

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE BELAJAR DISKUSI, MODEL PEMBELAJARAN  
KONVENSIONAL, TIME TOKEN DAN INQUIRY DI KELAS VII MTsN 2  
LAMPUNG TIMUR**

**Rifa Aprilia, Dharma Ridha Sofina, Dewi Chantika S, Atik Purwasih**

Institut Agama Islam Negeri Metro  
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 15 A , Iringmulyo, Metro Timur Kota Metro  
rifaaprilialia81@gmail.com, dharmasofiena12@gmail.com,  
dewichantikasurahman@gmail.com, atik.purwasih5@gmail.com

**Abstrak:** Model Pembelajaran Konvensional selama ini dianggap sebagai model pembelajaran yang membosankan, oleh sebab itu penelitian bertujuan untuk mencari jawaban model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran *Inquiry* dan *Time Token* diharapkan menjadi jawaban pokok persoalan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kausal Komparatif. Penelitian ini dilakukan di kelas VII MTsN 2 Lampung Timur dengan penerapan model pembelajaran *inquiry* di kelas VIIc, Konvensional di kelas VIIe dan model pembelajaran *Time Token* di kelas VIIb. Hasil dari penelitian tersebut memaparkan bahwa model pembelajaran yang berhasil dalam perkembangan nilai interaksi sosial adalah model *inquiry* dan konvensional, sedangkan *time token* kurang berhasil.

**Kata kunci:** *Inquiry, Time Token, Konvensional*

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini Model Pembelajaran semakin hari semakin berkembang. Perkembangan ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan untuk memberikan kesan pada siswa bahwa belajar itu seru dan tidak membosankan. Penggunaan model Pembelajaran yang tidak tepat dengan karakteristik kelas dan materi pembelajaran tentu akan sangat terasa membosankan.

Banyak siswa beranggapan bahwa menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah membosankan. Karena semua materi bersumber dari guru yang menjadikan siswa terkesan pasif. Sebenarnya, model pembelajaran konvensional ini sangat menguntungkan jika digunakan dengan guru yang pandai bercerita. Membawa siswa pada *imajinasi* yang digambarkan oleh guru. Namun sayangnya banyak guru tidak menggunakan kesempatan untuk mengasah

kemampuan berbahasa, sehingga terdapat ambiguitas siswa tentang apa yang disampaikan guru.

Model pembelajaran *Inquiry* adalah model pembelajaran dengan memecahkan masalah dimana siswa dapat mencari jawaban sendiri permasalahan yang mereka hadapi dengan percobaan merumuskan masalah, menganalisis masalah, atau mengidentifikasi dan menarik kesimpulan dengan mandiri sehingga dapat melatih daya kritis dan aktif siswa.

*Discovery* dan *Inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.<sup>1</sup>

Model pembelajaran *Inquiry* dapat memacu peserta didik untuk mendayagunakan potensinya menjawab persoalan yang diberikan dan dihadapinya, sehingga peserta didik dipersiapkan untuk menghadapi tantangan zaman 4.0 dan pengembangan diri dalam penguasaan keterampilan dan proses pembelajaran aktif.

Penerapan Model pembelajaran lain yang serupa namun tak sama adalah model pembelajaran *Time Token*. Model pembelajaran *Time Token* juga memberikan kesempatan siswa untuk memecahkan masalah dan bertujuan membuat siswa melatih daya kritis dan aktif. Namun yang lebih membedakan *Time Token* mengharuskan untuk setiap siswa berperan aktif menjawab soal yang diberikan yang disampaikan melalui pendapatnya.

*Time Token Arend 1998*, struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.<sup>2</sup> Perlu hati-hati dan sangat penting dalam mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Model Pembelajaran *Time Token*, karena setiap siswa diharuskan untuk menjawab pertanyaan secara mandiri satu persatu yang dapat mengakibatkan melebihi estimasi waktu dalam RPP.

---

<sup>1</sup> Nanang Hanafiah, Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012),

