

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TIME TOKEN*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 4  
METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**HIDIA AROMI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TIME TOKEN* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 4 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

**HIDIA AROMI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi berjumlah 46 siswa yang semuanya dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi dan teknik tes. Alat pengumpulan data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 72,09 sedangkan kelas kontrol sebesar 64.

Hasil penelitian menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,73, sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,02. Perbandingan tersebut menunjukkan ( $2,73 > 2,02$ ) berarti  $H_a$  diterima. Berdasarkan analisis yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa

**Kata kunci:** hasil belajar IPS, model *cooperative learning*, *time token*.

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TIME TOKEN*  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 4  
METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

**HIDIA AROMI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TIME TOKEN* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 4 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Nama Mahasiswa : **Hidia Aromi**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053055

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

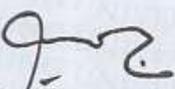
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

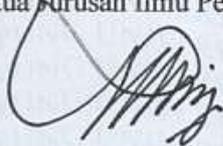
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Dr. Sarengat, M.Pd.**  
NIP 19580608 198403 1 003

  
**Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**  
NIP 19600311 198803 2 002

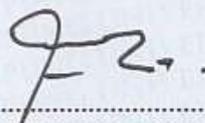
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

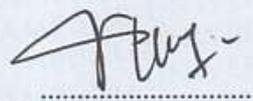
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

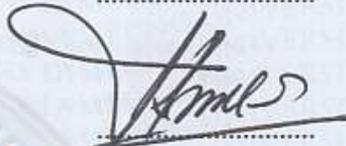
Ketua : **Drs. Sarengat, M.Pd.**



Sekretaris : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. A. Sudirman, M.H.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum**  
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **08 Mei 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hidia Aromi  
NPM : 1413053055  
Program Studi : S1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Lampung

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2017/2018" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 12 April 2018  
Yang membuat pernyataan,

METERAI  
TEMPEL  
6000  
RUMAH  
KEMENTERIAN  
PENDAGANGAN  
REPUBLIC OF INDONESIA

Hidia Aromi  
NPM 1413053055

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Hidia Aromi, di lahirkan di Sidodadi, Lampung Barat pada tanggal 16 November 1997. Peneliti merupakan anak terakhir dari empat bersaudara, pasangan Bapak Nasirun dan Ibu Yuliana.

Jenjang pendidikan yang pernah ditempuh peneliti diawali pada tahun 2002, sekolah dasar di SD Negeri 1 Sidodadi Kecamatan Air Hitam Kabupaten Lampung Barat dan lulus tahun 2008. Peneliti menempuh pendidikan jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Way Tenong Kecamatan Air Hitam Kabupaten Lampung Barat dari tahun 2008 dan lulus tahun 2011 dan melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu dari tahun 2011 dan lulus tahun 2014. Pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhan mulah hendaknya kamu berharap”.

**(terjemahan Q S. Al Insyirah: 6-8 )**

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kami dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan”

**(terjemahan QS. Al Mujadillah 58:11)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillaahirrahmaanirrahiim**

Puji syukur selalu kupanjatkan ke hadirat Allah Swt. beserta shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Kupersembahkan skripsi ini untuk:

### **Almamaterku Tercinta Universitas Lampung**

### **Kedua orang tuaku, Bapak Nasirun dan Ibu Yuliana**

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, kupersembahkan karya ini kepada Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan moral dan material serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan doa dari orang tua.

### **Kakak tersayang: Yusi Ismanto, Siti Zulaiha, Linda Liana**

### **Serta mbak Nia, Kak Umar, Kak Budi dan keponakan-keponakan Fadil, Niswa, Alifah, Azzam**

Terima kasih selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi yang luar biasa untuk terus bergerak menjadi kebanggaan keluarga.

## SANWACANA

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

Alhamdulillah Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt yang telah memberikan berkat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2017/ 2018”, sebagai salah satu syara tuntut memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

4. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. A. Sudirman, M. H., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
6. Bapak Drs.Sarengat, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan saran dan kritik yang sangat bermanfaat.
7. Ibu Dra.Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, serta memberikan saran dan kritik yang sangat bermanfaat.
8. Bapak Drs. A. Sudirman, M. H., Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing peneliti selama menjalani perkuliahan.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti selama menjalani perkuliahan dan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Ibu Toti HS. S. Pd., Kepala SD Negeri 4 Metro Pusat yang telah banyak membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
11. Ibu Junainah, Ama., teman sejawat yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
12. Ibu Mardayani, teman sejawat yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
13. Siswa-siswi Kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

