

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi merupakan era kemajuan baik dibidang pendidikan maupun teknologi. Perubahan yang pesat akibat era globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk mengubah konsep berfikir peserta didik. Berbagai tantangan akan dihadapi manusia sejalan dengan kemajuan globalisasi tersebut, hal ini memiliki implikasi luas terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik pembelajaran. Era globalisasi merupakan ajang untuk meningkatkan sumber daya yang berkualitas, karena akan menjadi tumpuan utama suatu bangsa dan kompetensi. Oleh karena itu, peningkatan kualitas dibidang pendidikan harus diperhatikan. Karena pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan nasional, yang berfungsi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia (Fuad Ihsan, 2013:4).

Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai pihak, khususnya keluarga, sekolah, dan masyarakat sebagai lingkungan pendidikan yang dikenal sebagai tripusat pendidikan. Fungsi dan peranan tripusat pendidikan itu, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama, merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan yakni membangun manusia Indonesia seutuhnya serta menyiapkan sumber daya manusia pembangun yang bermutu (Komariah, 2005:75). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Fungsi pendidikan nasional menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 3 ayat 1 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal, yang artinya siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami konsep dan informasi. Akibatnya ketika siswa lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka lemah dalam aplikasi. Standar proses pendidikan menjadi solusi dari masalah di atas. Fungsi dari standar pendidikan secara umum sebagai standar minimal yang harus dilakukan memiliki fungsi sebagai pengendali proses pendidikan untuk memperoleh kualitas hasil dan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2010:1).

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan juga merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada disekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarga sendiri (Muchlis, 2006:2). Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari kegiatan pendidikan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau suatu proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan atau dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Kokom Komalasari, 2010:3). Pembelajaran yang efektif dan optimal apabila pembelajaran dapat tercapai. Demi mencapai tujuan pembelajaran seorang guru harus mampu menciptakan situasi dan kondisi yang baik. Guru dituntut untuk memiliki kreatifitas agar menciptakan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam sistem belajar mengajar guru harus berusaha agar proses belajar-mengajar mencerminkan dua arah yaitu bukan semata-mata memberikan informasi tanpa mengembangkan kemampuan mental, fisik, dan penampilan. Akan tetapi, proses belajar mengajar dikelas harus dapat mengembangkan cara belajar siswa untuk mendapatkan, mengelola, menggunakan dan mengkomunikasikan apa yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari pada saat ini dan masa mendatang. Pada pelaksanaan pembelajaran dikelas guru harus memilih model atau metode pembelajaran yang tepat, karena cara guru dalam memilih model pembelajaran sangatlah mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 12 Oktober 2020, dengan guru mata pelajaran IPS diperoleh beberapa informasi diantaranya: Disaat proses pembelajaran berlangsung siswa sulit menemukan dan memahami konsep dan prinsip pembelajaran IPS, Siswa kurang faham dalam materi yang disampaikan guru, siswa juga cenderung pasif mendengarkan atau hanya mencatat, siswa belum sanggup menyampaikan ide dan gagasan, Partisipasi siswa untuk mengemukakan pendapat masih kurang, siswa cenderung menunggu giliran dan ditunjuk oleh guru untuk menyampaikan pendapat, hasil ujian semester siswa SMP N 1 Rambah Samo dikategorikan rendah yaitu hanya 37,5% siswa yang tuntas.

Tabel 1.1 *Hasil ujian IPS semester Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Rambah Samo*

NO	Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase %
1.	Tidak Tuntas (<60)	20	62,5%
2.	Tuntas (>60)	12	37,5%
Jumlah		32	100,00

Sumber: Apriyeni. S.Pd (guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Rambah Samo)

Berdasarkan tabel 1.1 diatas maka diperlukan perbaikan agar hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal di SMP Negeri 1 Rambah Samo, maka untuk mengatasinya diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menarik hasil belajar siswa untuk mempelajari pelajaran IPS, Salah satu model yang tepat yang dapat meningkatkan daya ingat pengetahuan dan keterampilan berfikir siswa secara aktif serta membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran IPS yaitu model pembelajaran time token. Model pembelajaran ini adalah salah satu model yang cocok untuk menumbuhkan semangat, meningkatkan keterampilan sosial dan menghindari siswa yang lebih suka diam di kelas. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban untuk menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didiknya dikelas.

