

Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Dan Talking Stick Terhadap Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V IPS SDN 106827 Desa Durian

Alexander Samosir¹, Chintani Sihombing², Mindo Sinaga³

^{1,2}Universitas Efarina, ³SMP Negeri 4, Indonesia

Alamat: Jl. Pendeta J.Wismar Saragih, Bane, Kec. Siantar Utara, Kota Pematang Siantar

Korespondendi Penulis; arya.samosir@gmail.com

Abstract; This research aims to analyze. (1) The influence of learning models on student learning outcomes. (2) The influence of social studies learning outcomes on students who have high interest and students who have low interest. (3) The interaction between the learning model and the level of interest influences student learning outcomes. This research is a quasi-experimental research (quasi-experiment). This population is class V students at SD Negeri 106827 Desa Durian. The sample in this study was selected using purposive random sampling from two classes. The experimental class was treated with the time token model, the control class was treated with the Talking Stick model. The instruments used consisted of: learning results tests and learning interest questionnaire sheets. Data analysis was carried out using two-way ANOVA. The results of this research indicate that the time token learning model is a solution and alternative for teachers to improve students' social studies learning outcomes.

Keywords: Learning Models, Interests, Results

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis. (1) Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. (2) Pengaruh hasil belajar IPS siswa yang mempunyai minat tinggi dan siswa yang mempunyai minat rendah. (3) Interaksi antara model pembelajaran dengan tingkat minat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Populasi ini adalah siswa kelas V SD Negeri 106827 Desa Durian. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara purposive random sampling sebanyak dua kelas. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model time token, kelas kontrol diberi perlakuan dengan model Talking Stick. Instrumen yang digunakan terdiri dari: tes hasil belajar dan lembar angket minat belajar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan ANOVA dua jalur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran time token merupakan solusi dan alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa

Kata kunci: Model Pembelajaran, Minat, Hasil

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa, karena melalui pendidikan dapat tercipta sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju. Negara berkembang seperti Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat. Menurut Mukhayat (2004), belajar dengan menghafal tidak terlalu banyak menuntut aktivitas berpikir anak dan mengandung akibat buruk pada perkembangan mental anak. Anak akan cenderung suka mencari gampang-gampang saja dalam belajar. Anak kehilangan sense of learning, kebiasaan yang membuat anak bersikap pasif atau menerima begitu saja apa adanya tanpa berpikir dari mana mendapatkannya. Dalam hal ini anak tidak dibiasakan belajar dengan mencoba menjawab mengapa, apa, dan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi dan bisa didapatkan. Kebiasaan inilah

yang membuat peserta didik mempunyai daya nalar yang rendah dan logika yang sangat rendah. Dalam Pendidikan di sekolah yang diamati, khususnya pembelajaran IPS kualitas pembelajaran yang berlangsung masih kurang memuaskan, terlihat sebagian besar siswa kurang memiliki daya tarik untuk belajar. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya tidak berjalan sebagaimana mestinya dan siswa cenderung lebih, berminat terhadap pelajaran lain. Siswa dalam belajar cenderung merasa bosan, kurang tertarik, bahkan monoton atau berjalan seperti hari-hari biasa sebelumnya.

Untuk itu sangat diperlukan kegiatan pembelajaran yang merangsang peserta didik. Peran guru bukan lagi pemberi informasi tetapi sebagai fasilitator dan organisator. Guru dalam melaksanakan pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada serta memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar siswa. Guru yang demikian akan dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Kenyataan seperti yang dijelaskan di atas tampak dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Negeri 106827 Desa Durian, minat dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih dikategorikan rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti SD Negeri 106827 Desa Durian, bisa dilihat penguasaan guru terhadap bahan ajar atau materi pelajaran yang diberikan sudah cukup memadai, tetapi karena kekurangmampuan guru dalam mengemas pembelajaran, minimnya kreatif, monoton, membosankan kurang menarik sehingga akhirnya berujung dengan pencapaian hasil belajar yang kurang memadai. Dengan demikian hubungan antar guru dan siswa pun menjadi kaku.

Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti : siswa merasa kurang termotivasi dan percaya diri ketika diminta untuk mengungkapkan pendapat, menanggapi persoalan dan bercerita.

Selain itu siswa juga kurang menguasai kosa kata, pelafalan/intonasi yang kurang maksimal dan juga kalimat yang kurang koheren sehingga sulit untuk berbicara dengan baik dan benar.

