JURNAL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKE* TERHADAP KEMAMPUAN MENJELASKAN KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA SETEMPAT SISWA KELAS IV SDN BARENG TAHUN AJARAN 2016/2017

THE INFLUENCE OF TO EXPLAIN LEARNING MODEL TIME TOKEN OF LOCAL TRIBLE AND STUDENT CULTURE OF 4TH GRADE SDN BARENG 2016/2017

Oleh:

NOFIA

13.1.01.10.0282

Dibimbing oleh :

1. Aan Nurfahrudianto, S.Pd, M.Pd.

2. Subardi Agan, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: NOFIA
NPM	: 13.1.01.10.0282
Telepun/HP	: 085736558817
Alamat Surel (Email)	:yusnofi@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model *Time Token* terhadap Kemampuan Menjelaskan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat Siswa Kelas IV SDN Bareng Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat PerguruanTinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis)dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2017
Pembimbing I **Aan Nurfahrudianto, S.Pd, M.Pd.** **NIDN. 0724077901**	Pembimbing II **Dr. Subardi Agan, M.Pd.** **NIDN.0703046001**	Penulis, **Nofia** **NPM: 13.1.01.10.0282**

PENGARUH MODEL *TIME TOKEN* TERHADAP KEMAMPUAN MENJELASKAN KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA SETEMPAT SISWA KELAS IV SDN BARENG TAHUN AJARAN 2016/2017

Nofia
13.1.01.10.0282
FKIP – PGSD
yusnofi@gmail.com
Aan Nurfahrudianto, S.Pd, M.Pd.dan Dr. Subardi Agan, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa dan diskusi dengan guru kelas, bahwa aktivitas pembelajaran IPS masih menggunakan aktivitas klasikal, yaitu guru hanya menjelaskan materi kepada siswa. Proses pembelajaran diselingi dengan kegiatan tanya jawab tentang materi dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan tujuan agar siswa aktif, namun siswa yang aktif hanya beberapa siswa yang memang memiliki peringkat baik di kelas, sedangkan siswa yang lain hanya diam dan mendengarkan.

Permasalahan penelitian ini adalah : (1) Bagaimana kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat tanpa menggunakan model *Time Token* pada siswa kelas IV SDN Bareng tahun ajaran 2016/2017 (2) Bagaimana kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat dengan menggunakan model *Time Token* pada siswa kelas IV SDN Bareng tahun ajaran 2016/2017? (3) Adakah pengaruh model *Time Token* terhadap kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat siswa kelas IV SDN Bareng tahun ajaran 2016/2017?

Penelitian ini menggunakan *quasi-experimen* dengan tipe *non-equivalent control group design* untuk mengetahui hasil yang didapat dalam *pre tes dan post tes.* Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Bareng yang berjumlah 57 siswa dua SDN Bareng 1 dan SDN Bareng 3. Parameter yang diukur adalah kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat, yang diukur dengan tes hasil belajar.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat tanpa menggunakan model *Time Token* pada siswa kelas IV SDN Bareng 3 Kabupaten Nganjuk dinyatakan tidak mencapai KKM. (2) Kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat menggunakan model *Time Token* pada siswa kelas IV SDN Bareng 1 Kabupaten Nganjuk dinyatakan mencapai KKM. (3) Terdapat pengaruh model *Time Token* terhadap kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat pada siswa kelas IV SDN Bareng Kabupaten Nganjuk.

KATA KUNCI : Model *Time Token*, Kemampuan menjelaskan, keragaman suku bangsa dan budaya daerah setempat.

I. LATAR BELAKANG

Belajar merupakan suatu usaha sadar yang bersifat disengaja dan disadari oleh kebutuhan dalam memperoleh suatu isu. (Burhanudin, 2007:90). UU no 21 tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara." Pembelajaran IPS sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat manusia namun pada kenyataannya pembelajaran IPS di SD masih belum terlaksana dengan baik.

Menurut Susanto (2014:6) bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora.Akan tetapi dalam kenyataan dilapangan masih terdapat anggapan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang menggunakan pola hafalan.

