

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* DENGAN MEDIA *PUZZLE****THE ENHANCEMENT OF STUDENT'S SOCIAL SKILLS THROUGH
THE TIME TOKEN LEARNING MODEL WITH PUZZLE MEDIA*

Novia Septi Anggraini*, Sukowiyono, Sri Untari
Program Studi Magister PPKn Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang Nomor 5 Malang, 65145, Indonesia

INFO ARTIKEL**Riwayat Artikel:**

Diterima : 09 Desember 2020

Disetujui : 21 Juni 2021

Keywords:social skill, learning models,
time token, puzzle**Kata Kunci:**keterampilan sosial, model
pembelajaran, *time token*, *puzzle****) Korespondensi:**

E-mail: noviassepti20@gmail.com

Abstract: this study aimed to analyze the application of the time token learning model with puzzle media in Pancasila and civic education learning and the improvement of students' social skills after applying the time token learning model with puzzle media. The study used a qualitative approach with the classroom action research type. The data were described in a quantitative descriptive manner. The study used two cycles that consisted of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques had to be done through observation, reflection, and documentation. Data analysis was carried out interactively. The application of the time token learning model with puzzle media was carried out by conveying the objectives, explaining the material meaning of the position and function of Pancasila, the procedure for implementing the model, forming groups, giving speech coupons, distributing puzzles, combining puzzles, analyzing puzzle results, presenting and providing responses. The improvement of students' social skills after applying the time token learning model with puzzle media was proven before the action that passed the Minimum Graduation Criteria (KKM) by 45.14%, after being given the first cycle it became 65.50% and in the second cycle, it became 79.96%.

Abstrak: kajian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran PPKn dan peningkatan keterampilan sosial peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle*. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Data dalam kajian ini diuraikan secara deskriptif kuantitatif. Kajian ini menggunakan dua siklus yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, refleksi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif. Penerapan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* dilaksanakan dengan langkah menyampaikan tujuan, menjelaskan materi arti kedudukan dan fungsi Pancasila, prosedur penerapan model, membentuk kelompok, memberikan kupon bicara, membagikan *puzzle*, menggabungkan *puzzle*, menganalisis hasil *puzzle*, mempresentasikan dan memberikan tanggapan. Peningkatan keterampilan sosial peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* dibuktikan sebelum tindakan yang lulus di atas Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) sebesar 45,14%, setelah diberikan siklus I menjadi 65,50% dan pada siklus II menjadi 79,96%.

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan era perkembangan zaman yang memberikan dampak cukup luas terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Mata pelajaran yang menempati posisi strategis dan penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Mustaricha, 2019). Pada abad ke-21, jaminan peserta didik dalam memperoleh pembelajaran untuk membentuk keterampilan belajar dan melakukan inovasi sangat diperlukan. Hal tersebut tentu sesuai dengan gagasan era revolusi 4.0 yang lebih tertuju kepada kemajuan teknologi. Peserta didik perlu mendapatkan pelatihan agar terampil dalam menggunakan teknologi dan berbagai media informasi yang dapat mendukung kemampuan dalam bekerja serta secara berkelanjutan dikembangkan untuk hidup.

Peserta didik harus memiliki kemampuan penguasaan pengetahuan dan mampu bekerjasama dalam kelompok yang beragam. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain untuk berinteraksi dalam kehidupan. Keterampilan sosial adalah kemampuan seorang individu dalam berinteraksi dengan orang lain, berbicara, mendengarkan, bekerja secara efektif dalam sebuah kelompok dan mampu menempatkan dirinya dengan orang lain. Sekolah sangat berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, karena selain bertanggung jawab dalam bidang akademik juga bertanggung jawab terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik (Denham *et al.*, 2006). Proses pembelajaran yang demikian diharapkan peserta didik mampu melakukan komunikasi sosial yang baik dan keterampilan sosial yang dapat berkembang dengan baik.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk berinteraksi, bekerjasama dengan individu lain maupun dengan kelompok. Ikatan dalam kehidupan bermasyarakat dapat terjalin dengan adanya keterampilan sosial (Amtorunajah & Masruri, 2015). Perkembangan sosial yang berkaitan dengan keterampilan sosial dapat dilakukan melalui proses pembelajaran dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan memberikan tugas agar dapat saling bekerjasama menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik (Puspintari, 2017). Peserta didik

diharapkan dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan masing-masing kelompoknya untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik.

