

BAB II

STRATEGI PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* DAN HASIL BELAJAR

A. Pembelajaran Sejarah

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Kata sejarah berasal dari beberapa bahasa di antaranya bahasa Arab (*syajaratun*) yaitu pohon. Seperti akar pohon yang terus berkembang dari tingkat sederhana ke tingkat yang kompleks. Dalam perkembangannya menjadi akar, keturunan asal-usul, riwayat dan silsilah. Seperti gambar silsilah keluarga kerajaan yang menyerupai pohon (Lif & Sofan, 2011:65)

Sejarah dalam bahasa Indonesia dapat berarti riwayat kejadian masa lampau yang benar-benar terjadi atau riwayat asal-usul keturunan (terutama untuk raja-raja memerintah). Umumnya sejarah dikenal sebagai informasi mengenai kejadian yang sudah lampau. Sebagai cabang ilmu pengetahuan, mempelajari sejarah berarti mempelajari dan menerjemahkan informasi dari catatan-catatan yang dibuat oleh perorangan, keluarga, dan komunitas. “Pengetahuan akan sejarah melingkupi: pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan cara berfikir secara historis” (Lif & Sofan, 2011:65).

Mata pelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Sapriya (2009:208-210) mengatakan “Mata pelajaran sejarah memiliki arti

strategis dalam pembentukan watak dan pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.

Dalam bukunya Sapriya (2009:208-210) mengatakan materi sejarah:

- a. Mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik,
- b. Memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan,
- c. Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraanserta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghasapi ancaman disintegrasi bangsa,
- d. Sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari,
- e. Berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Sedangkan Menurut Gazalba (dalam Hariyono, 1995:51) “sejarahnya istilah sejarah yang selama ini kita pakai terjadi melalui perantaraan bahasa Melayu. Istilah sejarah yang menurut parah ahli berasal dari bahasa Arab *syajarah*, mempunyai arti pohon atau silsilah, istilah *syajarah* kemudian banyak berkaitan dengan istilah silsilah, babad, tarikh, mitos, legenda dan sebagainya”.

Berdasarkan definisi para ahli mengenai pembelajaran sejarah, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan salah satu cabang dari IPS yang mempelajari kehidupan masa lampau,

silsilah, kebudayaan sebuah negeri di masa lampau, dan seluruh kehidupan manusia di masa lampau yang dihadirkan sebagai sebuah mata pelajaran di sekolah agar dapat meningkatkan rasa nasionalisme, cinta tanah air, dan kesadaran sejarah pada siswa.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Menurut Rustam & Tamburaka (1997:5-6) menyatakan bahwa “Pembelajaran sejarah bertujuan untuk memenuhi rasa ingin tahu mengenai peristiwa-peristiwa masa lampau, tentang bagaimana akhir peristiwa itu, serta pikiran implikasi atau dampak peristiwa tersebut terhadap bidang kehidupan lainnya serta untuk mengetahui lebih mendalam apakah sejarah itu suatu seni atau suatu disiplin ilmu”.

Menurut Sapriya (2009:208-210) adapun yang menjadi tujuan dari mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan dilaksanakan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga saat ini.
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

3. Manfaat Pembelajaran Sejarah

Mempelajari sejarah berarti mempelajari hubungan antara masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang. Masa lampau dapat membahayakan jika kurang mampu mengembangkan gagasan-gagasan dalam menghadapi tantangan-tantangan, oleh sebab itu diperlukan sikap kritis dan kreatif terhadap masa lampau, (Isjoni 2007:38).

Hill (dalam Isjoni 2007:39-40) menyatakan bahwa dengan mempelajari sejarah siswa akan mendapatkan beberapa manfaat, yaitu:

- a. Secara unik memuaskan rasa ingin tahu anak dari orang tentang orang lain, kehidupan, tokoh-tokoh, perbuatan dan cita-citanya, yang dapat menimbulkan gairah dan kekaguman.
- b. Lewat pembelajaran sejarah dapat diwariskan kebudayaan dari umat manusia, penghargaan terhadap sastra, seni sastra cara hidup orang lain.
- c. Melatih tertib intelektual, yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspresi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dari yang tidak penting.
- d. Melalui pelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan zaman sekarang dengan masa lampau.
- e. Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah/ pertentangan dunia masa kini.
- f. Mengajar siswa untuk berfikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, memahami struktur dalam sejarah, dan menggunakan masa lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang.
- g. Mengajar siswa untuk berpikir kreatif.
- h. Untuk menjelaskan masa sekarang (belajar bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kontemporer).
- i. Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah dari apa yang terjadi di masa lalu, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
- j. Menikmati sejarah.
- k. Membantu siswa akrab dengan unsur-unsur dalam sejarah.