Pola pikir tersebut membuat siswa tidak dapat mengimplementasikan pelajaran IPS untuk menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran IPS yang dilaksanakan terasa kurang menarik dan menyebabkan mereka cepat bosan.

Permasalahan pada keterampilan guru dan aktivitas siswa berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang dinilai terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Masalah yang ditemukan pada ranah afektif adalah siswa kurang mampu memusatkan perhatian kepada guru, terkadang siswa enggan mengerjakan tugas dari guru, kurang mampu bekerja sama dengan siswa lain, dan kurang bertanggung jawab dengan kelompoknya. Kemudian dalam ranah psikomotor juga ditemukan masalah. Siswa belum aktif dalam kerja kelompok. Selain itu siswa belum terbiasa menyampaikan pendapat di depan kelas. Sedangkan dalam ranah kognitif, sebagaian besar siswa yang belum mampu mencapai KKM dalam pembelajaran IPS.Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis berupaya untuk mengubah situasi belajar siswa menjadi tidak hanya diam mendengarkan, hanya guru yang aktif

dan pembelajaran membosankan yaitu dengan mengubah cara pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dan dapat menumbuhkan keaktifan dan motivasi pada siswa.

Kurangnya model yang menarik pada saat pembelajaran yang menjadikan siswa kurang berminat menikuti pembelajaran, menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikelas. Karena pembelajaran masih berpusat pada guru, dan guru sering menggunakan metode ceramah yang menjadikan siswa menjadi malas mengikuti pembelajaran menjadikan aktifitas siswa dalam pembelajaran masih rendah. Guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi, pada umumnya proses pendidikan dan pengajaran disekolah masih jarang menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan cara meningkatakan mutu pendidikan. Proses dan hasilnya baik, maka dapat dikatakan bahwa kualitas pembelajaran juga baik. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan menarik perhatian siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Time Token.*

Pada penelitian ini digunakan model pembelajaran jenis *Time Token* yang merupakan ketepatan waktu pada saat penyampaian pendapat ketika diskusi. Model *Time Token* pertama kali diperkenalkan oleh Arends pada tahun 1998. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek (Huda, 2013:239). Dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Model pembelajaran *Time Token* itu sendiri berasal dari kata *time* artinya waktu dan *token* artinya tanda. *Time Token* merupakan model belajar dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu disini bertujuan untuk memacu dan mengemukakan

gagasannya. Model pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa atau menghindari siswa mendominasi bicara dan siswa lain hanya diam. Menurut Aqib, "Model *Time Token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara. Selain itu, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali"(Aqib, 2013:33)

Langkah-langkah dari model ini, sebagai berikut.

1. Kondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi *(Cooperative Learning/CL)*
2. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik.
3. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan.
4. Jika telah selesai bicara, kupon yang dipegang siswa diserahkan, setiap berbicara satu kupon.
5. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, sedangkan yang masih memegang kuponnya, harus bicara sampai kuponnya habis (Aqib, 2013:33).

Berbagai pendapat di atas, model pembelajaran *Time Token* diharapkan mampu mengatasi masalah yang ada pada pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya setempat siswa kelas IV dan mampu meningkatkan motivasi dalam belajar. Menurut Nursid Sumatmadja (dalam Hidayati, 2008: 2-24) mengemukakan tujuan pendidikan IPS yaitu "membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara". Pendidikan Dasar Tahun 1993, disebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosialogi, dan ketatanegaraan. Berdasarkan kurikulum IPS 1975 dikatakan IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan dan sejumlah mata pelajaran sosial. Bidang pengajaran IPS terutama akan berperan dalam pembinaan kecerdasan keterampilan, pengetahuan, rasa tanggung jawab, dan demokrasi (Taneo, 2010: 1-19)

Selain itu, menurut Nursid Sumatmadja (dalam Hidayati, 2008: 2-24) mengemukakan tujuan pendidikan IPS yaitu "membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara".

Berbagai pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah anak didik menjadi warga negara yang peka terhadap masalah sosial yang

terjadi di masyarakat, yang memiliki pengetahuan, sikap nilai, dan keterampilan untuk membantu rasa kemanusiaan yang tinggi dalam berpartisipasi pada kehidupan berkelompok, terutama masyarakat global.

Dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dicapai baik guru maupun siswa pada proses pembelajaran yang ditandai tercapaian tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tingkat keberhasilan itu, model yang digunakan harus sesuai dengan karakter dan kondisi siswa. Model yang dipilih oleh peneliti serta yang dinilai sesuai dengan karakter dan kondisi siswa kelas IV SDN Bareng Kota Nganjuk adalah model *Time Token.*

II. METODE

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Time Token.* Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi-experimen* dengan tipe *non-equivalent control group design* untuk mengetahui hasil yang didapat dalam *pre tes dan post tes.*

Sekolah A dipilih sebagai grup *treatment / experiment*. Sedangkan seluruh murid kelas B di sekolah yang lain menjadi grup *control*.

Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian

O_1	**X**	**O_2**
O_3	**-**	**O_4**

Keterangan :

O1 dan **O2** = Kelas Kontrol

O3 dan**O4** = Kelas Eksperimen

O1 = Sebelum ada perlakuan menggunakan model pembelajaran *Time Token* (nilai pretest kelas experimen).

O2 = Setelah ada perlakuan menggunakan model pembelajaran *Time Token* (nilai postest kelas experimen).

O3 = Sebelum ada perlakuan menggunakan model pembelajaran *Time Token* (nilai pretest kelas kontrol).

O4 = Setelah ada perlakuan menggunakan model pembelajaran *Time Token* (nilai postest kelas kontrol).

Tempat penelitian adalah SDN Bareng , yang berlokasi di Kecamatan Sawahan Kota Nganjuk pada tahun ajaran 2016/2017 siswa kelas IV.

Pertimbangan dalam memilih SDN Bareng karena sebagaian siswanya masih memiliki kemampuan yang rendah dan nilainya di bawah KKM yaitu dibawah 75.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam waktu 6 (Enam) bulan, terhitung sejak diajukan skripsi hingga selesainya penyusunan laporan.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SD Bareng kelas IV yang ada di Kecamatan Sawahan dengan jumlah keseluruhan adalah 57 siswa.

Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi yang telah ditentukan satu kelas IV yang jumlahnya < 100 diteliti semua. Jadi seluruh siswa kelas IV A adalah sampel penelitian pertama ini adalah 32 siswa, dengan rincian sebagai berikut: siswa laki-laki 22 dan siswa perempuan 10. Di kelas IV B adalah sampel penelitian kedua ini adalah 25 siswa, dengan rincian sebagai berikut: siswa laki-laki 18 dan siswa perempuan 7.

Analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Setelah dilakukan pengumpulan *pretest* dan *posttest*, maka data hasil penelitian dihitung dengan cara menghitung presentase kelulusan peserta didik berdasarkan KKM yang telah dibuat sebelumnya.

Kritetial Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan patokan nilai terendah dalam menilai peserta didik. Jika siswa mampumendapatkan nilai diatas KKM sesudah pembelajaran siswa dianggap telah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam menentukan keberhasilan siswa peneliti tidak boleh menentukan nilai KKM sehingga nilai KKM mengikuti patokan yang telah dibuat guru kelas yaitu 75.Kriteria pengujian

- Jika P *value (sign)* > 0,05, maka tidak signifikan, H_0 diterima
- Jika P *value (sign)* < 0,05, maka tidak signifikan, H_0 ditolak

Untuk mengetahui dan menguji apakah hipotesis yang telah dirumuskan terbukti benar dan dapat diterima ataukah sebaliknya.

a. Untuk menguji hipotesis pertama dan kedua dengan cara menghitung prosentasi kelulusan siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah dibuat sebelumnya. KKM untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Siswa dikatakan lulus (tuntas) apabila nilai yang ia dapat ≥75. Begitu pula sebaliknya, siswa yang mendapat nilai <75, maka ia dikatakan belum tuntas. Untuk mencari prosentasi kelulusan siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{jumlahskor}{skormaksimal} x\ 100$$

b. Untuk menguji hipotesis ketiga maka digunakan teknik uji t dengan *Independen Sample Test.*