Model pembelajaran *time token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali (Suyatno, 2009:76). Melalui pembelajaran yang tepat diharapkan siswa mampu memahami dan menguasai materi ajar sehingga dapat berguna dalam kehidupan nyata. Salah satu indikator keberhasilan proses keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar adalah cerminan dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti untuk mengkaji lebih dalam terhadap permasalahan tersebut dan dituangkan dalam proposal yang berjudul ***"Pengaruh model pembelajaran time token terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo"***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo tahun pelajaran 2020/2021.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri Rambah Samo tahun pelajaran 2020/2021.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diliat dari penelitian ini adalah :

1. Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dibidang pendidikan IPS khususnya mengenai model pembelajaran *Time Token*.

2. Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi guru

Sebagai alternatif model pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

b. Bagi peneliti

Sebagai referensi peneliti selanjutnya.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya model pembelajaran *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 1 Rambah Samo.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaira serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Nurshid Sumaatmadja(dalam Supriatna, 2008:1) mengemukakan bahwa Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Sedangkan Trianto (2010:171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sejalan dengan pendapat diatas Supardi (2011:182) mendefenisikan pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial yang didalamnya merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial seperti: antropologi, geografi, sejarah, hukum, ilmu-ilmu politik dan humaniora yang terpadu dan terseleksi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

b. Karakteristik pendidikan IPS

Menurut Sapriya (2009:7) mengemukakan bahwa salah satu karakteristik Pendidikan IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri(dalam Sapriya,2007:19) adalah sebagai berikut:

- a) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b) Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif(meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah /tema/topik.
- c) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional, dan analisis.
- d) Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilan.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Rudy Gunawan (2011: 37) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.

Sementara menurut Wahab (dalam Rudy gunawan 2011:21) menyatakan bahwa tujuan pengajaran IPS disekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada kererampilan sosialnya.

Tujuan pendidikan menurut Isjoni (2007: 50-51) dapat dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut:

- a) *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya.
- b) *Skills*, yang berhubungan dengan tujuan IPS dalam hal ini mencakup keterampilan berfikir (*thinking skills*).
- c) *Attitudes*, di kelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berfikir (*intelektual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*).
- d) *Value*, dalam hubungan ini adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat sekitar didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintah (falsafah bangsa).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membantu tumbuhnya warga negara yang baik dapat mengembangkan kerampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada kererampilan sosialnya.

2. Hakikat Model Pembelajaran *Time Token*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya model pembelajaran merupakan gambaran umum, namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Hal tersebut membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang sudah menerapkan langkah atau pendekatan pembelajaran yang justru lebih luas lagi

cakupannya. Menurut Trianto (2010:51) Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau dalam tutorial. Sedangkan menurut Saefuddin & Berdiati (2014:48) Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Sementara menurut Sukmadinata & Syaodih (2012:151) Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu rancangan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas agar mencapai tujuan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran *Time Token*

Model pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Menurut Suyatno (2009:76) Model Pembelajaran *time token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan. Sedangkan menurut Aqib (2013:33) Model Pembelajaran ini merupakan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial. Sementara menurut Taniredja,dkk(2014:119) Model Pembelajaran *time token* merupakan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah, dimana digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial

serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar ,sehingga dapat menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Time Token*

Menurut Huda (2013:240) sintak dari model pembelajaran *time token* ini adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal.
3. Guru memberi tugas pada siswa.
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik perkupon pada tiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. 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.
6. Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

d. Kelebihan dan kekurangan Model pembelajaran *Time Token*

Menurut Huda (2014:241) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut :

1) Kelebihan model pembelajaran *time token* yaitu :

- a. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.
- b. Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi.
- d. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
- e. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik.
- f. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

g. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

h. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

2) Kekurangan model pembelajaran *time token* yaitu :

a. Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.

b. Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.

c. Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karna semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.

d. Siswa yang memiliki banyak pendapat akan sulit mengutarakan pendapatnya karena waktu yang diberikan terbatas.

3. Hakikat Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Sementara menurut Benjamin S. Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26-27) menyebutkan enam ranah kognitif, sebagai berikut :

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangksp arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya menggunakan prinsip.