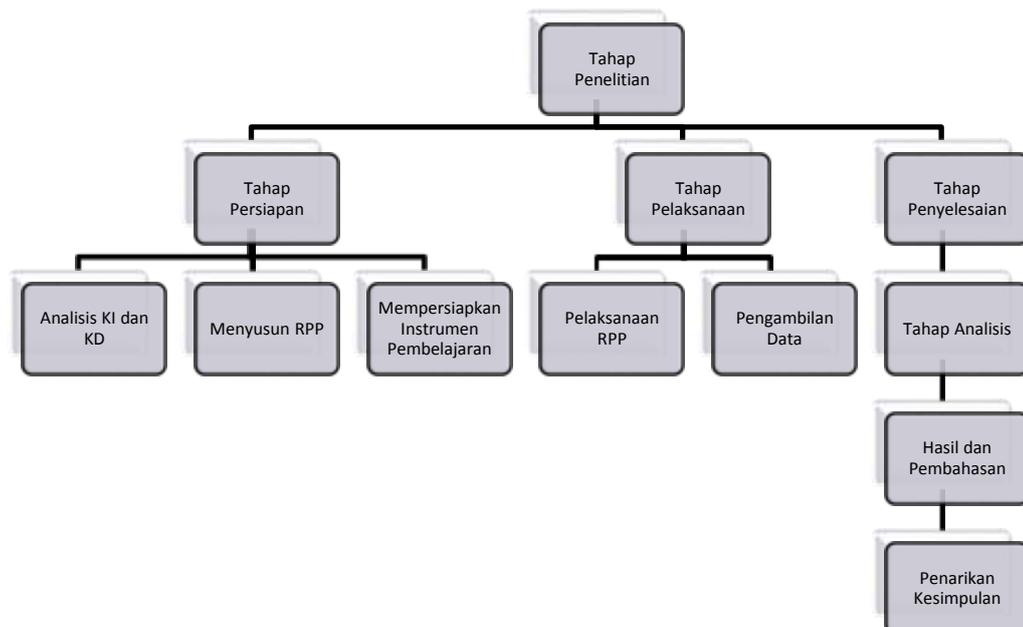
<sup>2</sup> Ibid, hal 55

Model pembelajaran *Inquiry* dan *Time Token* diharapkan menjadi jawaban untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi para guru dalam pembelajaran IPS yang dianggap membosankan bagi peserta didik. Agar proses belajar dapat bermakna bagi peserta didik, peserta didik dijadikan sebagai subjek pembelajaran. Sedangkan guru bertugas hanya sebagai pengawas dan fasilitator untuk mengembangkan pola pikir anak dalam berkreasi dan berpendapat.

Dalam hal ini, perbandingan model pembelajaran konvensional, *Time Token*, dan *Inquiry* diharapkan agar dapat menentukan model pembelajaran apa yang paling tepat bagi pembelajaran IPS.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Kausal Komparatif. Kausal komparatif pendekatannya didasarkan pada perbedaan dua kelompok, kemudian mencari faktor yang mungkin menjadi penyebab atau akibat dari perbedaan tersebut. Metode penelitian ini sejurus dengan penelitian yang dilakukan di MTsN 2 Lampung Timur di kelas VIIb, VIIc, VIIe. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan tiga jenis model pembelajaran yaitu model pembelajaran konvensional, model pembelajaran *time token*, model pembelajaran *inquiry*.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan proses pembelajaran(RPP) dapat diartikan sebagai pedoman mengajar bagi guru dan belajar bagi siswa RPP Ilmu Pengetahuan Sosial adalah proses penyiapan seperangkat keputusan bagi kegiatan di masa depan untuk mencapai tujuan pendidikan IPS secara sistematis, partisipatif, efektif, dan efisien.<sup>3</sup>

### Model Inquiry

Perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan sarana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu model pembelajaran *inquiry*, konvensional dan *time token*, serta instrument yang digunakan didalamnya. Perencanaan dilakukan juga untuk mempersiapkan instrument pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Instrument pengumpulan data tersebut antara lain, media dan soal yang akan digunakan untuk mengetahui hubungan hasil belajar belajar siswa menggunakan metode belajar diskusi dengan menggunakan model *inquiry*, konvensional dan *time token* yang akan digunakan untuk penelitian ini.

Strategi pembelajaran *inquiry* adalah kerangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan kepada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.<sup>4</sup> Penelitian pada siklus yang pertama ini dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada materi interaksi social.

Sintak atau tahapan pembelajarannya sebagai berikut:

- a. Guru memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas.
- b. Guru membagi kelompok (sesuai keinginan guru).
- c. Guru membuat gulungan materi yang kemudian setiap kelompok di berikan kesempatan untuk mengambilnya satu-satu, didalamnya terdapat soal.
- d. Setelah itu, setiap kelompok mendiskusikan materi yang didapat.
- e. Setiap perwakilan kelompok dipersilakan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.Kelebihan dan kekurangan model *inquiry*

---

<sup>3</sup> Tusrianto, *Pembelajaran IPS SD/MI*, (Lampung:STAIN Jurai Siwo Metro)

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group)

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Merupakan strategi pembelajaran yang banyak menekankan kepada pengembangan aspek kognitif,afektif, dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran oleh strategi ini di anggap lebih bermakna.	Digunakan sebagai strategi pembelajaran makan akan sulit mengkontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2	Dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.	Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena, terbentur dalam kebiasaan siswa dalam belajar.
3	Merupakan strategi yang di anggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.	Kadang-kadang dalam mengemplementasikannya, memerlukan waktu panjang sehingga guru sering sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
4	Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memmiliki kemampuan di atas rata-rata.	Strategi pembelajran inquiry sulit di implementasikan oleh setiap guru.