Pendidik harus dapat menerapkan model dan media pembelajaran yang kreatif sesuai kondisi peserta didik di kelas. Pendidik yang tidak bisa mengikuti pola perkembangan siswa akan berdampak pada perilaku siswa yang kurang antusias (Utami, 2017). Interaksi terbuka yang sejalan dengan proses pembelajaran membuat peserta didik berani mengutarakan pendapat. Keberanian tersebut harus diikuti dengan aturan yang tegas, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan mudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Nurmalisa, 2018). Model pembelajaran dan media pembelajaran harus diterapkan oleh pendidik agar dapat menunjang peserta didik dalam mencapai keterampilan sosial yang baik.

SMP Islam Sabilurrosyad merupakan sekolah menengah pertama swasta yang berada dalam naungan Yayasan Pendidikan Islam Sabilurrosyad. Sekolah ini memiliki tujuan untuk meningkatkan sumber daya umat Islam dalam menjunjung tinggi dan mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al Qur'an dan Al Hadits. Peneliti mengajar mata pelajaran PPKn di kelas VIII A dan VIII B. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran mata pelajaran PPKn, kendala yang paling dirasakan oleh pendidik yaitu ketika mengajar di kelas VIII B. Peneliti ingin menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas tersebut yang berjumlah sebanyak 28 peserta didik dengan jenis kelamin laki-laki.

Permasalahan yang dihadapi yaitu: (a) peserta didik menunjukkan ketidaksiapan dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat pada saat pembelajaran akan dimulai peserta didik masih berada di luar kelas, (b) ketika pendidik memberikan tugas masih terlihat peserta didik yang tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik bersama kelompok, karena mereka banyak yang bergurau, ngobrol dengan temannya dan ada juga yang tidur. Hal ini menunjukkan indikator tanggung jawab mereka masih rendah, (c) respon peserta didik terhadap pendidik masih kurang, hal ini terlihat dalam menyampaikan pendapat peserta didik masih terlihat ragu-ragu dan kurang jelas dalam berbicara, peserta didik terlihat

tampak malu dan takut salah. Kepasifan peserta didik dalam memberikan tanggapan terhadap pertanyaan pendidik menunjukkan indikator ketegangan yang mereka miliki masih rendah, (d) perhatian peserta didik terhadap penjelasan pendidik dan pendapat peserta didik yang lain masih terlihat peserta didik yang tidak mau memperhatikan dan asyik mengobrol sendiri. Hal ini termasuk dalam indikator empati yang mereka miliki masih kurang, (e) ada peserta didik yang mengganggu temannya yang sedang fokus memperhatikan pembelajaran, misalnya dengan mengajak ngobrol, mengambil alat tulis temannya yang sedang digunakan. Perbuatan ini termasuk indikator kontrol diri peserta didik masih kurang, (f) saat pendidik memberikan tugas yang harus diselesaikan secara berkelompok peserta didik lebih suka memilih kelompoknya sendiri-sendiri sesuai keinginan mereka, dan (g) ketika berdiskusi terlihat masih ada yang tidak mau berdiskusi dengan kelompoknya bahkan ada juga yang mengandalkan kelompoknya tanpa mau ikut bekerjasama. Hal ini menunjukkan bahwa kerjasama dan komunikasi mereka masih kurang baik.

Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya berfokus pada pendidik saja sebagai penyampai materi. Pendidik masih belum membiasakan untuk menggunakan kegiatan pembelajaran dengan diskusi kelompok sehingga menyebabkan kemampuan bekerjasama antar peserta didik belum berkembang dengan baik. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik membutuhkan sesuatu hal yang baru dalam pembelajaran. Peserta didik lebih senang jika diajak belajar sambil bermain. Beberapa masalah tersebut menjadi temuan bahwa keterampilan sosial peserta didik di kelas VIII B masih rendah, sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar permasalahan tersebut dapat terselesaikan.

Media dan model yang dipilih untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah *time token* dengan media *puzzle*. Hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar aktif mengikuti pembelajaran dan

dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas VIII B. Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan membentuk peserta didik dalam sebuah kelompok belajar. Kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *time token* menurut Shoimin (2014) yaitu: (a) mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi, (b) peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, (c) peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, (d) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, (e) melatih peserta didik berpendapat, (f) menumbuhkan kebiasaan pada peserta didik untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan keterbukaan terhadap kritik, (g) mengajarkan peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain, (h) pendidik dapat berperan untuk mengajak peserta didik mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui, dan (i) tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Model dan media yang diterapkan dalam pembelajaran harus dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik agar peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran *time token* ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari peserta didik mendominasi pembicaraan atau menghindarkan peserta didik yang pasif dalam berdiskusi (Shoimin, 2014). Model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil menurut Murtiningsih dan Komalasari (2017) bertujuan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *time token* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan dalam mengajarkan keterampilan sosial, dan menghindari peserta didik mendominasi pembicaraan atau peserta didik diam sama sekali.