14. Sahabat seperjuangan, Henisa Rosullawati, Sulistyawati, Putu Rahayu Cahyani, Imelda Astika Yani, Maulida Raufika, Setianingsih, Milak, Lilis Novita Sari, Roni, Febri Anggreawan, Riska Noviana, Nanda bekti, Dwi Okta, Dea, Derios, Dewik yang selalu memberikan semangat serta motivasi di saat susah maupun senang, untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
15. Adik-adik kosan pak gito, Sattyak, eno, dea, wivka, agik, leny, endah, lufia, hasanah, eka , egis, rahayu, halimah yang selalu mendoakan dan memberi semangat
16. Teman seperjuangan, semester 8 khususnya semester 8B.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro,                    2018  
Peneliti,

Hidia Aromi  
NPM 1413053055

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
<b>II. KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Model Pembelajaran .....	11
2. Model <i>Cooperative Learning</i> .....	11
a. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> .....	11
b. Teori <i>Cooperative Learning</i> .....	12
c. Macam-macam Model <i>Cooperative Learning</i> .....	13
d. Tujuan Model <i>Cooperative Learning</i> .....	14
3. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Time Token</i> .....	15
a. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Time token</i> .....	15
b. Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning</i> <i>Time Token</i> .....	16
c. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning</i> <i>Time Token</i> .....	18
4. Metode yang Digunakan dalam Kelas Kontrol .....	20
5. Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar.....	23
a. Pengertian Belajar .....	23
b. Pengertian Pembelajaran.....	24
c. Hasil Belajar.....	25

d.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	26
1.	Hakikat IPS.....	26
2.	Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	27
3.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD .....	29
B.	Penelitian yang Relevan.....	30
C.	Kerangka Pikir .....	32
D.	Hipotesis .....	34
<b>III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A.	Rancangan Penelitian .....	35
B.	Prosedur Penelitian .....	36
C.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
1.	Tempat Penelitian .....	38
2.	Waktu Penelitian.....	38
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
1.	Populasi Penelitian.....	39
2.	Sampel Penelitian .....	39
E.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	40
1.	Variabel Penelitian.....	40
2.	Definisi Operasional Variabel .....	41
a.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Time Token</i> .....	41
b.	Hasil Belajar.....	42
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	42
1.	Observasi .....	42
2.	Tes.....	43
3.	Metode Angket .....	43
4.	Uji Coba Instrumen Tes .....	43
G.	Uji Prasyarat Instrumen .....	44
1.	Validitas .....	44
2.	Reliabilitas .....	45
H.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	46
1.	Uji Persyaratan Analisis Data .....	47
a.	Uji Normalitas.....	47
b.	Uji Homogenitas .....	47
2.	Teknik Analisis Data Hasil Belajar dan Angket.....	48
3.	Uji Hipotesis .....	50
<b>IV.</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A.	Deskripsi Umum dan Lokasi Penelitian .....	52
1.	Visi dan Misi.....	52
2.	Sarana dan Prasarana .....	53
3.	Keadaan Tenaga Pendidikan.....	53
B.	Pelaksanaan Penelitian .....	55
1.	Persiapan Penelitian.....	55