4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Slameto(2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:
 - 1) Faktor Jasmani yaitu meliputi :
 - a) Faktor Kesehatan
Sehat bereti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.
 - b) Cacat Tubuh
Sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.
 - 2) Faktor Psikologis yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

- 3) Faktor Kelelahan yang meliputi, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi :
- 1) Faktor Keluarga
Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa, cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor Sekolah
Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung.
 - 3) Faktor Masyarakat
Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

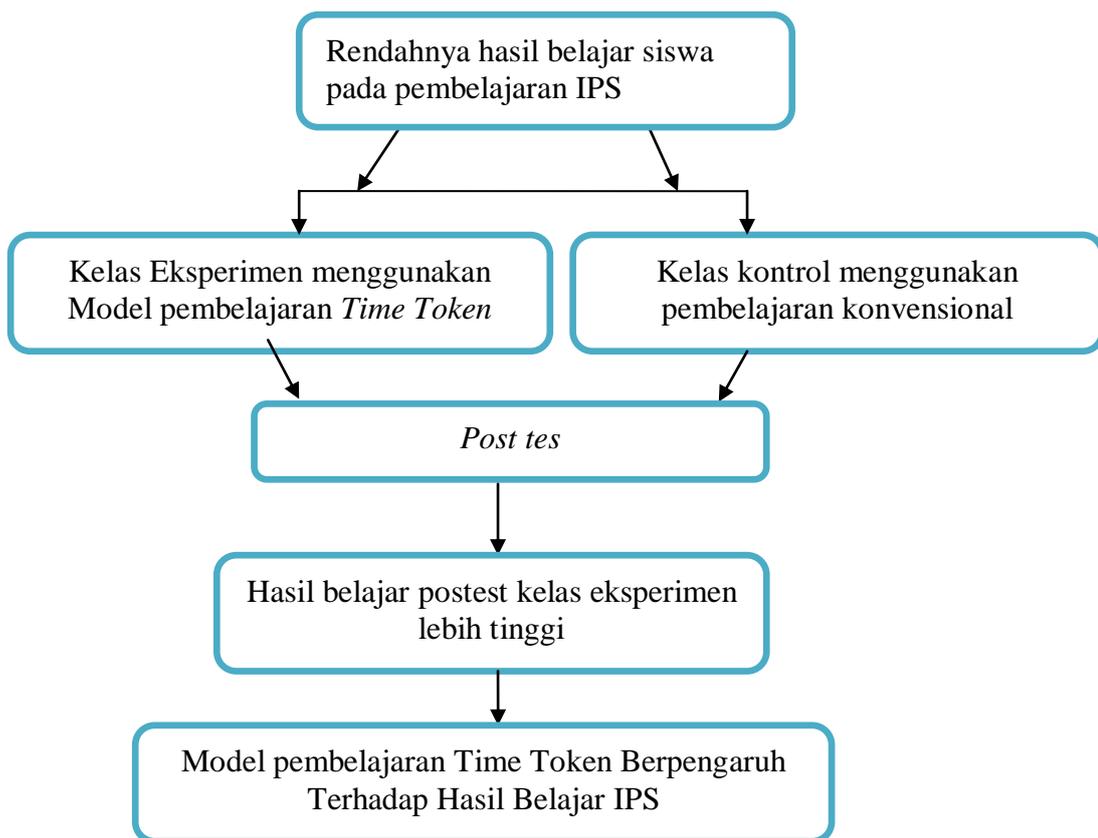
B. Kerangka Konseptual

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain ilmu pengetahuan sosial memiliki kajian yang sangat kompleks tentang kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu peserta didik yang merupakan bagian dari masyarakat perlu diberikan ilmu pengetahuan sosial sebagai bekal hidupnya. Tujuannya agar memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Serta memiliki kemampuan berkomunikasi

dengan orang lain, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan tingkat global. Pada jenjang SMP mata pelajaran IPS memuat ekonomi, geografi, sosiologi dan sejarah. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang menarik, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*.

Model pembelajaran *Time Token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh model *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo tahun pelajaran 2020/2021.

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh model kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo tahun pelajaran 2020/2021.

