

**BAB II**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

**A. Belajar dan Hasil Belajar**

**1. Pengertian Belajar**

Belajar dapat diartikan sebagai proses dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Winkel (Purwanto, 2014: 39), mengatakan bahwa “Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Sedangkan Endang Komara (2014: 18) mengatakan bahwa “Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, dari belum dapat melakukan sesuatu menjadi dapat melakukan sesuatu dan lain sebagainya. Perubahan tersebut merupakan perubahan yang timbul karena adanya pengalaman dan latihan”.

Dari kedua pendapat para ahli diatas, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses yang mengacu pada perubahan tingkah laku yang terjadi akibat proses dan pengalaman, baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan

tujuan yang ingin dicapai melalui interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Purwanto, (2014: 46) bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan”. Menurut Jihad dan Haris (2012: 14), “Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2014: 22), “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### 3. Kemampuan Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom (Nana Sudjana, 2014: 22), membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu sebagai berikut :

- a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Adapun enam aspek ranah kognitif yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa menurut B. S. Bloom (Nana Sudjana, 2014: 23) tersebut, ialah sebagai berikut :

- 5) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dicapai sebelumnya,
- 6) Pemahaman (*Comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui penerjemahan materi pembelajaran,
- 7) Penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit. Ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori,
- 8) Analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian,

- 9) Sintesis (*synthesis*), yaitu mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (proposal), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi),
- 10) Penilaian (*evaluation*), yaitu mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu.

Pembelajaran seperti yang di jelaskan sebelumnya dapat dikatakan bahwa, untuk mendapatkan hasil belajar harus memperhatikan enam aspek kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

#### 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Gagne (Suprijono, 2012: 5), hasil belajar pada proses belajar ditentukan oleh lima faktor, diantaranya yaitu :

- a. Informasi Verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan Intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi Kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan Motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dilihat dari 5 faktor utama yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Hasil belajar siswa dapat dikatakan mencapai hasil yang baik dengan melihat faktor-faktor tersebut.

Beberapa faktor penyebab kesulitan belajar yang bisa muncul dari dalam maupun dari luar diri menurut Endang Komara (2014: 19), antara lain sebagai berikut :

- a. Hambatan/faktor dari dalam (*internal*)
  - 1) Kesehatan fisik yang kurang baik mengakibatkan tidak dapat berkonsentrasi (penglihatan kabur, pendengaran kurang, gagap dan lain-lain).
  - 2) Intelegensi kurang/rendah (kemampuan belajar yang rendah).
  - 3) Kebiasaan buruk (malas, suka menunda-nunda tugas).
  - 4) Persepsi negatif (perasaan pesimis, rendah diri, tertekan, takut dan cemas).
  - 5) Sikap yang negative terhadap diri, lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.
  - 6) Kelelahan psikologis (kepenatan saraf) sebagai akibat ketegangan emosi (emosi yang tidak stabil).
- b. Hambatan/faktor dari luar (*eksternal*)
  - 1) Keadaan lingkungan yang kurang nyaman dan tenang, misalnya gaduh, terlalu panas/dingin, kacau dan kurang tertib.
  - 2) Sarana dan prasarana yang kurang memadai, seperti alat peraga, pustaka (buku acuan), kertas, alat tulis dan lain-lain.
  - 3) Meja tulis yang kurang bersih dan penuh dengan barang-barang yang tidak diperlukan.
  - 4) Pengaruh teman yang kurang baik.
  - 5) Keluarga, guru atau orang lain yang kurang member dorongan.

## 5. Bentuk-Bentuk Tes Hasil Belajar

Nana Sudjana (2014: 35), mengatakan bahwa “Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam

bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran”.

