

# Perbandingan Keterampilan Sosial Siswa Menggunakan Model *Time Token* dan *Snowball Throwing*

Mustofiarudin, Nurdin dan Rahma Dianti  
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung  
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research is to find the differences of social competence towards the learning model. The methods used in this research is experimental research method with comparative approach. The population of this research is 135 students with 68 students as the sample. The technique of the research is *Cluster Random Sampling*. The data was collected by the observation. Hypothesis testing was done by two sample independent t-test formula. The result of the analysis indicates: (1) there are social competence differences in the students who learn using cooperative learning model - time token type model compared to those who learn using cooperative model - snowball throwing type, and (2) the social competence of the students who learn using time token learning model was higher compared to using snowball throwing by considering the ability to share information, talk in turns, give opinion, work together, help one another, solve problems by discussion, and accept/respect others.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial terhadap model pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Populasi penelitian ini 135 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 68 siswa. Teknik penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Teknik pengambilan data dengan observasi. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test dua sampel independen. Hasil analisis data menunjukkan (1) Terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing*. (2) Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *time token* akan lebih tinggi dibandingkan menggunakan *snowball throwing* dilihat dari kemampuan berbagi informasi, berbicara secara bergiliran, menyampaikan pendapat, bekerja sama, saling menolong, menyelesaikan masalah dengan berdiskusi, dan menerima/respek terhadap pendapat orang lain.

**Kata kunci:** Keterampilan Sosial, *Time Token*, *Snowball Throwing*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang harus diupayakan, guna meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Untuk mewujudkan pendidikan yang mampu memenuhi kebutuhan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini melaju pesat di era global, maka menurut Yahya dan Pramukantoro (2013: 97) sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas guru, serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, global sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.

Gurumempunyai tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk menunjang tugas tersebut diperlukan pemilihan metode yang tepat dan sesuai dengan materi atau konsep yang akan diajarkan. Metode pembelajaran yang dipakai oleh guruakan banyak berpengaruh terhadap cara belajar siswa yang mana setiap

siswa mempunyai cara belajar yang berbedabeda.

Keterampilan sosial menjadi hal yang sangat penting bagi setiap individu karena ini menyangkut tentang kemampuan dalam bersosialisasi antar individu, cara dalam berinteraksi baik dalam tingkah laku maupun komunikasi dengan orang lain. Keterampilan ini sangat di butuhkan di kehidupan yang akan datang karena melalui keterampilan ini setiap individu mempunyai bekal untuk mengatasi setiap konflik yang akan terjadi di masyarakat dan kehidupan yang sebenarnya. Pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam menjalani hubungan sosial menjadi sebuah keharusan bagi seseorang.

Berdasarkan hasil observasi diSMA Negeri 1 Seputih Banyak bahwa keterampilan sosial siswa masih tergolong rendah, artinya sejauh ini pembelajaran ekonomi yang diterapkan di SMA Negeri 1 Seputih Banyak masih cenderung menekankan pada aspek kognitif/pengetahuan saja, yaitu meninjau keberhasilan pembelajaran dari indeks nilai mata pelajaran ekonomi siswa, belum mempertimbangkan ranah afektif dan

psikomotorik yang penting bagi kehidupan bermasyarakat di era global.

Oleh karena permasalahan tersebut, peneliti memusatkan penelitian pada keterampilan sosial siswa, guna mempersiapkan siswa yang mampu bersaing di pasar global dan menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial masyarakat dengan budi pekerti yang baik. Penelitian keterampilan dengan memperhatikan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi melalui perbandingan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pelajaran akan sangat berpengaruh terhadap terciptanya interaksi dua arah yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan guru yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *TimeToken* dan *Snowball Throwing*. Model pembelajaran *Time Token* lebih memusatkan pada diskusi tiap anggota kelompok untuk bersedia menyampaikan argumentasinya tanpa membatasi hak tiap peserta didik dan menghargai setiap perbedaan. Sedangkan, *Snowball Throwing* merupakan pembelajaran kreatif yang memicu siswa

untuk memunculkan jiwa kepemimpinannya tanpa membatasi kontribusi siswa lain.

Strategi pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Model pembelajaran ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan social agar siswa tidak mendominasi pembelajaran atau diam sama sekali (Huda, 2014 : 239). Sedangkan, model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Susanti dalam Antari (2016: 129) adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat serta menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa (Bayor dalam Hamdayama, 2014: 158). *Snowball Throwing* adalah paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan

belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) (Depdiknas, 2001: 5).