Menurut Hariyono (1995:192) “guna sejarah yang pertama adalah sebagai pelajaran”. Banyak manusia belajar dari sejarah. Belajar dari pengalaman yang pernah dilakukan. Pengalaman tidak hanya terbatas pada pengalaman yang dialaminya sendiri, melainkan juga pengalaman generasi sebelumnya.

B. Strategi Pembelajaran *Time Token*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Time Token*

Strategi pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis yang dikembangkan oleh Arends pada tahun 1998. “Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Guru memberi sejumlah kupon bicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa” Miftahul (2013:239-240)

Menurut Ibrahim (2000:15) ”*Time Token* adalah suatu kegiatan khusus yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kartu-kartu untuk berbicara, *time token* dapat membantu membagikan peran serta lebih merata pada setiap siswa”. Pada kegiatan tersebut guru memantau kerja kelompok-kelompok kecil untuk memastikan kegiatan berlangsung secara lancar, selanjutnya guru melakukan evaluasi belajar siswa dengan tes tertulis.

Strategi pembelajaran *time token* merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk mengukur kemajuan pembelajaran para siswa,

baik kemajuan dalam pemahaman terhadap bahan ajar maupun kemajuan dalam melakukan tanggapan terhadap bahan ajar. Warsono,dkk (2013:36)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *time token* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan kupon bicara sebagai medianya, guru sebelumnya telah memberikan arahan mengenai materi ajar dan topik yang akan dibahas nantinya, guru juga akan menyediakan kupon bicara untuk para siswa dengan durasi ± 30 menit per kupon yang nantinya digunakan siswa untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya mengenai topik yang telah diberikan oleh guru.

2. Langkah-Langkah dalam Strategi Pembelajaran *Time Token*

Adapun langkah-langkah dalam strategi pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut : Miftahul (2013:240)

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dipelajari
- b. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
- c. Guru memberi tugas pada siswa
- d. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa
- e. 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 telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.
- f. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

3. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran *Time Token*

a. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Time Token*

Strategi pembelajaran *time token* memiliki kelebihan, antara lain : Miftahul (2013:241)

- 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
- 2) Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali.
- 3) Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi.
- 5) Melatih siswa mengungkapkan pendapat.
- 6) Menumbuhkan kebiasaan para siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik.
- 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- 8) Mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi.
- 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

b. Kelemahan Strategi Pembelajaran *Time Token*

Selain memiliki kelebihan, strategi pembelajaran *time token* juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain : Miftahul (2013:241)

- 1) Hanya dapat digunakan dalam mata pelajaran tertentu.
- 2) Tidak bisa digunakan dalam kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak.
- 3) Memiliki banyak waktu untuk persiapan.
- 4) Kecenderungan untuk menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Selama terjadinya aktivitas belajar, guru perlu membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir untuk mencapai tujuan yang diharapkan diantaranya yaitu peningkatan dalam hasil belajar. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah dicapai setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana yang dikemukakan Widoyoko, (2009:25) “hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan”.

Menurut Jihad dan Harris (2010:14) “hasil belajar adalah adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Menurut Arifin (2009:26), “hasil belajar siswa merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami dan dikerjakan peserta didik. Hasil belajar ini merefleksikan kekuasaan, kedalaman, kerumitan dan harus digambarkan secara secara jelas”.

Menurut R. M. Gagne, (2012) hasil belajar pada proses belajar ditentukan oleh 5 (lima) faktor, diantaranya:

- 1) Informasi Verbal (*Verbal Information*)

Yang dimaksud adalah pengetahuan awal/dasar yang memiliki seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan dan tulisan. Apabila siswa hendak belajar/menerima pelajaran suatu pokok bahasan, maka pengetahuan awal sebelum pokok bahasan diberikan siswa harus sudah menguasai.

2) Kemahiran Intelektual (*Intelektual Skill*)

Yang dimaksud adalah kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk suatu representasi. Intelektual atau kecerdasan bila dikembangkan dapat berupa *Intelligence Quotient (IQ)*, *Intelligence emotional (IE)*, *Spiritual Intelligence (IS)*. IQ berhubungan dengan intelegensi atau kecerdasan otak, IE berkaitan dengan emosi atau tingkat pengendalian diri, IS berhubungan dengan tingkat keyakinan kepada Tuhan.