### **Model konvensional**

Model Konvensional adalah suatu pembelajaran klasik yang mana guru dijadikan sebagai central pembelajaran, sehingga siswa lebih pasif. Guru dianggap seorang yang serba tahu, sehingga pengalaman dan kecakapan guru dalam mengolah kelas dan menyampaikan materi diajadikan ujung tombak dalam model pembelajaran ini.

Tahapan Pembelajaran model ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan atau menerangkan materi pelajaran yang dibahas hari ini dengan menggunakan media pembelajarannya.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang tidak dipahami.
- c. Setelah ini guru memberikan beberapa soal tes kepada siswa untuk dikerjakan dan dikumpulkan setelah selesai mengerjakan, tes diberikan untuk mengetahui seberapa paham siswa dengan materi yang di berikan.

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama mendengarkan penjelasan guru.	Pelajaran berjalan membosankan.
2	Isi silabus dapat diselesaikan dengan mudah karena guru tidak harus menyesuaikan dengan kemampuan guru sebab bahan pelajaran telah disusun secara urut.	Siswa menjadi pasif dan hanya menulis saja.
3		Karena siswa pasif maka pengetahuan yang diperoleh mudah dilupakan.
4		Siswa hanya belajar menghafal tanpa pemahaman.

### Model Time Token

Model pembelajaran *time token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara, dalam pelaksanaan pembelajaran diskusi, *time token* digunakan agar siswa aktif bertanya dalam berdiskusi.

Berikut adalah tahap proses pembelajaran Time Token. Pertama, guru menjelaskan atau menerangkan materi pelajaran yang dibahas hari ini dengan menggunakan media pembelajarannya. Kemudian guru memberi *stimulus* kepada siswa untuk menyebutkan materi yang ada di media pembelajarannya, secara reflek siswa akan *merspon*. Setelah semua materi yang kita berikan dirasa cukup tahap selanjutnya setiap siswa diberikan kertas yang berisikan soal, setelah itu diberi kesempatan waktu 5menit untuk menjawab selama bergantian

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Setiap awal memiliki kesempatan yang sama mendengarkan penjelasan guru.	Pelajaran berjalan membosankan
2	Isi silabus dapat diselesaikan dengan mudah karena guru tidak harus menyesuaikan dengan kemampuan guru sebab bahan pelajaran telah disusun secara urut	Siswa menjadi pasif hanya menulis saja.
3		Karena siswa pasif maka pengetahuan yang diperoleh mudah dilupakan
4		Siswa hanya belajar menghafal tanpa pemahaman

### Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di MTsN 2 Lampung Timur tentang “Perbandingan hasil belajar siswa dengan metode belajar diskusi dengan model pembekajaran Time Token, Inquiry, dan Konvensional” ditujukan untuk menguji apakah dengan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakter peserta didik dapat menjadikan pembelajaran berlangsung dengan aktif, efektif, efisien dan membuat hasil belajar siswa naik.

Hasil penelitian menunjukkan Model pembelajaran Inquiry adalah model pembelajaran yang paling efektif digunakan untuk materi pembelajaran Interaksi Sosial dengan jumlah peserta didik 36 siswa/kelas. Alasan ini didasarkan karena dari 36 siswa, yang berhasil menembus nilai KKM terdapat 28 siswa dan 8 siswa yang gagal menembus KKM. Model pembelajaran Inquiry melatih siswa untuk berfikir kritis dan membangun kerjasama antar kelompok, keterampilan ini dapat dijadikan bekal untuk hidup dimasyarakat ataupun didunia kerja kelak. Model Inquiry terbukti mampu untuk menumbuhkan progres pencapaian hasil pembelajaran, hal ini didasarkan pada kenyataan pengambilan 5 sample acak kelas VIIc dengan nilai pre test 75 (KKM). Hasil menunjukkan 5 siswa tersebut berhasil melampaui KKM, bahkan mampu mencapai Nilai sempurna.