Berdasarkan pemikiran di atas, menunjukkan bahwa belum diterapkannya penilaian hasil belajar dalam ranah afektif di sekolah secara optimal, maka perlu dikembangkan suatu instrumen untuk mengukur ranah afektif. Selain itu, diperlukan juga suatu rancangan pencapaian tujuan pembelajaran afektif. Di sisi lain, pembelajaran perlu ditingkatkan dengan adanya variasi model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa, karena apabila model pembelajaran yang digunakan oleh guru dirasakan menarik oleh siswa maka siswa akan aktif selama pembelajaran. Perbandingan model pembelajaran ini, untuk mengetahui perkembangan keterampilan sosial siswa yang paling efektif dan efisien akan ditingkatkan oleh jenis model pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di lingkungan sekolah tersebut, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Studi Perbandingan Keterampilan Sosial Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Time Token* dan *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X

SMA Negeri 1 Seputih Banyak Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dibandingkan dengan model pembelajaran *Time Token* dilihat dari kemampuan berbagi informasi.
3. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dibandingkan dengan model pembelajaran *Time Token* dilihat dari kemampuan berbicara secara bergiliran.
4. Untuk mengetahui perbedaan *soft skill* siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball*

*Throwing* dilihat dari kemampuan menyampaikan pendapat.

5. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajarannya kooperatif tipe *Snowball Throwing* dibandingkan dengan model pembelajaran *Time Token* dilihat dari kemampuan bekerja sama.
6. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dilihat dari kemampuan saling menolong.
7. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi.
8. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dilihat dari

kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2008: 107).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Banyak Tahun 2018/2019 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa 135 siswa.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *teknik cluster random sampling*. Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak 4 kelas, yaitu X IIS 1, X IIS 2, X IIS 3 dan X IIS 4. Hasil berdasarkan penggunaan teknik cluster random sampling diperoleh kelas X IIS 1, X IIS 2, dan X IIS 3 sebagai sampel, kemudian ketiga kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh X IIS 3 sebagai kelas eksperimen

dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* dan X IIS 1 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu observasi dan wawancara.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan uji T-Test Dua Sampel Independen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *time token* dan *snowball throwing* pada mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 6,203 dengan  $\alpha$  (0,05) dan  $dk = 36+32-2 = 66$ , maka diperoleh 1,998(interpolasi). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $6,203 > 1,998$  serta tingkat signifikansi  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti Ada perbedaan antara keterampilan sosial siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Time Token* dan *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi.

Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Fitri Mareta (2016) yang menyatakan

keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Time Token* lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*(TSTS) pada siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal. Dengan hasil hitung  $t_{hitung}$  sebesar  $8,639 > t_{tabel} 2,064$ . Secara umum, meskipun rata-rata keterampilan sosial siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, perlu diingat bahwa semua model pembelajaran yang diterapkan adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dan tidak ada satupun model pembelajaran yang sempurna, semuanya memiliki kelebihan dan kekurangannya tergantung dengan ketepatan materi, lokasi dan kondisi siswa.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada indikator berbagi informasi. Berdasarkan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 2,378 dengan  $\alpha$  (0,05) dan  $dk = 36+32-2 = 66$ , maka diperoleh 1,998(interpolasi). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau

2,378 > 1,998 serta tingkat signifikansi  $0,020 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hasil rata-rata model *time token* 18,97 lebih besar dari *snowball throwing* 17,47 sehingga dapat dikatakan bahwa ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari kemampuan berbagi informasi.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laras Nur Aini Pratiwi (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *time token* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* bagi siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal terhadap mata pelajaran Ekonomi.

3. Model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada indikator berbicara secara bergiliran. Hasil perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 3,101 dengan  $\alpha (0,05)$  dan  $dk = 36+32-2 = 66$ , maka diperoleh 1,998 (interpolasi). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau

3,101 > 1,998 serta tingkat signifikansi  $0,003 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hasil rata-rata model *time token* 19,72 lebih besar dari *snowball throwing* 17,81 sehingga dapat dikatakan bahwa ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari kemampuan berbicara secara bergiliran.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Fitri Mareta (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) bagi siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

4. Model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dilihat dari kemampuan menyampaikan pendapat. Hasil perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 2,467 dengan  $\alpha (0,05)$  dan  $dk = 36+32-2 = 66$ , maka diperoleh 1,998 (interpolasi). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau

2,467 > 1,998 serta tingkat signifikansi  $0,016 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hasil rata-rata model *time token* 19,86 lebih besar dari *snowball throwing* 18,5 sehingga dapat dikatakan bahwa ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari kemampuan mengemukakan pendapat.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fridy Wahyu Kurniawan (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran PBL dengan metode *time token* untuk meningkatkan keaktifan siswa” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan metode *time token* dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 44,47% dengan rincian pada pra siklus 32,11% meningkat menjadi 53,68% pada siklus I dan meningkat menjadi 76,58% pada siklus II.

