secara sosial dapat diterima dan memadai.[24] Sedangkan menyebutkan berasal dari kata "sebut" yang memiliki arti mengucapkan, melafalkan, menceritakan dan mengatakan.[25] Kemampuan menyebutkan sering kali digunakan

[24] Diakses:http://www.scribd.com/doc. 24 oktober 2016, jam 13:00
[25] MK Dekdibud, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* , (Jakarta: Balai Pustaka:1989), hal 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Misalnya mata pelajaran PKN materi menyebutkan contoh norma di Rumah dan di Sekolah. Kemampuan menyebutkan yang terlaksana dalam pembelajaran dapat diukur dari hasil tes tulis.

2. Indikator Kemampuan Menyebutkan

Pada prinsipnya, kemampuan menyebutkan diukur oleh pemahaman yang kemudian dilihat dari segi hasil belajarnya. Siswa dapat dikatakan mampu menyebutkan jika siswa tersebut sudah memahami materi yang telah disampaikan sehingga dapat mengutarakan dengan menyebutkan. Indikator kemampuan menyebutkan mengarah pada ranah kognitif dengan menggunakan tes tulis. Tes tulis yang dilaksanakan tidak luput dengan SK, KD dan indikator. Tes tulis dikatakan berhasil apabila hasil belajar sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh guru ataupun pemerintah (KKM). Sebagaimana hasil belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan, kognitif, efektif, psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman seseorang berinteraksi dengan lingkungannya.[26]

Hasil belajar diklasifikasikan kedalam tiga ranah (domain), yaitu:[27]

[26] Muhibbin Syah, *Psikologi Blajar,* (Jakarta: PT Rajawali Press, 2012), hal 64-65
[27] Burhan Nurgiantoro, *Menentukan Ciri-ciri Nilai Dasar-dasar Pengembangan kurikulum Sekolah,* (Yogyakarta: BPFE, 1988), hal 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Domain Kognitif:

Pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecenderungan logika-matematika,

b. Domain Afektif

Sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan antar pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional

c. Domain Psikomotor,

Keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial dan kecerdasan musikal.

TABEL 2.1

JENIS DAN INDIKATOR HASIL BELAJAR[28]

No	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	
	a. Pengetahuan	Mengidentifikasi, mendefinisikan, menalar, mencocokkan, menetapkan, meyebutkan, melabel, menggambarkan, memilih.
	b. Pemahaman	Menterjemahkan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan.
	c. Penerapan	Menggunakan, mengoprasikan,/ melakukan, menciptakan,/ membuat perubahan, menyelesaikan, menunjukkan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan
	d. Analisis	Membedakan, memilih, membedakan antara, memisahkan, membagi, mengidentifikasi, merinci, menganalisis, membandingkan.

[28] Diakses:http://deanwardana77.blogspot.co.id/2015/06/prestasi-belajar.html. 29 oktober 2016, jam 12:18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	e. Menciptakan, membangun	Membuat pola, merencanakan, menyusun, mengubah, mengatur, menyimpulkan, membangun, merencanakan.
	f. Penilaian	Menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, menyimpulkan, merangkum, menilai.
2	Ranah Afektif	
	a. Penerimaan	Mengikuti, memilih, mempercayai, memutuskan, bertanya, memegang, memberi, menemukan.
	b. Menjawab/ menanggapi	Membaca, mencocokkan, membantu, menjawab, mempraktekan, memberi, melaporkan, menyambut, menceritakan, melakukan, membantu.
	c. Penilaian	Memprakarsa, meminta, mengundang, membagikan, bergabung, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan, mendebat
	d. Organisasi	Mempertahankan, mengubah, menggabungkan, mempersatukan, mendengarkan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi, menghubungkan, menyatukan
	e. Menentukan ciri-ciri nilai	Mengikuti, menghubungkan, memutuskan, menyaikan, menggunakan, menguji, menanyai, menegaskan, mengemukakan, memecahkan, mempengaruhi, menunjukkan
3	Ranah Psikomotorik	
	a. Gerakan pokok	Membawa, bergerak pelan, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, mengerti, berjalan, memanjat, melompat, memgang, berdiri, berlari
	b. Gerakan umum	Melatih, membangun, membongkar, merubah, melompat, merapikan, memainkan, mengikuti, menggunakan, menggerakkan.
	c. Gerakan ordinat	Bermain, menghubungkan, mengaitkan, menerima, menguraikan, mempertimbangkan, membungkus, menggerakkan, bermain, berenang, memperbaiki, menulis.
	d. Gerakan	Menciptakan, menemukan, membangun,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	kreatif	menggunakan, memainkan, membangun, menunjukkan, melakukan, membuat.