Nana Sudjana (2014: 35), mengemukakan bahwa tes tertulis terbagi menjadi dua bentuk, yaitu sebagai berikut :

a. Tes Uraian (Subjektif)

Tes uraian merupakan alat penilaian hasil belajar yang paling tua. Secara umum tes uraian ini adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Dengan demikian, dalam tes ini dituntut kemampuan siswa dalam hal mengekspresikan gagasannya melalui bahasa tulisan. Dalam hal inilah kekuatan atau kelebihan tes esai dari alat penilaian lainnya. Bentuk tes uraian dibedakan menjadi :

1) Uraian Bebas

Dalam uraian bebas jawaban siswa tidak dibatasi, bergantung pada pandangan siswa itu sendiri.

2) Uraian Terbatas

Dalam bentuk ini pertanyaan telah diarahkan kepada hal-hal tertentu atau ada pembatasan tertentu. Pembatasan bisa dari segi ruang lingkupnya, sudut pandang menjawabnya, dan indikator-indikatornya.

3) Uraian Berstruktur

Uraian atau soal berstruktur dipandang sebagai bentuk antara soal-soal objektif dan soal-soal esai. Soal berstruktur merupakan serangkaian soal jawaban singkat sekalipun bersifat terbuka dan bebas menjawabnya.

b. Tes Objektif

1) Bentuk Soal Jawaban Singkat

Bentuk soal jawaban singkat merupakan soal yang menghendaki jawaban dalam bentuk kata, bilangan, kalimat, atau symbol dan jawabannya hanya dapat dinilai benar atau salah.

2) Bentuk Soal Benar-Salah

Bentuk soal benar-salah adalah bentuk tes yang soal-soalnya berupa pernyataan. Sebagian dari pernyataan itu merupakan pernyataan yang benar dan sebagian lagi merupakan pernyataan yang salah.

3) Bentuk Soal Menjodohkan

Bentuk soal menjodohkan terdiri atas dua kelompok pernyataan yang paralel. Kedua kelompok pernyataan ini berada dalam satu kesatuan.

4) Bentuk Soal Pilihan Ganda

Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya, bentuk soal pilihan ganda terdiri atas pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan (*stem*), sejumlah pilihan atau alternatif jawaban (*option*), jawaban yang benar atau paling tepat (kunci), dan jawaban0jawaban lain selain kunci jawaban atau pengecoh (*distractor*).

Macam-macam tes hasil belajar menurut Gronlund dan Linn (Purwanto, 2014: 67), terbagi menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut :

a. Tes Formatif

Tes formatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti poses belajar mengajar.

b. Tes Sumatif

Tes sumatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan waktu tertentu seperti caturwulan atau semester.

c. Tes Diagnostik

Tes hasil belajar yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi diagnostik adalah tes diagnosticik.

d. Tes Penempatan

Tes penempatan adalah pengumpulan data tes hasil belajar yang diperlukan untuk menempatkan siswa dalam kelompok siswa sesuai dengan minat dan bakatnya.

Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar, efektif atau tidaknya cara mengajar guru dapat diketahui melalui penilaian yang telah dilakukan. Dengan diadakan tes maka dapat diketahui secara jelas hasil

yang dicapai siswa yang dapat dinyatakan dengan skor atau nilai inilah nantinya merupakan hasil yang diperoleh siswa.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token***

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Joyce dan Weil (Rusman, 2013: 133), “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Sedangkan menurut Arends (Suprijono, 2012: 46), “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”. Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Panitz (Suprijono, 2012: 54). Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang

dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Rusman (2013: 202) mengemukakan bahwa "Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*". Menurut Abdul Majid (2013: 174), "Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran". Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Nurhayati (Abdul Majid, 2013:175).

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri, dan membantu sesama anggota untuk belajar.

## **2. Model Pembelajaran *Time Token***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Time Token***

Model pembelajaran *time token* di kenal juga dengan sebutan model pembelajaran *time token Arends*, karena model *time token* ini pertama kali dikembangkan oleh Arends pada tahun 1998 seperti yang dikemukakan oleh Suherman (2009: 11), bahwa “Model pembelajaran *time token* (batas waktu berbicara) adalah model yang pertama kali digunakan oleh Arends pada tahun 1998 untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali karena mereka berkonsentrasi dalam menyimak pembicaraan”.

Sedangkan menurut Arends (Huda, 2014: 239), “Model *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. Model ini menjadikan aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain, mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui”.