Selanjutnya yaitu faktor eksternal, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti : guru kurang memberi kesempatan dan waktu untuk berlatih berbicara, strategi pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang digunakan kurang tepat dalam memberdayakan kemampuan siswa dalam berbicara serta kurangnya fasilitas atau sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Kedua faktor di ataslah yang kerap ditemukan pada siswa Sekolah Dasar yang membuat suasana belajar menjadi sangat monoton, pasif dan tidak bersemangat.

Dampak lain dari rendahnya minat belajar siswa adalah siswa mengalami berbagai kesulitan berperilaku dan berinteraksi dengan temannya. Siswa di sekolah mengalami kurangnya perhatian, penolakan teman sebaya, kesulitan dalam mengontrol emosi, kesulitan dalam berteman, sulit berkonsentrasi yang berakibat terganggu aktivitas belajar siswa, sehingga berakibat kepada rendahnya hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran diatas,

dibutuhkan suatu model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif yang membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga terjadi perubahan paradigma belajar yang semula berpusat pada Guru (*teacher centered*) beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*); metodologi yang semula lebih didominasi dengan pembelajaran *Ekspositori* beralih ke pendekatan pembelajaran CTL. Ada asumsi tentang pembelajaran yang mengaitkan bahwa siswa akan belajar baik jika lingkungan diciptakan alami. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penugasan hasil belajar terbukti gagal dalam membekali siswa memecahkan persoalan dalam kehidupan yang mereka hadapi.

Peranan dan tugas yang diemban guru memiliki tanggung jawab yang besar. Tugas guru tidak hanya mengajar, tetapi juga harus dapat mendidik, membimbing, membina dan memimpin siswa dalam belajar. Melalui peranannya sebagai pengajar, guru diharapkan mampu mendorong siswa agar senantiasa belajar dengan cara memotivasi siswa. Tugas guru tidaklah hanya berhenti sebagai pengajar yang melakukan transfer ilmu, tetapi sebagai seseorang yang harus mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar. Dalam hal ini guru harus dapat menciptakan PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Dengan demikian, siswa akan lebih berminat untuk belajar. Untuk itu, guru harus kreatif dalam memilih dan mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan indikator yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran untuk membentuk kompetensi peserta didik. Guru juga harus menyenangkan, tidak saja bagi peserta didik, tetapi juga bagi dirinya. Artinya, belajar dan pembelajaran harus menjadi makanan pokok bagi guru sehari-hari agar dapat membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik.

Cara mengajar guru di dalam kelas sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Salah satunya adalah kreativitas mengajar guru terhadap minat belajar siswa dimana kreativitas guru pada dasarnya merupakan suatu proses dimana guru dapat mempengaruhi siswa yang didalamnya berisi serangkaian tindakan atau perilaku tertentu terhadap masing-masing siswa yang dipengaruhinya. Kreativitas mengajar guru harus diwujudkan sebagai bentuk upaya mencapai tujuan yang sebaik mungkin dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan rangkaian perencanaan atau kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis yang digunakan oleh guru untuk mendesain pola-pola belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan multi model juga mempengaruhi minat belajar siswa. Multi model yang disampaikan guru merupakan suatu karakteristik efektif yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar, sehingga dapat dilihat langsung hasilnya antara yang memberikan respon positif dan negatif terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan multi model secara tepat dan bervariasi akan menimbulkan gairah atau minat belajar siswa dan memungkinkan interaksi anak didik dengan guru, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dan minatnya masing-masing.

Bukan hanya guru ataupun multi model yang diberikan oleh guru yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, tetapi faktor dari luar juga sangat mempengaruhi, misalnya orangtua juga memberikan hal-hal yang dapat mempengaruhi minat belajar anaknya. Perhatian dari orangtua, usaha orangtua untuk menyekolahkan anaknya, pola asuh orangtua juga mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa diberikan perhatian yang baik maka kemauan atau minatnya pun akan timbul untuk belajar. Pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran selalu mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang akan dilakukan siswa dengan

bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan yang lain juga mempunyai kaitan. Kaitan sintaks inilah yang harus dipahami guru agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sangat diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat demi mencapai indikator-indikator dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* dan *Talking Stick* Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 106827 Desa Durian”**.