Perlu adanya media yang menarik dan menyenangkan selain mengembangkan model pembelajaran yang aktif. Media yang menarik dan menyenangkan salah satunya adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan peserta didik untuk merangkainya menjadi sebuah gambar, kata bahkan kalimat yang tepat. Tujuan menerapkan media *puzzle* menurut Cahyo (2013) yaitu: (a) menumbuhkan rasa solidaritas antar peserta didik, (b) melatih peserta didik untuk saling

bekerjasama, (c) menumbuhkan rasa saling menghargai antar peserta didik, dan (d) menarik peserta didik mengikuti pembelajaran. Manfaat dari *puzzle*, yaitu mampu mengajak peserta didik berpikir menyelesaikan masalah, melatih peserta didik untuk menalar, melatih kesabaran dan menambah pengetahuan peserta didik. *Puzzle* merupakan *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas agar menyenangkan dan peserta didik lebih aktif dalam belajar.

Hal tersebut dibuktikan dengan kajian yang dilakukan oleh Sulistiadewi (2017) menunjukkan bahwa setelah menerapkan model *time token* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada setiap indikator, yaitu indikator memperhatikan orang yang sedang berbicara, berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan secara tepat dalam pembicaraan kecil, menampung komentar dan ide orang lain, tenang dalam menunjukkan dan memperagakan sesuatu, tidak mudah marah dan masih ada beberapa indikator yang lain. Persentase yang dihasilkan tiap indikator tersebut mengalami peningkatan yang pesat, hal ini dibuktikan kenaikan persentase tiap indikator pada dua siklus yang dilakukan dan terbukti peserta didik dapat berinteraksi secara berkelompok dengan baik dan berani serta percaya diri mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyo (2013), menunjukkan bahwa dengan menerapkan media *puzzle* dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbicara dan menjadikan peserta didik aktif belajar di kelas.

Penerapan media *puzzle* menurut Mardhatillah dan Tanjung (2018) memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan sosial peserta didik dengan rata-rata hasil awal sebesar 57,9 sedangkan hasil akhir diperoleh rata-rata sebesar 76,8. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosyadi, Pargito dan Purnomo (2015) menunjukkan bahwa model pembelajaran *time token* terhadap keterampilan sosial peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dapat terlihat dari ketercapaian peserta didik pada siklus III meningkat dari siklus I dan II. Peserta didik mampu mengapresiasi pendapat dan saran, peserta didik juga percaya diri ketika menyampaikan pendapat dan presentasi didepan kelas. Penelitian yang dilakukan Ni'mah (2018) menunjukkan bahwa dalam mengukur keterampilan sosial menggunakan *post test*

dengan menggunakan model pembelajaran *time token* dapat meningkat dibandingkan dengan menggunakan diskusi biasa. Model *time token* menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif selama pembelajaran, karena setiap peserta didik diharuskan menggunakan kartu berbicara sampai habis. Penelitian oleh Asyiyah, Soepeno dan Soemarno (2016) menunjukkan model *time token* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dengan indikator yaitu komunikasi, saling menghargai, menyalurkan dan menerima pendapat, memecahkan masalah saat diskusi, dan bertindak disiplin.

Berdasarkan beberapa kajian yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, kajian ini memiliki perbedaan yaitu peneliti melakukan inovasi dengan menggabungkan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* pada mata pelajaran PPKn dengan materi arti kedudukan dan fungsi Pancasila. Penggabungan antara model pembelajaran dan media pembelajaran ini sebagai bentuk usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan kegiatan belajar dan mengajar yang interaktif antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Kajian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan: (1) penerapan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran PPKn dan (2) peningkatan keterampilan sosial peserta didik setelah menerapkan pembelajaran *time token* dengan media *puzzle*.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini yaitu pendekatan kualitatif. dengan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berfokus pada upaya untuk mengubah kondisi nyata sekarang kearah kondisi yang diharapkan (Laksono & Siswono, 2018). Peneliti berusaha memecahkan persoalan praktis dalam pembelajaran dengan cara menggunakan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Peneliti menggunakan dua siklus yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010). Peneliti bertindak sebagai perencana kegiatan, pelaksana pembelajaran, pengumpul data, penganalisis, dan pelapor hasil penelitian.