Pada mulanya, model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. *time token* pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok dimana ciri khasnya adalah guru memberi kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru, Satu kupon adalah untuk satu

kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Cara ini menjamin keterlibatan semua siswa, cara ini juga merupakan upaya yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu pendekatan struktural dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik. Model ini bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Dan secara teknisnya dapat membantu siswa 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 di masing-masing kelompok, patokan bicara disini adalah bicara sesuai dengan materi yang dibahas atau mempresentasikan materi, bukan bicara yang asal-asalan yang tidak ada hubungannya dengan materi. Kemudian secara acak guru menunjuk salah satu dari kelompok untuk menjawab pertanyaan

atau mempresentasikan di depan kelas, dengan menggunakan kupon bicara tersebut.

Pemilihan materi yang sesuai untuk model pembelajaran *time token* adalah materi yang lebih menekankan pada penyampaian pendapat siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam mengutarakan pendapatnya mengenai suatu masalah yang muncul. Pemahaman tentang materi oleh siswa dalam model ini sangat diutamakan terutama dalam bentuk diskusi yang kebanyakan pendapatnya harus memiliki dasar yang kuat untuk sebuah argument.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *time token* (batas waktu berbicara) adalah model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Model *time token* juga merupakan suatu model pengajaran guru dengan menggunakan pembelajaran kooperatif yang menuntut partisipasi siswa dalam kelompok untuk berbicara (mengeluarkan ide/ gagasannya) dengan diberi kupon berbicara sehingga semua siswa harus berbicara, maka dari itu siswa tidak ada yang mendominasi dalam pelaksanaan diskusi.

**b. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Time Token***

Prinsip adalah suatu pernyataan yang fundamental atau kebenaran umum maupun individual yang dijadikan oleh seseorang/kelompok sebagai sebuah pedoman untuk berpikir atau bertindak. Adapun prinsip-prinsip model pembelajaran *time token* ialah sebagai berikut :

- 1) Setiap siswa harus menanamkan dalam dirinya bahwa dia punya kesempatan untuk berbicara.
- 2) Setiap siswa harus berani untuk menyampaikan pendapat dan berbicara di depan kelas.
- 3) Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok.

Pada intinya, prinsip model pembelajaran *time token* ini sama saja dengan model pembelajaran kooperatif, karena model pembelajaran ini termasuk pada model pembelajaran kooperatif yang menuntut adanya keaktifan dari siswa, serta menanamkan sosialisasi antar siswa agar mau bekerja sama dan bertanggung jawab, serta rasa memiliki antar anggota kelompok dengan demikian akan terjalin kerjasama antara siswa yang berkemampuan tinggi, siswa berkemampuan sedang, dan siswa berkemampuan lemah.

### **c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Time Token***

Model pembelajaran *time token* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan menjadi lebih menarik. Langkah-langkah dari model pembelajaran *time token* ini ialah sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 2) Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal seperti konsep yang akan diterapkan
- 3) Guru memberi tugas pada siswa
- 4) Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa
- 5) Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis, demikian seterusnya hingga semua siswa berbicara.
- 6) Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara
- 7) Setelah selesai semua, guru membuat kesimpulan bersama-sama siswa dan setelah itu menutup pelajaran.  
(Kurniasih dan Sani, 2015: 108).

Sejalan dengan hal tersebut, Suherman

([http://weblogask.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-](http://weblogask.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-time-token.html)

[time-token.html](http://weblogask.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-time-token.html)), mengatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *time token* ialah sebagai berikut :

- 1) Kondisikan kelas dalam bentuk kelompok kecil yang bersifat kooperatif.
- 2) Guru menyediakan kupon bernomor yang berisi bahan pembicaraan atau teks informatif.
- 3) Tiap kelompok mengambil kupon bahan pembicaraan/teks informatif.
- 4) Wakil kelompok (siswa) berbicara atau model pidato berdasarkan bahan pada kupon yang telah diambil dengan waktu yang telah ditentukan.
- 5) Siswa pada kelompok yang lain berkonsentrasi menyimak bahan pembicaraan dan melakukan pencatatan terhadap point-point penting pembicaraan.