D. Penelitian Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau hubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Warniwati (2018) yang berjudul (Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTS Ishaq Ummah NW Tibu Jorong Lombok Timur). Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini bahwa bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII yang berjumlah 46 peserta didik. Terdapat pengaruh yang signifikan pada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Time Token* dibandingkan penggunaan model pembelajaran lain. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan yaitu $(9,467 > 2,000)$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terdapat pada model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran *Time Token*. Perbedaannya kalau penelitian terdahulu menggunakan pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTS Ishaq Ummah NW Tibu Jorong Lombok Timur, sedangkan peneliti sekarang menggunakan pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo tahun pelajaran 2020/2021.

2. Penelitian oleh Rosalina Sisilia Santriana Son (2019), berjudul (Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri Siso). Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Time Token* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada kelas VIII SMP Negeri Niso yang dapat dilihat dari nilai signifikan $0,156 > 0,05$ dan peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terdapat pada model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran *time token*. Perbedaannya kalau penelitian terdahulu menggunakan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri Siso, sedangkan yang saya teliti menggunakan pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 1 Rambah Samo.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Chairia (2016) yang berjudul (Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Siswa kelas XB di SMA Negeri 1 Bandar Sri Bhawono Lampung Tahun ajaran 2014/2015). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *time token* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah siswa kelas XB SMA Negeri 1 Bandar Sri Bhawono. Besar taraf signifikan model ini sebesar 0,72 yang jika dimasukkan ke dalam tabel interpretasi korelasi termasuk kategori cukup. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model yang diterapkan sama-sama menggunakan model pembelajaran *time token*. Perbedaannya kalau penelitian terdahulu menggunakan pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah siswa kelas XB di SMA Negeri 1 Bandar Sri Bhawono Lampung, sedangkan yang saya teliti menggunakan pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Walid Wicaksono (2019) yang berjudul (Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Hasil

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PDTM kelas X Teknik pemesinan SMKN 2 Palembang). Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sample random sampling yang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 17 orang siswa. Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswakelas eksperimen 70,38 dan kelas kontrol 59,88. Sehingga hipotesis H_a diterima yang berbunyi terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran tipe time token terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PDTM kelas X Teknik pemesinan SMKN 2 Palembang. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terdapat pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *time token*. Perbedaannya kalau penelitian terdahulu menggunakan pengaruh model pembelajaran tipe *time token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PDTM kelas X Teknik pemesinan SMKN 2 Palembang, sedangkan yang saya teliti terdapat pada pengaruh model pembelajaran Time Token terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Rahmadani (2018) yang berjudul (Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran pendidikan agama islam materi hijrah ke madinah sebuah kisah yang membanggakan dikelas VII SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan). Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian eksperimen. Populasinya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan tahun 2018/2019. Jumlah populasinya adalah 183 siswa yang terdiri dari 7 kelas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa t -hitung lebih besar dari t -tabel ($3,36 > 2,109$) pada signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $df = 17$. Artinya, H_a diterima dan H_o ditolak. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terdapat model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran *Time Token*. Perbedaannya kalau penelitian terdahulu pengaruh model pembelajaran

Time Token terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi hijrah ke madinah sebuah kisah yang membanggakan dikelas VII SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan.sedangkan yang saya teliti terdapat pada pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Jenis penelitian ini diambil karena tidak memungkinkan untuk memanipulasi atau mengontrol variabel-variabel dan kondisi-kondisi eksperimen secara tertib dan ketat (Lufri, 2007:62). Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016:8). Quasi eksperimen adalah penelitian yang memiliki kelompok kontrol namun tidak sepenuhnya berfungsi mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010:114). Penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-postes control grup design*.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	TI	X	T2
Kelas Kontrol	TI	-	T2

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan Model *kooperatif tipe time token*

- : Pembelajaran Konvensional

TI : Pemberian Pretest

T2 : Pemberian Posttest

Sumber: (Lufri, 2006:72)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rambah Samo kelas VIII beralamat di Jl.Mataram Blok C Desa Rambah Utama,Rokan hulu