KAJIAN TEORITIS

1. Pengertian Minat

Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar. Berarti minat belajar adalah suatu kemampuan umum yang dimiliki siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal yang dapat ditunjukkan dengan kegiatan belajar. Setiap siswa memiliki minat yang berbeda satu dengan yang lain, untuk itu guru perlu mengembangkan dengan menggunakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2009:28) Slameto (2010:57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Selanjutnya Syah (2009:133) “minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang benar terhadap belajar. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan minat adalah suatu rasa ketertarikan atau kesukaan suatu hal (belajar) dari pada hal lainnya dimana siswa cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek yang dipelajarinya

2. Pengertian Model Belajar

“Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Istarani (2012:1)

Trianto (2011:51) mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian perencanaan atau kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis yang digunakan oleh guru untuk mendesain pola-pola belajar siswa dalam proses pembelajaran. *talking stick* merupakan metode pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya. Kegiatan ini diulang secara terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Model pembelajaran *talking stick* termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Dalam penerapan model *talking stick* ini, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 atau 6 siswa yang heterogen. Kelompok

dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, kecerdasan, persahabatan, atau minat yang berbeda. Pembelajaran dengan *talking stick* ini dapat mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif. Model ini cocok digunakan untuk semua kelas dan semua tingkatan umur. Arends (2008:29) menjelaskan bahwa "*Time token* adalah model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan partisipasi peserta didik". Istarani (2012:194) menyatakan bahwa, "Model pembelajaran *Time token* merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara di depan orang lain atau di depan umum, sehingga ia memiliki skill atau kemampuan untuk mengemukakan pendapatnya di depan orang banyak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *time token* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk melatih kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan kupon waktu agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Romiszowski (2021:214) mengatakan bahwa hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Fakta merupakan pengetahuan tentang objek nyata, asosiasi, kenyataan dan informasi verbal dari suatu objek. Konsep adalah pengetahuan tentang seperangkat objek konkrit atau definisi. Prosedur merupakan pengetahuan tentang tindakan yang bersifat linier dalam mencapai tujuan, selanjutnya prinsip adalah pernyataan mengenai hubungan dari dua konsep atau lebih.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, Penelitian Ini Menggunakan Teknik Sampel Penelitian. Maka Dari Itu Sampel Penelitian Yang Digunakan Dua Kelas, Yaitu Satu Kelas Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Time Token* Dan Satu Kelas Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Talking Stick*. Metode penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu metode "Quasi Eksperimen" dengan desain penelitian menggunakan desain faktorial 2 x 2

Penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar IPS siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *time token* dan model pembelajaran *talking stick*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik statistik deskriptif dan inferensial. Teknik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data, antara lain : nilai rata – rata (mean), median, modus, standar deviasi dan kecendrungan data yang valid .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini, meliputi hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dan data observasi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari

masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesiadi kelas V SD Negeri 106827 Desa Durian Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest dapat diketahui tingkat pemahaman siswa tentang materi peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesiadengan menghitung gain ternormalisasinya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil keterampilan proses sains siswa yang diajar dengan model pembelajaran Time Token lebih baik dibandingkan hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran Talking Stick di SD Negeri 106827 Desa Durian, yaitu diperoleh rata-rata. Hasil belajar sebesar 80,667 lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran Talking Stick sebesar 63,667.
2. Tingkat minat belajar tinggi mempengaruhi hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan minat belajar rendah, rata-rata hasil belajar siswa yang mempunyai minat belajar tinggi 85,16 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor hasil belajar siswa yang mempunyai minat belajar rendah 58,45.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran Time Token dan model pembelajaran Talking Stick dengan minat belajar siswa mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena nilai hasil belajar kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran Time Token memberikan hasil yang berbeda-beda terhadap tingkat minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa yang mempunyai tingkat minat belajar tinggi atau lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai minat belajar rendah. Sedangkan nilai hasil belajar pada kelas kontrol dengan minat belajar tinggi dan minat belajar rendah mengalami peningkatan tidak signifikan seperti yang terjadi pada kelas eksperimen.

Pembelajaran adalah kegiatan pencapaian kompetensi, seorang guru yang ingin siswanya memperoleh kompetensi hendaknya berusaha memikirkan model pembelajaran yang tepat yang akan digunakan dalam pencapaian kompetensi pembelajaran, karena kompetensi yang berbeda akan dicapai model pencapaian yang berbeda, dengan kata lain berbeda. model pembelajaran. Penelitian ini akan menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa SD yang diajar dengan model pembelajaran Time Token lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar dengan model pembelajaran Talking Stick. Hal ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPS model pembelajaran Time Token lebih tepat diterapkan dibandingkan dengan model pembelajaran Talking Stick.

Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Time Token tidak hanya berorientasi pada produk tetapi berorientasi pada proses. Fokus pembelajarannya adalah pada kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengajukan hipotesis dan melakukan penyelidikan untuk menjawab pertanyaan yang diajukannya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada kemampuan siswa dalam merefleksikan apa yang dilakukan atau diinformasikan guru.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat interaksi model pembelajaran dan tingkat minat belajar yang tinggi terhadap hasil belajar. Interaksi tersebut ditunjukkan dengan siswa yang tingkat minat belajarnya rendah dan belajar dengan model pembelajaran Talking Stick, sedangkan pada siswa yang tingkat minat belajarnya tinggi dan diajar dengan model pembelajaran Time Token rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran Talking Stick. Dengan demikian dapat dipahami bahwa model pembelajaran Time Token cocok untuk siswa dengan tingkat minat belajar tinggi dan model pembelajaran Talking Stick lebih efektif untuk membelajarkan siswa dengan tingkat minat belajar rendah.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan guru dan tingkat minat belajar siswa. Dalam hal ini antara guru dan siswa mempunyai peranan dan sarana yang sama dalam meningkatkan hasil proses IPA itu sendiri, dengan demikian untuk mencapai hasil belajar yang maksimal maka kedua variabel tersebut yaitu model pembelajaran dan tingkat minat belajar siswa perlu diperhatikan oleh guru. guru.

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi bagi Kepala SD Negeri 106827 Desa Durian beserta guru mata pelajaran IPS. Melihat peningkatan kemampuan siswa melalui model pembelajaran Time Token, ada baiknya jika kita berkompeten dengan pelatihan pendidikan atau beberapa workshop tentang model pembelajaran bagi guru dan bagaimana merancang, menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Dampak dari pelatihan ini mengakibatkan guru dapat menerapkan beberapa model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran

Guru yang ingin menggunakan model pembelajaran Token Waktu memperoleh manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kreativitas siswa melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) siswa akan lebih kreatif dalam belajar melalui pembelajaran kelompok, (2) setiap siswa akan mendapatkan manfaat yang sama. kesempatan dalam berbicara, (3) dialog dan komunikasi antar siswa membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

2. Kepala Sekolah agar mendorong guru untuk menambah literatur dan menerapkannya kepada

siswanya dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan mengadakan workshop atau pelatihan model pembelajaran Time Token.

3. Bagi penelitian selanjutnya hendaknya dapat melanjutkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti konsep diri, kreativitas, gaya berpikir dan pengalaman siswa berdiskusi dalam kelompok.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Hamid. 2014. *Theory of Learning and Learning*. Graduate Program
- Aryani, F. A., & Suprijono, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Haslu Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-134. DOI: 10.17509/jpd.v10i2.24714
- Dadang, S. 2015. *Social Science Learning, Perspektif filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Miarson. 2009. *Efesinsi learn*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2015. *Educational Research Methods, (Approach Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sekar P. Kawuryan .2008. *IPS Education For learners*. Jakarta: Bumi Aksara
- S. Eko Putro Widoyoko. 2010. *Evaluation of Learning Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusuma, W., & Widyastuti, P. (2021). Pengaruh Talking Stick dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan*, 8(1), 45-56. DOI: 10.17509/jpp.v8i1.30345
- Suhartini, T., & Mulyani, S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Haslu Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 234-245. DOI: 10.17509/jpp.v12i3.34213.
- Widyastuti, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1-12. DOI: 10.17509/jpd.v11i1.27834
- Nugroho, A. (2020). Pengaruh Talking Stick terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 56-67. DOI: 10.17509/jpd.v10i1.24715
- Mulyani, S. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Haslu Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan*, 7(2), 123-134. DOI: 10.17509/jpp.v7i2.29342
- Kurniawan, D. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan*, 8(2), 234-245. DOI: 10.17509/jpp.v8i2.32345
- Sutarto, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Haslu Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 345-356. DOI: 10.17509/jpp.v11i3.36789
- Widiastuti, R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-134. DOI: 10.17509/jpp.v10i2.27835