Dengan melihat tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah, yakni: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini dilakukan pada ranah kognitif, yakni pada indikator menyebutkan. Siswa dikatakan mencapai indikator menyebutkan jika siswa dapat membedakan dari contoh yang disebutkan apakah contoh dari norma di rumah ataukah contoh dari norma di sekolah, selain itu dapat diketahui jika hasil belajar siswa diatas KKM pendidikan kewarganegaraan yakni 70.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan Menyebutkan

Faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa terdapat dua macam faktor, yakni:

a. Faktor Internal (Diri Sendiri),[29]

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Berikut faktor internal, yakni:

1) Faktor psikologis, meliputi kecerdasan, minat, bakat dan potensi.[30]
2) Faktor pematangan fisik, atau psikis.

[29] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal 12
[30] Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2012), hal152-153

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, yakni:[31]

1) Kecerdasan anak

Kecerdasan anak sangat mempengaruhi cepat atau lambatnya menyerap suatu pembelajaran. Kecerdasan merupakan suatu potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran dan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan.

2) Kesiapan dan kematangan

Kematangan atau kesiapan juga turut menentukan keberhasilan dalam belajar, karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

3) Bakat anak

Menurut Chaplin yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat atau potensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu, sehingga dapat dikatakan bahwa bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar.

[31] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Kemauan belajar anak adalah keinginan anak untuk mencari informasi

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah untuk membuat siswa untuk mau belajar dan giat belajar. Kemauan belajar yang tinggi dapat menjadi salah satu penentu dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

5) Minat anak

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang memiliki minat yang besar akan memusatkan perhatiannya secara intensif dan siswa akan belajar lebih giat. Kemudian dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan yang diinginkannya.

6) Model penyajian materi pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti dapat memudahkan siswa dalam meraih hasil belajar yang maksimal.

7) Pribadi dan sikap guru

Kepribadian dan sikap guru juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam balajar, sikap guru yang kreatif dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

inovatif dapat menjadi contoh untuk siswa menjadi aktif dan kreatif juga

8) Suasana pengajaran

Suasana pengajaran juga merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Suasana belajar yang tenang, menyenangkan, dan aktif tentunya akan menjadikan nilai lebih pada pembelajaran. Hal ini juga akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

9) Kompetensi guru

Suasana pengajaran juga merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Suasana belajar yang tenang, menyenangkan, dan aktif tentunya akan menjadikan nilai lebih pada proses belajar siswa. Hal ini juga akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

b. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya. Berikut faktor eksternal, yakni:

1) Faktor sosial, meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan Sekolah, lingkungan kelompok, dan lingkungan masyarakat.
2) Faktor budaya, meliputi: adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Faktor lingkungan fisik, meliputi: fasilitas Rumah dan Sekolah.

Faktor-faktor yang telah disebutkan diatas, sudah jelas bahwasannya hasil belajar kemampuan menyebutkan tidak luput dari faktor internal dan eksternal. Tinggi rendahnya hasil belajar akan diukur oleh hasil belajar.

D. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dapat dilihat dari hasil evaluasi yang kemudian akan diberikannya sebuah solusi. Adapun yang pertama dilakukan yakni:

1. Evaluasi Kemampuan Menyebutkan

a. Pengertian Evaluasi

Evaluasi menurut bahasa adalah penilaian yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.[32] Sedangkan menurut istilah evaluasi pendidikan adalah adalah kegiatan atau proses untuk mengukur dan selanjutnya menilai, sampai manakah tujuan yang telah dirumuskan sudah dapat dilaksanakan dalam pembelajaran.[33] Proses evaluasi pembelajaran dilaksanakan menggunakan penilaian dan pengukuran. Evaluasi, penilaian dan pengukuran

[32] Anas Sudijono, *Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2012), hal 1
[33] Ibid*,* hal 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saling berhubungan. Dalam mengambil suatu hasil belajar perlunya tindakan pengukuran, sehingga dapat diambil suatu penilaian yang sesuai dengan kemampunya. Dalam melaksanakan suatu pengukuran tindakan guru menggunakan instrumen tes dan non tes sebagai hasil dari penilaian hasil belajar. Ketika mengetahui kemampuan siswa tersebut maka dapatlah diambil suatu tindakan sebagai evaluasi dari keberhasilan belajar siswa dari pembelajarann yang telah terlaksana. Evaluasi yang dilaksanakan dalam pembelajaran sama halnya dengan pengukuran yang sudah terlaksana yakni menggunakan instrumen tes dan non tes sebagai acuan kemampuan pengetahuan siswa.