2. Waktu penelitian

Tabel 3.2 Rincian Waktu Penelitian

Tahap	Bulan									
	2020/2021									
	Okt	Nov	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
A. Persiapan										
1. Observasi Ke Sekolah	■									
2. Pengajuan judul	■									
3. Pembuatan Proposal	■	■								
4. Seminar Proposal			■							
5. Penyusunan Instrumen				■						
B. Pelaksanaan										
1. Uji Coba Instrumen					■					
2. Validitas Instrumen					■					
3. Penelitian					■	■	■	■		
C. Pengolahan Data						■				
D. Seminar Hasil										■
E. Ujian Komprehensif										■

Sumber : Data Tahun 2020/2021

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono(2016:80) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah Samo yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 63 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Jumlah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo Tahun Pembelajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VIIIA	32
2	VIII B	31
	Jumlah	63

Sumber: Data Siswa SMP Negeri. 1 Rambah Samo Tahun Ajaran 2020/2021

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel merupakan bagian dari populasi yang berfungsi sebagai wakil untuk menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIIIB. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Pengambilan sampel dilakukan secara mengundi, setelah mendapat hasil undian kelas tersebut akan dipilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VIIIA dan kelas eksperimen kelas VIIIB.

Tabel 3.4 Jumlah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo Tahun Pembelajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VIIIA (Kontrol)	32
2	VIII B(Eksperimen)	31
	Jumlah	63

Sumber: Data Siswa SMP Negeri 1 Rambah Samo Tahun Ajaran 2020/2021

D. Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Jenis Data

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) karena data diperoleh dari hasil pengamatan langsung kesekolah SMP Negeri 1 Rambah Samo.

b. Sumber Data

1. Data primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung oleh peneliti atau sumber asli. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berasal dari observasi dan wawancara kepada pihak sekolah SMP Negeri 1 Rambah Samo.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tersedia dalam berbagai bentuk. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumentar) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

E. Teknik Pengambilan Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengambilan data yakni:

1. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto(2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa yang kemuadian akan diteliti untuk melihat pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *time token*.

F. Defenisi Operasional

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran time token arends, sedangkan variabel terikatnya adalah pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Berikut adalah definisi dari dua variabel tersebut.

1. Model pembelajaran time token via Huda (2013: 239) mengungkapkan bahwa model pembelajaran time token arends merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek. Time token adalah struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali (Hanafiah dan Suhana, 2009: 51). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran time token untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah Samo.
2. Hasil belajar menurut Kunandar (2013:62) adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, sedangkan menurut Susanto (2013:5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar siswa SMP Negeri 1 Rambah samo dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Time Token.

G. Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan jawaban yang akan dijadikan dasar dalam penetapan skor. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Soal pilihan ganda bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Masing-masing item pada soal pilihan berganda terdiri dari empat alternatif jawaban (a, b, c, dan d).

Langkah-langkah dalam menyusun tes adalah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi soal

Sebelum menyusun soal tes, langkah pertama yang harus peneliti lakukan adalah menyusun kisi-kisi soal tes. Penyusunan kisi-kisi soal tes berguna untuk memudahkan dalam penyusunan soal tes dan diharapkan ada kesesuaian antara tujuan indikator dengan materi pelajaran.

2. Melakukan validitas soal

Validitas soal bertujuan untuk melihat bisa atau tidaknya soal untuk diuji cobakan. Hasil validasinya adalah perbaikan pada bahasa dan simbol yang digunakan pada soal dan alternatif jawaban, selanjutnya penyesuaian antara kisi-kisi soal dan soal pemahaman konsep.

3. Melakukan Uji coba tes

Untuk memperoleh instrumen test yang baik, maka soal-soal tersebut diuji cobakan agar dapat diketahui valid atau tidaknya, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

a. Validitas

Menurut Arikunto (2010:211) pengujian validitas bertujuan untuk melihat tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen. Pengujian validitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*. Berikut rumus yang dikemukakan oleh Sundayana (2010:61) adalah:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefesien korelasi

n = jumlah responden

X = Jumlah item butir tiap soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

Setelah setiap butir instrumen dihitung besarnya koefesien korelasi dengan skor totalnya, maka selanjutnya adalah menghitung uji-t dengan rumus yang dikemukakan oleh Sundayana (2010:64) adalah:

$$t_{hitung} = \frac{r_{xy}\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}}$$

keterangan:

t = nilai t hitung

r_{xy} = koefesien korelasi hasil r_{xy} hitung

n = jumlah responden

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{Tabel}$ maka butir soal tersebut valid