Lokasi penelitian yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu di SMP Islam Sabilurrosyad

yang berada di Jalan Raya Candi Nomor 303 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun Kota Malang. Pertimbangan peneliti memilih SMP tersebut, karena berdasar observasi awal, aktivitas, dan keterampilan sosial peserta didik yang masih perlu ditingkatkan. Subjek penelitian dalam kajian ini adalah peserta didik kelas VIII B yang terdiri dari 28 peserta didik dengan jenis kelamin laki-laki. Kajian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dihasilkan dari perhitungan skor keterlaksanaan model pembelajaran dan skor aspek keterampilan sosial peserta didik yang diberikan. Teknik pengumpulan data digunakan untuk menjawab pertanyaan dengan data yang ditemukan di lapangan (Slavin, 2005). Pengumpulan data melalui observasi, refleksi dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi RPP, lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran *time token*, lembar observasi keterlaksanaan media *puzzle*, lembar observasi keterampilan sosial, dan kisi-kisi keterampilan sosial.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui pengumpulan data sejak awal penelitian sampai data yang dibutuhkan terkumpul. Prosedur analisis data kualitatif menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1992) meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Setelah data dianalisis kegiatan selanjutnya adalah mengevaluasi. Evaluasi digunakan untuk mengukur tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Tindakan selanjutnya adalah refleksi untuk memikirkan kembali tindakan atau perlakuan yang telah diterapkan di dalam kelas. Kriteria evaluasi keberhasilan tindakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* dengan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran PPKn

Penerapan model *time token* dengan media *puzzle* dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan dalam perencanaan oleh peneliti dengan menyiapkan segala keperluan yang digunakan dalam tahapan pelaksanaan tindakan, meliputi (a) menyiapkan silabus yang menjadi acuan dalam pembelajaran, (b) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan sintaks model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas VIII B mata pelajaran PPKn dengan bab arti kedudukan dan fungsi Pancasila, (c) menyusun aspek penilaian keterampilan sosial yang meliputi aspek kerjasama, ketegasan, tanggung jawab, kontrol diri dan empati, (d) membuat media *puzzle*, (e) membuat instrumen lembar observasi keterampilan sosial peserta didik, (f) membuat instrumen pengamatan keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik, (g) membuat instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh peserta didik, (h) menemui pendidik untuk meminta izin apakah beliau berkenan untuk menjadi observer, serta (i) menentukan pertemuan pertama dalam pelaksanaan penelitian. Instrumen yang disusun dalam tahap perencanaan sebelum digunakan harus divalidasi kepada ahli pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *time token*, terdiri atas (1) pendidik menjelaskan tujuan yang harus dicapai,

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Aspek	Indikator	Target Pencapaian (Persentase)
Pelaksanaan model pembelajaran <i>time token</i> dengan media <i>puzzle</i>	Keterlaksanaan model pembelajaran oleh guru	80%
	Keterlaksanaan model pembelajaran oleh peserta didik	80%
Keterampilan sosial	Observasi keterampilan sosial peserta didik secara klasikal	75%

(2) membentuk kelompok untuk diskusi, (3) pemberian tugas kepada peserta didik, (4) membagikan kupon bicara kepada seluruh peserta didik, (5) sebelum berbicara kupon diserahkan terlebih dahulu, (6) nilai diberikan sesuai dengan pendapat yang diungkapkan (Huda, 2013). Model pembelajaran *time token* pada kajian ini akan dimodifikasi untuk mengurangi kekurangan yang ada, sehingga diharapkan model ini dapat berjalan dengan baik dan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peneliti saat proses pembelajaran di dalam kelas. Modifikasi dilakukan pada langkah-langkah penerapan model *time token* dengan media *puzzle* yang terdiri atas (1) menjelaskan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran, (2) menjelaskan materi tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, (3) menjelaskan prosedur penerapan model pembelajaran yang akan digunakan, (4) membentuk kelas menjadi lima kelompok, (5) memberikan kupon bicara kepada seluruh peserta didik, (6) membagikan *puzzle* kepada masing-masing kelompok, (7) peserta didik menggabungkan *puzzle* menjadi gambar yang tepat secara berkelompok, (8) pendidik meminta peserta didik berdiskusi menganalisis hasil *puzzle* yang telah digabungkan dengan tepat, (9) peserta didik mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian, dan (10) peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi kelompok dengan menggunakan kupon bicara.

Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dapat mempengaruhi penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Kerangka berpikir pada kondisi awal yang dirasakan oleh peneliti yaitu ketidaksiapan peserta didik mengikuti pembelajaran, tidak mengerjakan tugas dengan baik, hanya sedikit yang mengumpulkan tugas tepat waktu, solidaritas antar teman sekelas yang masih rendah sehingga dikatakan keterampilan sosial peserta didik kelas VIII-B rendah. Pembelajaran kurikulum 2013 seharusnya menjadikan peserta didik lebih aktif tidak hanya berpusat kepada pendidik saja, tetapi lebih aktif dalam bekerjasama menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pendidik yang profesional harus mampu menggunakan model, media dan sumber belajar yang tepat serta disesuaikan dengan visi, misi institusi setiap program studi pada kurikulum 2013 (Suryono, 2016). Pendidik harus mampu menggunakan

model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik tidak hanya cenderung diam saja. Pendidik harus mampu menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik.

Pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan pendahuluan dilaksanakan selama lima menit oleh pendidik. Pendidik meminta seluruh peserta didik untuk menyiapkan secara fisik dan psikis peserta didik masing-masing untuk menerima pembelajaran. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan dilanjutkan pendidik mengecek kehadiran peserta didik melalui daftar hadir peserta didik. Pendidik menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, cakupan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran tentang Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa.

Kegiatan inti dilaksanakan dalam waktu 30 menit meliputi tujuh kegiatan. (1) Pendidik meminta peserta didik untuk membaca materi tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa yang ada pada modul PPKn Kelas VIII. (2) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang telah dibaca. Beberapa peserta didik memberikan respon dengan mengangkat tangan untuk memberikan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. *Feedback* menurut Sumarno (2016) dapat diberikan dalam berbagai macam bentuk misalnya, verifikasi untuk akurasi jawaban, penjelasan tentang jawaban yang benar, petunjuk dan contoh yang dikerjakan dan dapat dilakukan kapanpun selama proses pembelajaran, misalnya setelah diberikannya jawaban, atau setelah jeda waktu tertentu. (3) Pendidik menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. (4) Pendidik meminta peserta didik untuk membentuk kelompok secara heterogen menjadi lima kelompok yang beranggotakan lima sampai enam kelompok. (5) Ketua kelompok maju ke depan kelas untuk mendapatkan *puzzle* yang harus diselesaikan. (6) Ketua kelompok kembali pada kelompok masing-masing untuk memulai menyusun potongan *puzzle* yang telah didapatkan. (7) Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Setelah gambar tersusun dengan tepat kemudian kelompok berdiskusi untuk menelaah tentang hasil gambar

yang telah dirangkai dan dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya.

Pada kegiatan penutup pendidik memberikan umpan balik terhadap hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pendidik memberikan penjelasan terkait kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan kedua, yaitu mempresentasikan hasil kerja masing-masing kelompok dan memberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pendidik mengajak peserta didik untuk memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari bersama melalui model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle*. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam.

Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta didik Setelah Menerapkan Model Pembelajaran *Time Token* dengan Media *Puzzle*

Penilaian keterampilan sosial mengacu pada aspek kerjasama, ketegasan, empati, tanggung jawab dan kontrol diri. Hasil data keterampilan sosial peserta didik kelas VIII B sebelum dilakukan tindakan, menunjukkan nilai rata-rata yang didapatkan masih dalam kategori rendah yaitu hanya mencapai 45,14%. Kriteria keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik kelas termasuk dalam kriteria cukup yang telah ditentukan. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 4 dengan persentase 14% dan peserta didik yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 24 dengan persentase 86%. Oleh karena itu, perlu untuk dilakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* pada siklus I dan II. Hasil observasi keterampilan sosial pada siklus I dipaparkan dalam Tabel 2.