**Grafik 1.1**

**Perkembangan Model Pembelajaran Inquiry**



Hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran Inquiry adalah cara guru untuk menyampaikan *stimulus* harus dengan jelas, tidak bertele-tele, atau menggunakan kata-kata yang ambigu. Karena siswa mencari dan menarik kesimpulan sendiri, sehingga hal-hal tersebut dapat membuat siswa mispersepsi. Karena siswa yang tidak menembus KKM rata-rata adalah mereka yang gagal dalam memahami perintah yang diberikan. Oleh karena itu, kepiawaian guru untuk mengondisikan kelas dan mengolah kata sangat diperlukan untuk menyampaikan *stimulus* agar *respons* yang diberikan sesuai dengan hal yang diharapkan.

Model pembelajaran konvensional menduduki tempat kedua yang paling efektif bagi peserta didik setelah model pembelajaran inquiry. Posisi ini didasarkan

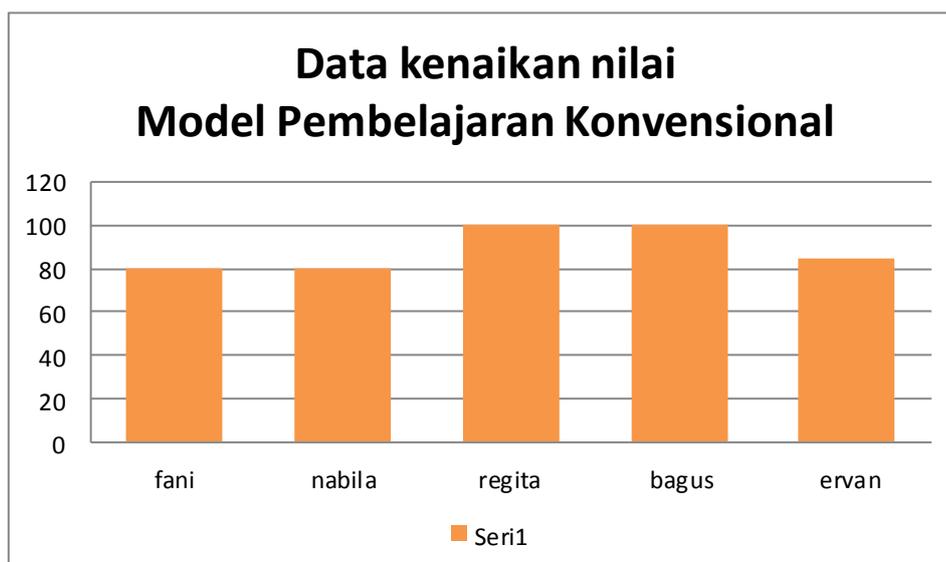
pada hasil penelitian yang dilakukan di kelas VIIe dengan jumlah siswa yang sama 36 siswa. Hasil menunjukkan 25 siswa berhasil melampaui KKM dan sisanya 11 orang yang gagal.

Model pembelajaran ini yang paling sering digunakan guru, selain model pembelajaran yang menghemat biaya, guru adalah pusat dari segala proses pembelajaran sehingga apa yang diharapkan guru dalam kegiatan proses pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis. Sayangnya, siswa menganggap proses pembelajaran konvensional sangat membosankan. Terlebih lagi jika guru tidak dapat mengemas konsep pembelajaran dan penyampaian cerita yang baik. Maka materi yang seharusnya menjadi sangat menarik, berubah menjadi membosankan.

Ujung tombak dari model pembelajaran ini adalah guru. Guru harus menyampaikan citranya yang hangat, ramah namun tetap bisa tegas. Guru yang tidak menggurui sehingga materi yang disampaikan guru dapat bekesan bagi para siswanya. Berikut adalah data kenaikan hasil pembelajaran 5 siswa yang diambil secara acak dengan nilai pre test 75 (KKM)