- 6) Guru mengontrol tanda waktu (*time token*) yang menandakan pembicaraan/teks informatif dibacakan selesai.
- 7) Setelah selesai kupon dikembalikan.
- 8) Selanjutnya giliran kelompok yang lain.

Langkah-langkah model pembelajaran *time token* diatas dikembangkan secara berkelompok, setiap siswa ditanamkan rasa tanggung jawab, karena dalam pembelajaran *time token* ini semua siswa diusahakan untuk aktif berbicara.

Dengan adanya kartu disini diharapkan siswa punya kesempatan untuk berbicara dan menjelaskan pemahamannya mengenai materi, maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru. Kartu ini bisa sebagai media pembelajaran dalam model pembelajaran *time token*, bisa juga sebagai penghargaan, karena siswa yang telah memberikan kuponnya akan merasa senang dan merasa mampu melakukan tugas yang diberikan guru.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Time Token***

Pada dasarnya setiap model pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan, tidak ada model pembelajaran yang hanya memiliki kelebihan saja dan tidak mempunyai kekurangan. Setiap model pembelajaran tidak ada model pembelajaran terbaik. Bisa jadi, suatu model pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi kurang cocok untuk materi atau tujuan lainnya. Namun, meskipun adanya kekurangan dalam model pembelajaran, sebisa mungkin seorang guru harus profesional dalam menjalankan tugasnya itu. Jadi, pengajar harus memaksimalkan penggunaan

model pembelajaran yang ia pilih untuk mengajar, meminimalisir kekurangan itu terjadi. Model pembelajaran *time token* demikian juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, antara lain sebagai berikut :

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Time Token*
  - a) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.
  - b) Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali
  - c) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika gilirannya telah tiba
  - d) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara)
  - e) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya
  - f) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik
  - g) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
  - h) Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
  - i) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran *Time Token*
  - a) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
  - b) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
  - c) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
  - d) Kecendrungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

(Miftahul Huda, 2014: 241).

Pada intinya kelebihan dari model pembelajaran *time token* ini yaitu siswa akan lebih terdorong untuk menyampaikan apa yang ada di pikirannya karena terkadang banyak siswa yang malu menyampaikan pendapatnya, dengan adanya model pembelajaran

*time token* ini siswa yang tadinya tidak aktifpun di tuntut untuk ikut berbicara menyampaikan pendapatnya.

Kekurangannya yaitu siswa yang aktif yang mempunyai kemampuan lebih dari yang lainnya sibatasi untuk berbicara lebih banyak/lebih sering. Serta terkadang model pembelajaran seperti ini memerlukan waktu yang banyak, karena semua siswa diharapkan bisa belajar menyampaikan pendapatnya namun terkadang ini akan membuat siswa bosan.

#### e. Manfaat Model Pembelajaran *Time Token*

Wena, M. (<http://weblogask.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-time-token.html>), mengemukakan bahwa manfaat yang dapat diambil dari model *time token* adalah :

- 1) Mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Di mana dalam pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pembicaraan atau membaca teks informatif, sementara yang lain tidak hanya sekedar mendengarkan melainkan mendengarkan yang penuh konsentrasi (menyimak) dan menulis item-item penting dari penyampaian pembicaraan atau pembacaan teks informatif temannya.
- 2) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), dalam hal ini ketergantungan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, ketergantungan bahan atau sumber belajar, dan ketergantungan peran.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face interaction*), di mana siswa belajar untuk tidak canggung dan tampil percaya diri dihadapan khalayak ramai, sehingga menjadi bekal dalam interaksi sosial di masa datang.

Keterampilan untuk menjalin hubungan antarpribadi, kelompok atau keterampilan sosial yang sengaja diajarkan (*use of collarative/social skill*). Dalam pembelajaran yang berbentuk

kelompok kecil, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan kemampuan terbaiknya demi keberhasilan kelompoknya.