5. Model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada kemampuan bekerja sama. Hasil

perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 3,661 dengan  $\alpha$  (0,05) dan  $dk = 36 + 32 - 2 = 66$ , maka diperoleh 1,998 (interpolasi). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,661 > 1,998$  serta tingkat signifikansi  $0,001 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hasil rata-rata model *time token* 19,64 lebih besar dari *snowball throwing* 17,19 sehingga dapat dikatakan bahwa ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari kemampuan bekerja sama.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laras Nur Aini Pratiwi (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *time token* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* bagi siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal terhadap mata pelajaran Ekonomi.

6. Model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dilihat dari kemampuan saling



menolong. Hasil perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 2,401 dengan  $\alpha$  (0,05) dan  $dk = 36+32-2 = 66$ , maka diperoleh 1,998(interpolasi). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,401 > 1,998$  serta tingkat signifikansi  $0,019 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hasil rata-rata model *time token* 19,89 lebih besar dari *snowball throwing* 18,53 sehingga dapat dikatakan bahwa ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari kemampuan saling menolong.

Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Fitri Mareta (2016) yang menyatakan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Time Token* lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal. Dengan hasil hitung  $t_{hitung}$  sebesar  $8,639 > t_{tabel}$  2,064.

7. Model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dalam

meningkatkan keterampilan sosial siswa dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi. Hasil perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 2,399 dengan  $\alpha$  (0,05) dan  $dk = 36+32-2 = 66$ , maka diperoleh 1,998(interpolasi). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,399 > 1,998$  serta tingkat signifikansi  $0,019 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hasil rata-rata model *time token* 19,78 lebih besar dari *snowball throwing* 18,34 sehingga dapat dikatakan bahwa ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Fitri Mareta (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu antara siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal dari kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis kelima menggunakan rumus T-test Dua Sampel Independen diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar

$8,639 > t_{\text{tabel}} 2,064$ , maka  $H_1$  diterima, dengan kata lain hipotesis diterima. Oleh karena itu, keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Time Token* lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal.

8. Model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dilihat dari kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain. Hasil perhitungan  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 2,779 dengan  $\alpha$  (0,05) dan  $dk = 36 + 32 - 2 = 66$ , maka diperoleh 1,998 (interpolasi). Dengan demikian  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  atau  $2,779 > 1,998$  serta tingkat signifikansi  $0,007 < 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hasil rata-rata model *time token* 20,22 lebih besar dari *snowball throwing* 18,59 sehingga dapat dikatakan bahwa ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat

dari kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laras Nur Aini Pratiwi (2016) keterampilan sosial siswa dalam siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal pada kelaskontrol. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis keempat menggunakan rumus t-test dua sampel independen diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  sebesar  $4,986 > t_{\text{tabel}} 2,074$ , maka  $H_1$  diterima, dengan kata lain hipotesis diterima. Oleh karena itu, keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *time token* lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* pada siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal.

## SIMPULAN

1. Ada perbedaan antara keterampilan sosial siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Time Token* dan *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi. Perbedaan keterampilan sosial siswa dapat terjadi karena adanya

penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa, dilihat dari kemampuan berbagi informasi. Dengan demikian model pembelajaran *time token* lebih cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya pada indikator berbagi informasi.
3. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa, dilihat dari kemampuan berbicara secara bergiliran. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya pada kemampuan berbicara secara bergiliran.
4. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Time Token* lebih baik dibandingkan

dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa, dilihat dari kemampuan menyampaikan pendapat. Dengan demikian model pembelajaran *time token* lebih cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya pada kemampuan menyampaikan pendapat.

5. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa, dilihat dari kemampuan bekerja sama. Dengan demikian model pembelajaran *time token* lebih cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya pada kemampuan bekerja sama.
6. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa, dilihat dari kemampuan saling menolong. Dengan demikian model pembelajaran *time token* lebih cocok

digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya pada kemampuan saling menolong.

7. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa, dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi. Dengan demikian model pembelajaran *time token* lebih cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya pada kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi.
8. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa, dilihat dari kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain. Dengan demikian model pembelajaran *time token* lebih cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya pada kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antari, N. M. D., Agustini, K., dan Divayana, D. G. H. 2016. Studi Komparatif Model Pembelajaran Talking Stick Dan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Seririt Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13 (2): 127-136.
- Depdiknas. 2001. *Sistem Penilaian Kelas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yahya, M, N., Pramukantoro, J. A. 2013.  
Pengembangan Perangkat Model  
Pembelajaran Kooperatif Tipe  
Talking Stick pada Standar  
Kompetensi Mengoperasikan  
Peralatan Pengendali Daya Tegangan  
Rendah di SMKN 2 Surabaya.  
*Pengembangan Perangkat Model  
Pembelajaran Kooperatif Tipe  
Talking Stick*, hal 95-103.