**Grafik 1.2**

**Perkembangan Model Pembelajaran Konvensional**

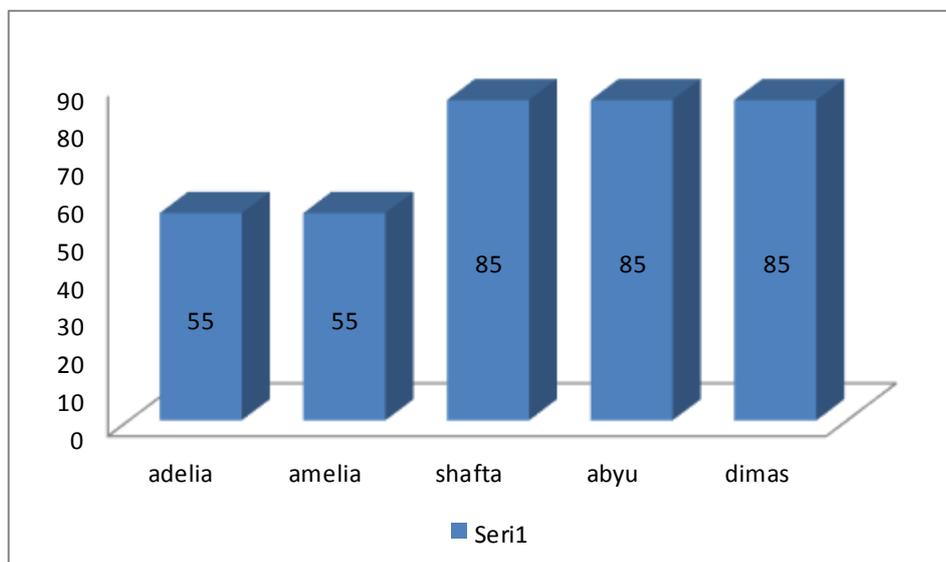


Model Pembelajaran Time Token berada dalam urutan teraakhir. Model pembelajaran time token sebenarnya tidak berarti gagal atau tidak baik, namun penggunaan model pembelajaran Time token harus benar-benar dirancang dengan sebaik mungkin, dari mengetahui jumlah kelas yang akan diajarkan, karakteristik siswa, jenis materi yang akan diajarkan, dll. Karena memang suatu model pembelajaran akan berjalan dengan baik jika ditempatkan pada suatu yang tepat.

Materi Interaksi Sosial yang diajarkan di kelas VIIb yang berjumlah 36 siswa sepertinya kurang memberikan keuntungan dari model pembelajaran ini. Sebab, dari 36 siswa yang memiliki nilai KKM hanya 16 siswa dan 20 siswa tidak lolos KKM. Meskipun sebenarnya bertujuan untuk siswa pasif menjadi aktif, hal ini akan menyebabkan siswa yang sudah aktif tidak mengasah potensinya lebih dalam.

**Grafik 1.3**

**Data Hasil Model Pembelajaran Time Token**



Tingkat kenaikan nilai cenderung tidak stabil, hal ini didasarkan dari pengambilan sample secara acak dari 5siswa yang memiliki nilai 75 (KKM) cenderung ada yang naik, namun ada juga yang turun. Ketidak stabilan ini disebabkan karena mental setiap anak berbeda dalam menjawab soal langsung dari guru dalam waktu yang relatif singkat.

## **KESEIMPULAN**

Model pembelajaran yang paling efektif digunakan dalam materi Interaksi Sosial pada kelas VII MTsN 2 Lampung Timur adalah model pembelajaran Inquiry, hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat 28 siswa yang berhasil mencapai KKM kelas dan 8 siswa tidak lolos KKM.

Model pembelajaran yang menduduki peringkat kedua adalah model pembelajaran Konvensional, penelitian menunjukkan bahwa hasil menunjukkan 25 siswa berhasil melampaui KKM dan sisanya 11 siswa yang gagal. Model pembelajaran yang menduduki peringkat ketiga adalah model pembelajaran Time Token, penelitian menunjukkan bahwa hasil tingkat kenaikan nilai cenderung tidak stabil, hal ini didasarkan dari pengambilan sample secara acak dari 5 siswa yang memiliki nilai 75 (KKM) cenderung ada yang naik.

Model pembelajaran yang baik adalah suatu model pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan sebuah kebijakan bagi guru. Sebagai seorang pendidik sangat haruslah cermat untuk menelaah apakah kebutuhan siswa dan karakteristiknya. Sehingga setiap kebijakan yang diambil guru terkait model pembelajaran apa yang dipilih dapat menyenangkan dan berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional maupun visi dan misi sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hanafiah, Nanang. 2012 Suhana, Cucu, *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Tusrianto, 2004 *Pembelajaran IPS SD/MI*. Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro
- Sanjana, Wina, 2016 *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Wardani, Wardani. (2019). Pendampingan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Di Kabupaten Pringsewu. DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 1 No. 2 Juli-Desember 2019
- Wardani, Wardani. (2019). *Pengaruh Kecerdasan Adversitas dan Kecerdasan Emosional melalui Model Inkuiri Sosial terhadap Keterampilan Sosial Siswa*. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS Volume 4, No. 2, 2019, ISSN 2503-5307
- Wardani, Wardani. (2019). *Internalisasi Nilai dan Konsep Sosialisasi Budaya dalam Menjunjung Sikap Persatuan Masyarakat Desa Pancasila*. Vol. 6 No. 2 Tahun 2019.
- Wardani, Wardani. (2014). *Pengembangan Model Webquest pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Studi Sosial Vol. 2 No. 1