Jika $t_{hitung} < t_{Tabel}$ maka butir soal invalid (tidak valid)

b. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dengan skornya dapat membedakan peserta tes dari kelompok tinggi dan kelompok rendah (Dali S. Naga 2002:67). Rumus untuk menentukan indeks deskriminasi menurut Arikunto (2012:226) adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan :

D : Daya pembeda soal

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda

Daya pembeda	Kategori
D: 0,00-0,20	Sukar
D: 0,21-0,40	Cukup
D: 0,41-0,70	Baik
D: 0,71-331,00	Baik sekali

Sumber : (Arikunto,2012:232)

Budiyono (2011: 35), Suatu butir soal dikatakan mempunyai daya pembeda yang baik apabila indeks daya pembedanya sama atau lebih dari 0,30 ($DP \geq 0.30$).

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah proporsi antara banyaknya peserta tes yang menjawab butir soal dengan benar dengan banyaknya peserta tes (Saifudin Azwar, 2006:129). Tingkat kesukaran soal objektif dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran/ tingkat kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.7 kriteria Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber :(Saiful Azwar,2006:129)

Menurut Budiyono (2011: 30), kriteria yang baik yang digunakan dalam penelitian adalah adalah 0.30 TK 0.70.

d. Reliabilitas

Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat kekonsistenan instrumen. Untuk menguji reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan metode alpha yang dikemukakan Sundayana (2010:70). Berikut rumus yang digunakan:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

$\sum S_i^2$ = Jumlah variansi item

S_t^2 = Variansi total

n = banyak butir pertanyaan

Tabel 3.8 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefesien Reliabilitas	Interpretasi
$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang/cukup
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Sumber : (Sundayana,2010:70)

Suatu instrumen dikatakan reliabel baik apabila koefisien reliabelnya 0,70 atau lebih. Hasil pengukuran yang mempunyai koefisien reliabilitas 0,70 atau lebih cukup baik nilai kemanfaatannya, dalam arti instrumennya dapat dipakai untuk melakukan pengukuran (Budiyono, 2011:19).

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang berupa pemahaman siswa terhadap IPS dapat dilihat hasil tes kemampuan pemahaman konsep IPS siswa yang akan dianalisis menggunakan uji statistik.

Analisis data tes bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji kesamaan rata-rata. Sebelum itu, dilakukan uji prasyarat yaitu ; normalitas dan homogenitas variansi dari kedua sampel.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas skor *postest* dengan tujuan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Uji yang digunakan adalah Uji *liliefors* dengan ketentuan jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal : (Sundayana, 2010: 84).

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pada penelitian ini, kelas yang akan diteliti sudah diuji homogenitasnya dengan cara menguji data nilai test dengan cara membagi variansi terbesar dengan variansi terkecil, kemudian hasilnya dibandingkan dengan F_{tabel} . Bila perhitungan variansi diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka sampel dikatakan mempunyai variansi yang sama atau homogen. Pengujian ini dilakukan dengan uji F karena ukuran sampel yang akan diambil adalah 2 kelas.

3. Uji Hipotesis

Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah Samo. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan variansi yang homogen. Maka Uji yang digunakan untuk uji kesamaan rata-rata yaitu uji t. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Adapun Hipotesis uraiannya :

H_0 = Tidak ada pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VIII SMPN 1 Rambah Samo tahun ajaran pelajaran 2020/2021.

H_1 = Ada pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VIII SMPN 1 Rambah Samo tahun ajaran pelajaran 2020/2021.

Adapun hipotesis statistiknya :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

μ_1 dan μ_2 adalah rata-rata dari hasil belajar IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- a. Karena sampel berdistribusi normal dengan variansi yang homogen maka menggunakan rumus t-tes:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s_{\text{gabungan}} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}}$$

dengan :

$$s_{\text{gabungan}} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)^2 s_1 + (n_2 - 1)^2 s_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 : rata –rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 : rata –rata nilai kelas kontrol

n_1 :jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 : jumlah siswa kelas kontrol

S_1 : simpangan baku kelas eksperimen

S_2 : simpangan baku kelas kontrol

S : simpangan baku gabungan