2. Uji Coba Instrumen.....	55
3. Pelaksanaan Penelitian.....	59
4. Pengambilan Data Penelitian .....	59
5. Deskripsi Data Penelitian.....	60
6. Analisis Data Penelitian.....	60
a. Data Hasil Belajar Siswa .....	60
b. Angket Respon Siswa .....	64
c. Uji Prasyarat Analisis Data.....	65
a.Uji Normalitas.....	65
b.Uji Homogenitas .....	68
c.Uji Hepotesis.....	69
C. Pembahasan .....	71
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai hasil <i>mid</i> semester ganjil siswa SD Negeri 4 Metro Pusat Mata Pelajaran IPS .....	5
2. SK dan KD Mata Pelajaran IPS Kelas V SD .....	30
3. Data Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.....	39
4. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.....	45
5. Koefisien Reliabilitas .....	46
6. Katagori Ketuntasan Belajar Kognitif Siswa .....	49
7. Interpretasi Nilai Angket.....	50
8. Keadaan Prasarana SD Negeri 4 Metro Pusat.....	53
9. Keadaan Tenaga Pendidik dan Staf SD Negeri 4 Metro Pusat .....	54
10. Keadaan Siswa SD Negeri 4 Metro Pusat.....	54
11. Hasil Analisis Validitas Butir Tes.....	57
12. Kisi-kisi dan Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	58
13. Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	60
14. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	62
15. Penggolongan Nilai <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan .....	63
Kelas Kontrol	
16. Klasifikasi Nilai Angket Respon Siswa .....	64
Tentang Model <i>Cooperative Learning Tipe Time Token</i>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian.....	33
2. Diagram Rancangan Penelitian .....	36
3. Perbandingan Ketuntasan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	61
4. Perbandingan Ketuntasan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	63
5. Perbandingan Nilai Rata-rata N-Gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>Surat- surat Penelitian</b>	
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	78
2. Surat Izin Penelitian .....	79
3. Surat Keterangan.....	80
4. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	81
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas Kontrol .....	82
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Mahasiswa.....	83
7. Surat Keterangan Penelitian.....	84
<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
8. Pemetaan SK dan KD .....	85
9. Silabus Pembelajaran .....	89
10. RPP Kelas Eksperimen .....	93
11. RPP Kelas Kontrol.....	103
12. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	112
13. Kisi-kisi Angket .....	113
14. Soal <i>Pretest</i> .....	114
15. Soal <i>Posttest</i> .....	121
16. Soal Angket.....	128
<b>Perhitungan Hasil Uji Coba Instruman</b>	
17. Hasil Uji Validitas Tes .....	129
18. Hasil Uji Validitas Manual .....	131
19. Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	133
20. Hasil Uji Reliabilitas Manual.....	134
<b>Data Hasil Penelitian</b>	
21. Peningkatan <i>N-Gain</i> kelas Eksperimen .....	135
22. Peningkatan <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....	136

## **Perhitungan Analisis Data**

23. Hasil Uji Normalitas .....	147
24. Hasil Uji Homogenitas.....	153
25. Hasil Uji Hipotesis .....	157
26. Hasil Uji Angket .....	160

## **Tabel-tabel Statistik**

27. Tabel nilai-nilai r <i>Product Moment</i> .....	162
28. Tabel nilai Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) .....	163
29. Tabel nilai-nilai untuk distribusi F.....	164
30. Tabel 0-Z kurva normal .....	165
31. Tabel nilai-nilai dalam distribusi t .....	166

## **Dokumentasi**

32. Foto Penelitian Kelas Eksperimen .....	167
33. Foto Penelitian Kelas Kontrol.....	171

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses pendidikan merupakan kegiatan mobilitas segenap komponen pendidikan oleh pendidik yang mengarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Kualitas proses pendidikan menggejala pada dua segi, yaitu kualitas komponen dan kualitas pengelolaannya. Pengelolaan proses pendidikan meliputi ruang lingkup makro dan mikro. Adapun tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Pengalaman belajar untuk mencapai proses belajar yang optimal maka harus ada kegiatan pembelajaran serta segenap komponen yang mendukung kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Permendiknas, 2003: 15).

Proses pembelajaran tersebut, diharapkan fungsi dan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Sesuai dengan rumusan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guna mencapai tujuan pendidikan yang telah diamanatkan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya seperti meningkatkan mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi agenda penting pemerintah beberapa tahun terakhir karena pendidikan merupakan lembaga yang memiliki tanggung jawab yang besar dalam proses dan hasil pendidikan yang akan dicapainya. Berbicara mengenai mutu, maka mutu pendidikan akan dipersalahkan bila tidak sesuai dengan yang diharapkan. Mutu pendidikan merupakan hal tentang dua sisi yang sangat penting yaitu proses dan hasil. Mutu dalam proses pendidikan melibatkan berbagai unsur seperti bahan ajar, metodologi guru dalam mengajar, sarana dan prasarana, dukungan administrasi, serta berbagai sumber daya dan upaya penciptaan suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk belajar.