Proses pembelajaran siklus I yang dilakukan dengan sebanyak dua kali pertemuan menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan kerjasama dengan baik dalam proses diskusi secara kelompok, untuk berbagi informasi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Peserta didik dalam proses pembelajaran terlihat berani menyampaikan pendapat dan pertanyaan dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum berani. Pada aspek tanggung jawab peserta didik juga sudah terlihat baik dalam menyelesaikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan. Sikap empati yang dimiliki oleh peserta didik sudah terlihat selama proses pembelajaran. Peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kriteria sangat baik, baik dan cukup baik menyatakan bahwa merasa senang dengan model pembelajaran yang diterapkan. Pada siklus I peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran, namun masih terlihat beberapa peserta didik saja yang mengikuti dengan baik dan ada yang belum memahami model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle*.

Kelemahan proses pembelajaran pada siklus I yaitu terdapat kendala yang dihadapi antara lain (a) dalam satu kelas yang berjumlah 28 peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan peserta didik lebih banyak bercanda, (b) beberapa peserta didik kurang memahami penjelasan dari peneliti mengenai kegiatan pembelajaran yang diterapkan karena peserta didik kurang fokus, (c) sulitnya mengatur kelompok karena beberapa peserta didik menolak untuk berkelompok dengan teman-teman tertentu, (d) membutuhkan waktu yang lebih lama, (e) banyaknya potongan *puzzle* yang memiliki sketsa gambar yang sama antara satu dengan yang lain membuat peserta didik kesulitan, (f) terdapat peserta didik yang

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siklus I

Nilai	Kriteria	Jumlah dan Persentase Siswa Memenuhi Kriteria Nilai			
		Pertemuan I		Pertemuan II	
75-100	Sangat Baik	8	28,57%	9	33,33%
50-75	Baik	17	60,71%	18	62,96%
25-50	Cukup Baik	3	10,71%	1	3,70%
0-25	Kurang Baik	0	0%	0	0%

tidak mau bekerjasama dalam kelompok, dan (g) terdapat peserta didik yang mengganggu temannya yang sedang menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti melakukan perbaikan penerapan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* agar kendala yang dihadapi dapat teratasi. Oleh karena itu, solusi untuk model pembelajaran menjadi lebih baik yaitu dengan menambahkan langkah pada kegiatan inti dalam RPP yaitu (a) menjelaskan materi tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, (b) mengubah model *puzzle* menjadi lebih besar potongan-potongannya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama ketika merangkai, dan (c) memberikan sanksi terhadap peserta didik tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Tahapan pada siklus II hampir sama seperti siklus I, ada sedikit perbedaan pada pembagian kelompok dan pembagian potongan *puzzle*.

Pada siklus II peserta didik membentuk kelompok dengan anggota yang berbeda dari siklus I, namun untuk *puzzle* yang disusun tentunya masing-masing individu ada yang mendapatkan berbeda ada juga yang sama dengan *puzzle* yang didapatkan saat dengan kelompok pada siklus I. Tindakan yang dilaksanakan pada siklus II ini mengacu pada hasil refleksi yang dilaksanakan pada siklus I, ada sebanyak dua

pertemuan yang dilaksanakan. Hasil observasi pada siklus II dipaparkan dalam Tabel 3.

Kelebihan pada siklus II yaitu kendala yang dialami peneliti selama proses pembelajaran sudah dapat terselesaikan dengan lebih baik, hal ini dibuktikan dengan berkurangnya peserta didik yang melanggar peraturan dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik pada saat siklus I yang mendapatkan nilai dengan kriteria cukup baik menjadi kriteria sangat baik dan baik menjelaskan bahwa pada siklus II kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih mudah untuk dipahami sehingga keterampilan sosial peserta didik menjadi meningkat dari siklus I. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dan analisis data yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta didik sudah lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle*.

Peningkatan keterampilan sosial peserta didik ini dapat dibuktikan dengan hasil penilaian pada siklus I dan siklus II. Peningkatan yang terjadi sebesar 14,46% dari 65,50% menjadi 79,96%. Persentase peningkatan keterampilan sosial peserta didik pada siklus I dan II dipaparkan dalam Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siklus II

Nilai	Kriteria	Jumlah dan Persentase Siswa Memenuhi Kriteria Nilai			
		Pertemuan I		Pertemuan II	
75-100	Sangat Baik	26	92,85%	15	53,57%
50-75	Baik	2	7,14%	13	46,42%
25-50	Cukup Baik	0	0%	0	0%
0-25	Kurang Baik	0	0%	0	0%