## C. Pendidikan Kewarganegaraan

### 1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Azyumardi Azra (Asep Sahid Gatara, 2012: 8), mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah “pendidikan yang cakupannya sangat luas dengan mencakupi pendidikan demokrasi (*Democracy Educational*), pendidikan HAM, pemerintahan, konstitusi, *rule of law*, hak dan kewajiban warga negara, partisipasi aktif dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, waridan politik, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Soedijarto (2003: 9), pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan politik yang bertujuan untuk membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Civitas Internasional berpendapat bahwa “*Civic Education* adalah pendidikan yang mencakup pemahaman dasar tentang cara kerja demokrasi dan lembaga-lembaganya, pemahaman tentang *rule of law*, HAM, penguatan keterampilan partisipatif yang demokratis, pengembangan budaya dan perdamaian”.

Berdasarkan kedua teori tersebut, maka dapat dikatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mencakup tentang pendidikan politik, demokrasi, pemerintahan, konstitusi, HAM, serta pemahaman tentang rule of law yang diharapkan dapat membekali peserta didik sebagai warga negara yang berpartisipasi aktif dalam pembangunan bangsa dan negara.

## 2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Secara garis besar penyajian konsep Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan :

- a. Untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan diri pribadi siswa sebagai insan pancasilais.
- b. Untuk meningkatkan diri siswa sebagai warga negara yang pancasilais yang mahir dalam hubungan sosial.

(Hamid Darmadi, 2010: 30).

Sedangkan Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Depdiknas (Jakni, 2014: 3), adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut :

- a. Berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### 3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warganegara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.

- e. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

#### **D. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Time Token* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

Banyak cara yang bisa ditempuh oleh guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Beberapa teknik yang dapat dilakukan diantaranya yaitu berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran. Sebagaimana diungkap diawal tulisan ini bahwa penggunaan model pembelajaran menentukan suasana dalam pembelajaran. Artinya penggunaan model yang tidak tepat akan membuat pembelajaran terkesan monoton, membosankan, dan teoritis, sebaliknya penggunaan model pembelajaran yang tepat suasana pembelajaran akan terasa tenang, inovatif,

aktif, kreatif, edukatif, dan menyenangkan. Pembelajaran semacam ini mustahil apabila tujuan pembelajaran gagal untuk dicapai.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *time token* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru dituntut untuk menguasai tahapan-tahapan dari setiap model pembelajaran tersebut sehingga sesuai dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan. Model pembelajaran *time token* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dengan cara menambahkan kupon bicara pada saat pembelajarannya yang diharapkan bisa memotivasi siswa untuk belajar dan dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik. Tipe pembelajaran ini dimaksudkan sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk menghindari siswa mendominasi atau siswa diam sama sekali dan menghendaki siswa saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif dari pada individu.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran diatas penggunaan model pembelajaran harus didukung dengan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran materi yang hendak disampaikan akan lebih mudah diterima oleh peserta didik, karena dengan media materi yang disampaikan lebih konkrit, tidak teoritis dan tidak abstrak. Selain itu dengan media pula akan memacu semangat siswa dalam belajar, karena dengan media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru melalui model pembelajaran *time token* ini ialah kartu. Dengan adanya kartu disini diharapkan siswa merasa punya kesempatan untuk berbicara dan menjelaskan pemahamannya mengenai materi, maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru. Kartu ini bisa sebagai media pembelajaran dalam model pembelajaran *time token*, bisa juga sebagai penghargaan, karena siswa yang telah memberikan kuponnya akan merasa senang dan merasa mampu melakukan tugas yang diberikan guru. Dengan media ini memungkinkan pemerataan dalam penerimaan materi yang disampaikan oleh guru, memberi kesan yang mendalam bagi siswa dalam mengingat materi yang disampaikan oleh guru, dapat mempengaruhi sikap dan pola pikir siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Berdasarkan hal tersebut, jelaslah bahwa hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *time token* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkat karena dengan adanya penggunaan media dan langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran *time token* yang telah direncanakan dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar di kelas.