b. Fungsi evaluasi

Dalam melaksanakan evaluasi perlu diketahui apa yang harus diperbaiki. Pelaksanakan evaluasi yang tidak didasari perbaikan didalamnya maka tidak ada artinya.[34] Fungsi evaluasi adalah untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Adapun fungsi evaluasi pembelajaran, yakni:

1) Bagi Guru.[35]

a) Sebagai penilaian menagajar yang telah terlaksana. Sehingga guru mengetahui model, metode, strategi dan

[34] Anas Sudijono, *Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2012), hal 10
[35] Ibid*,* hal 12-13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media mana yang akan diperbaiki dan dirubah dalam proses pembelajarannya.

b) Sebagai landasan untuk menilai hasil usaha (prestasi) yang telah dicapai siswa

c) Sebagai bahan informasi, guna mengetahui posisi masing-masing siswa ketika berkelompok bersama temannya

d) Sebagai bahan informasi memilih dan menetapkan status siswa

e) Sebagai bahan informasi sejauh mana program pengajaran yang telah ditentukan dan telah dicapai.

2) Bagi Siswa.[36]

a) Sebagai bahan evaluasi dari proses dan cara belajarnya

b) Sebagai bahan evaluasi sejauh mana kemampuan yang ada pada dirinya.

c) Sebagai motivasi atau dorongan dalam hal belajar, dalam meningkatkan prestasi

2. Cara Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan

Setelah diketahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kemampuan menyebutkan maka diketahui pula cara mengubah suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan

[36] Anas Sudijono, *Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2012), hal 10-11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan menyebutkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan, yakni:

a. Menyiapkan Fisik dan Mental

Langkah yang pertama yakni dengan menyiapkan fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung dengan sia-sia atau pembelajaran akan menjadi tidak efektif. Dengan kesiapan fisik dan mental, siswa akan belajar lebih efektif sehingga akan mendapat hasil belajar yang meningkat menjadi lebih baik.

b. Meningkatkan Kosentrasi

Meningkatkan kosentrasi dapat dilakukan guru dengan memberikan *ice breaking* baik diawal, ditengah maupun diakhir pembelajaran. *Ice breaking* dapat dilakukan dengan melihat situasi dan kondisi siswa, jika *ice breaking* dilakukan dengan tidak menyesuaikan situasi dan kondisi maka pembelajaran akan menjadi semakin gaduh dan siswa tidak akan berkonsentrasi dengan baik. Apabila siswa tidak berkonsentrasi dengan baik, maka hasil belajar tidak akan mencapai kehasil yang maksimal. Sebagai guru mengetahui karakter adalah hal yang terpenting. Karena guru dapat mengubah gaya belajar sesuai dengan karakter siswa masing-masing.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Meningkatkan Motivasi.[37]

Kegiatan belajar siswa dapat terjadi apabila siswa mendapat perhatian dan dorongan terhadap stimulus belajar. Sehingga guru harus mengupayakan dan mempertahankan perhatian dan dorongan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Upaya memberikan perhatian dan dorongan dapat dilakukan diawal, ditengah dan diakhir pembelajaran.

d. Mengguanakan Model, Strategi, metode, dan media.

Hasil belajar yang diperoleh sangatlah berpengaruh dengan model, strategi, metode, dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Siswa akan mendapatkan hasil belajar yang baik jika mereka faham dengan materi yang diajarkan melalui perantara dan perangkat yang diguanakan guru dalam proses pembelajaran. Jika dirasa perangkat dan media yang digunakan tidak dapat meningkatkan gaya belajar dan hasil belajar siswa maka guru diharuskan untuk memperbaiki dan mengubahnya.

e. Membiasakan Berbagi

Tingkat pemahaman siswa pastinya berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Untuk siswa yang sudah memahami dan

[37] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengjar,* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hal 160

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu menyebutkan materi yang telah diajarkan diharapkan dapat membagi pengetahuannya dengan siswa yang belum memahami materi yang telah diajarkan. Dengan kata lain mereka saling berbagi pengetahuan.

Dalam penelitian yang dilakukan, model kooperatif tipe *Time Token* meruapakan model yang dapat mengondisikan kelas dengan baik dan siswa lebih aktif dalam pembelajarannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id