Tabel 4. Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I			Siklus II		
	Skor Perolehan	Nilai Rata-Rata	Kriteria	Skor Perolehan	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Kerjasama	66,88%			78,12%		
Ketegasan	65,50%			77,675%		
Tanggung jawab	67,73%	65,50%	Baik	77,23%	79,96%	Sangat Baik
Kontrol diri	65,03%			76,78%		
Empati	62,33%			74,995%		

Berdasarkan data pada tabel 4 dapat diperoleh rata-rata untuk keterampilan sosial peserta didik secara klasikal pada siklus I sebesar 65,50% termasuk dalam kriteria baik. Keberhasilan keterampilan sosial peserta didik pada siklus I belum berhasil sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil keterampilan sosial peserta didik pada siklus II dapat diperoleh nilai rata-rata yang termasuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase 79,96% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* pada mata pelajaran PPKn meningkat dari siklus I ke siklus II, hal ini disebabkan dari adanya perbaikan yang telah dilakukan pada refleksi siklus I. Data keterampilan sosial peserta didik menunjukkan angka yang melampaui kriteria keberhasilan tindakan yaitu 75%, sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan dengan pemberian siklus selanjutnya.

SIMPULAN

Penerapan model *time token* dengan media *puzzle* pada materi arti kedudukan dan fungsi Pancasila dilakukan dengan 10 langkah yaitu menyampaikan tujuan, menjelaskan materi, prosedur penerapan model, membentuk kelompok, memberikan kupon bicara, membagikan *puzzle*, menggabungkan *puzzle*, peserta didik berdiskusi untuk menganalisis hasil *puzzle*, mempresentasikan dan memberikan tanggapan. Media yang digunakan adalah *puzzle* berupa gambar lambang sila Pancasila yang disusun secara acak kemudian peserta didik secara berkelompok menggabungkan gambar secara tepat. Sikap sosial siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, baik dari aspek kerjasama, ketegasan, tanggung jawab, kontrol diri dan empati. Keterampilan sosial sebelum dilakukan tindakan yang lulus di atas kriteria kelulusan minimal sebesar 45,14%, setelah diberikan siklus I menjadi 65,50% dan pada siklus II menjadi 79,96%. Kelebihan pembelajaran pada siklus I peserta didik menjadi aktif, namun masih terdapat beberapa peserta didik belum memahami model pembelajaran *time token* dengan media *puzzle* dengan baik. Kelebihan pembelajaran pada siklus II peserta didik lebih mudah untuk memahami, sehingga keterampilan sosial peserta didik menjadi meningkat dan tidak perlu lagi dilanjutkan dengan pemberian siklus selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amtorunajah, A., & Masruri, M. S. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Outdoor Activity di SMP Negeri 1 Kaligondang Kabupaten Purbalingga. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 1–11.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyiyah, H. R., Soepeno, B., & Soemarno, S. (2016). Penerapan Pembelajaran Berbasis Multikultural dengan Model Kooperatif Time Token untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Edukasi*, 3(3), 5-9.
- Cahyo, U. D. (2013). Penerapan Media Puzzle Picture pada Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Denham, A., Hatfield, S., Smethurst 1, N., Tan, E., & Tribe, C. (2006). The Effect of Social Skills Interventions in the Primary School. *Educational Psychology in Practice*, 22(1), 33–51.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Laksono, K., & Siswono, T. Y. E. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Mardhatillah, & Tanjung, H. S. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle terhadap Keterampilan Sosial pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(2), 2579–4647.
- Miles, B. M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Murtiningsih, I., & Komalasari, K. (2017). Implementasi Model Learning Together untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2), 98–107.
- Mustaricha, M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Matapelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 368–373.
- Ni'mah, H. F. (2018). Pengaruh Time Token terhadap Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(35), 3447-3457.
- Nurmalisa, Y. (2018). Pengaruh Interaksi Edukatif terhadap Konsep Diri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 215–219.
- Puspintari, A. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas V di SD Negeri Jetis Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosyadi, R., Pargito, & Purnomo, E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Time Token Pelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Studi Sosial*, 3(3), 1–13.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sulistiadewi, H. (2017). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sumarno, S. (2016). Pengaruh Balikan (*Feedback*) Guru dalam Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (Suatu Kajian Teoritis dan Empirik). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 115–125.
- Suryono, H. (2016). Kebijakan Hukum Penataan Kurikulum Mata Kuliah Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi Guna Revolusi Karakter Mentaati Hukum Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 85–90.
- Utami, P. S. (2017). Persepsi Mahasiswa terhadap Pendidikan Moral Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 48–53.