3) Strategi kognitif (pengaturan kegiatan kognitif) merupakan aktivitas mentalnya sendiri, sedangkan ruang gerak kemahiran intelektual adalah representasi dalam kesadaran terhadap lingkungan hidup dan diri sendiri. Strategi kognitif mencakup, penggunaan konsep dan kaidah yang telah dimiliki, terutama bila sedang menghadapi suatu problem.

4) Ketrampilan Motorik (*Motor Skill*)

Yang dimaksud adalah kemampuan melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmaniah dalam urutan tertentu yang terkoordinir dan terpadu. Ciri khas dari ketrampilan motorik adalah otomatisme, yaitu rangkaian

gerak-gerik berlangsung secara teratur dan berjalan secara lancar dan luwes tanpa banyak dibutuhkan refleksi tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa diikuti gerak-gerik tertentu.

5) Sikap (*Attitude*)

Kecenderungan menerima atau menolak suatu obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek itu serta berguna/berharga atau tidak sering dinyatakan sebagai suatu sikap dan hal bila dimungkinkan adanya berbagai tindakan. Misalnya seorang siswa harus mengambil tindakan/keputusan, apakah belajar untuk menghadapi ujian, atau nonton film dengan temannya pada waktu yang sama.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku dari siswa setelah terjadi proses belajar mengajar. Perubahan tersebut dapat dalam bentuk penambahan terhadap ilmu pengetahuan, sikap, keterampilan dan sebagainya.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

a. Domain Kognitif

Tujuan ini berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Bloom dalam Hamzah dan Satria (2014:61-62) membagi domain kognitif ke dalam enam tingkat. Domain ini terdiri dari dua bagian: bagian berupa kemampuan dan keterampilan intelektual (kategori 1-6). Penjelasan diuraikan sebagai berikut:

1) Pengetahuan /*Knowledge* (C1)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola urutan, metodologi, prinsip dan sebagainya.

2) Pemahaman (*Comprehension*) (C2)

Dikenal dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan dan sebagainya.

3) Aplikasi (*Application*) (C3)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan prosedur, metode, rumus, teori dan sebagainya di dalam kondisi kerja.

4) Analisis (*Analysis*) (C4)

Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil atau mengenali pola hubungannya dan

mampu menganalisa serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

5) Kreatif (C5)

Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat kreatif akan mampu menjelaskan struktur atau bola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus di dapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

b. Domain Afektif

Berisi perilaku-prilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap dan cara penyesuaian diri. Pembagian domain ini disusun Bloom dalam Hamzah dan Satria (2014:62-64):

1. Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena dilingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya dan mengarahkannya.

2. Tanggapan (*Responding*)

Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada dilingkungannya yang meliputi persetujuan, kesediaan dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

3. Berkeyakinan (*Comittment*)

Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena atau tingkah laku. Penilaian berdasarkan pada internalisasi

dari serangkaian nilai tertentu yang dapat di eksperikan ke dalam tingkah laku.

4. Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantaranya dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.

5. Karakteristik berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya.

c. Domain Psikomotor

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin. Rincian dalam domain ini di buat oleh Bloom dalam Emi Tipuk Lestari (2011:41).

- 1) Persepsi (*Perception*)
- 2) Penggunaan alat indera untuk pegangan dalam membantu gerakan
- 3) Kesiapan (*set*)
- 4) Kesiapan fisik, mental dan emosional untuk melakukan gerakan
- 5) *Guided Responde* (Respon Terpimpin)
- 6) Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- 7) Mekanisme (*Mechanisme*)

- 8) Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.
- 9) Respon tampak yang kompleks (*Complex Overt Response*)
- 10) Gerakan motoris yang terampil yang didalamnya terdiri dari pola gerakan yang kompleks.
- 11) Penyesuaian (*Adaptation*)
Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.
- 12) Penciptaan (*orgination*)
Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi dan permasalahan tertentu.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sedarmayanti (dalam Pupuh, 2011:133) “hipotesis adalah asumsi, perkiraan, atau dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah, “ Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah diterapkan strategi pembelajaran *time token* di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang”

1. Hipotesis nol (H₀)

Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah diterapkan startegi pembelajaran *time token* di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang.

2. Hipotesis alternative (Ha)

Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah diterapkan strategi pembelajaran *time token* di kelas X SMA Negeri 4 Singkawang.