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat ditarik beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Kemampuan Menjelaskan keragamaan suku bangsa dan budaya tanpa menggunakan model *Time Token* pada siswa kelas IV SDN Bareng tahun ajaran 2016/2017, diperoleh nilai rata-rata kelas (*mean*) 66,80 median 70,00, dan standart deviasi 9,883 dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 80. Maka pada kelas Kontrol tanpa menggunakan model *Time Token,* dari 25 siswa hanya 5 siswa (20%) yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKM dan 20 siswa (80%) mendapatkan nilai dibawah KKM. Jadi dapat disimpulkan banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat karena nilai rata-rata kelas kontrol dibawah KKM yaitu 75.
2. Kemampuan Menjelaskan keragamaan suku bangsa dan budaya dengan model *Time Token* pada siswa kelas IV SDN Bareng tahun ajaran 2016/2017, dengan menggunakan model *Time Token,* nilai rata-rata kelas (*mean*) meningkat 85,31, median 90,00, dan standart deviasi 18.489, dengan nilai minimum 0 dan nilai maksimum 100. Maka terdapat 27 siswa (84,3%) yang mendapatkan nilai diatas KKM. Sedangkan 5 siswa (16%) memperoleh nilai dibawah KKM. Jadi pada kelas

eksperimen dengan menggunakan model *Time Token* banyak siswa yang mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat karena nilai rata-rata kelas eksperimen diatas KKM yaitu 75.

3. Ada pengaruh pengguaan model *Time Token* terhadap kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat pada siswa kelas IV SDN Bareng tahun ajaran 2016/2017. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pretest 43,20 dan nilai rata-rata posttest 66,80 kelas kontrol sedangkan nilai rata-rata pretest 55,94 dan nilai rata-rata posttest 85,31 kelas eksperimen. Jadi terbukti dengan menggunakan model *Time Token* mampu meningkatkan kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya setempat.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Prosedur Penilitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: RinekaCipta

Aqib, 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Konstekstual (inovatif).* Bandung: Yrama Widya

Bogner, D. 2008. *Conversations and Unpublished Narrative on A Synthesis of Dewey's Learning Theory and Personal Reflections on Teaching and Learning.* New York: Molly College, Rockville Centre

BSNP, 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah.* Jakarta: Depdiknas

Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran.* Jakarta: Depdiknas

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: CV Pustaka Setia

Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjin Dikti Departemen Pendidikan Nasional

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: PustakaPelajar

Joyce, B. R.,& Weil, M. 1980. *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon

Kurniasih, Imas, dkk. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsepdan Penerapan.* Surabaya: Kata Pena

Lestari, Mei Endang. 2013 skripsi: *Penerapan Strategi Pembelajaran Time Token Dapat Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Semester Genap SD Negeri Badran 2 Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang tahun ajaran 2012/2013.* Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Margono, 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Mulyasa, E. 2011. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosda karya

Nurhayati, Fitriyah 2014 skripsi: *Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Model Time Token IPS Kelas IV SD Negeri 06 Pontianak.*Universitas Tanjungpura Pontianak.

Peraturan Pemerintah Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Poerwanti, 2008. *Assesmen Pembelajaran* S. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Rifa'I, Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2011. *Psikologi Belajar.* Semarang: Universitas Negeri Semarang Press

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D.* Bandung: Alfabeta. Hal 64

Sukardi, 2003. *Metodelogi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: PT Bumi Aksara

Surahmad, 1989. *Metodelogi Pengajaran Nasional.* Bandung. Jemmars

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Taneo, dkk. 2010. *Kajian IPS SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Trisnawati, Iis Yudis. 2015 skripsi: *Penerapan Model Time Token Berbantu Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas VC SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang.* Universitas Negeri Semarang.

Sri, Udin. 2012 *Kelebihan dan Kelemahan Model Time Token.*http://www.sri.udin com/2012/01/model pembelajaran *time token*.html

Uno.B.Hamzah.2008.*Perencanaan Pembelajaran.* Bandung. Bumi Aksara