Berbagai terobosan dan kebijakan pun telah diambil oleh pemerintah khususnya Kemendiknas dalam rangka meningkatkan akses pendidikan yang merata dan bermutu sejalan dengan komitmen yang digariskan oleh *United Nation Of Education Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) melalui program *Education for All*. Terobosan dan kebijakan itu diantaranya seperti penyelenggaraan ujian nasional, kebijakan perubahan kurikulum (dari Kurikulum 1994 ke Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dari KBK ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), KTSP ke Kurikulum 2013, dan kembali lagi ke KTSP), serta upaya peningkatan mutu pendidikan pada sektor tenaga pendidik atau guru dengan program sertifikasi. Sertifikasi merupakan

proses pemberian sertifikat pendidik kepada guru yang telah memenuhi standar profesional guru karena guru yang profesional merupakan syarat mutlak untuk menciptakan sistem dan praktik pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut sejalan dengan landasan hukum Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 8 menyatakan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Permendiknas 2005: 10). Kemudian Pasal 11 menyebutkan bahwa sertifikat pendidik sebagaimana dalam Pasal 8 diberikan kepada guru yang telah memenuhi syarat. Salah satu tujuan diadakannya sertifikasi adalah untuk meningkatkan proses dan mutu hasil pendidikan. Undang-undang tersebut dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan tugas sebagai seorang pendidik agar mampu memperbaiki kualitas diri dalam proses pembelajaran.

Perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran disetiap jenjang pendidikan khususnya jenjang pendidikan sekolah dasar. Jenjang sekolah dasar saat ini terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan, yakni Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Agama, Penjaskes, dan mata pelajaran lain yang memenuhi muatan lokal sesuai dengan kebijakan sekolah masing-masing. Di antara beberapa mata pelajaran yang diajarkan, terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang tidak dapat dipandang sebelah mata dalam pengajarannya di jenjang Sekolah Dasar.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa pada jenjang Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi (Permendiknas 2006: 20). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai manakala pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik dan diajarkan secara bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan siswa serta wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 4 Metro Pusat, diketahui dalam kegiatan pembelajaran masih banyak siswa yang asyik mengobrol dengan temannya dan hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan siswa

kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, saat kegiatan diskusi siswa cenderung masih merasa malu dan tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi ajar masih terpaku pada buku pelajaran yang digunakan, sehingga siswa menjadi lebih cepat bosan. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari data persentase ketuntasan siswa kelas VA dan VB nilai *mid* semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

**Tabel 1. Data persentase nilai *mid* semester siswa SD Negeri 4 Metro Pusat**

Mata Pelajaran	KKM	Kelas V A			Kelas V B		
		Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Rata-rata kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas
IPS	70	68,13	8	16	66,04	11	13
IPA		75,50	12	12	80,17	18	4
PKn		74,44	12	12	78,98	16	6
Matematika		73,36	10	14	75,65	10	12
Bahasa Indonesia		78,00	18	6	79,48	18	4
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>24</b>			<b>22</b>		

*Sumber:* Dokumentasi *mid* semester SD Negeri 4 Metro Pusat TP. 2017/2018

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah dan guru adalah 70. Berdasarkan tabel 1, nilai rata-rata kelas V mata pelajaran IPS lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPA. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran PKn, maka nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS lebih rendah. Nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata

pelajaran Matematika. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS juga lebih rendah. Sehingga dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS sebesar 68,13 pada kelas V A dan 66,04 pada kelas V B, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS adalah paling rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran IPA, PKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

Menurut Welton dan Mallan (dalam Huda, 2014: 56) tingkat kepedulian siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) rendah jika dibandingkan dengan pelajaran berhitung, membaca, ataupun menulis. Oleh karena itu sebagai salah satu cara untuk membangkitkan semangat belajar IPS sebaiknya keterlibatan anak perlu diatur seefektif mungkin. Dengan demikian semangat untuk belajar IPS datang dari siswa dan kemudian di topang oleh semangat guru. Apabila keduanya berjalan dengan baik diharapkan pengajaran IPS yang kurang populer akan diperdulikan oleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini akan dicobakan model *cooperative learning* tipe *time token* yang akan diaplikasikan dengan lembar kerja siswa.

Menurut Roger (dalam Huda, 2014: 29) mengungkapkan bahwa, *Cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase of others* (pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas

pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain).

Tipe *time token* merupakan salah satu contoh dari pembelajaran demokratis sekolah Arandes (dalam Huda, 2014: 239). Pembelajaran dengan tipe *Time Token* ini lebih menempatkan siswa sebagai subjek. Model *cooperative learning* tipe *time token* siswa ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Aqib (2013: 33) menyatakan bahwa pembelajaran *time token* merupakan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial. Selain itu, juga untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD NEGERI 4 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2017/2018”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasikan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centred*).
2. Penyampaian materi ajar masih terpaku pada buku pelajaran yang digunakan.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni model *cooperative learning* tipe *time token*

dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2017/2018.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2017/2018?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Agar penelitian memiliki arah dan hasil yang jelas, maka harus ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2017/2018.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah:

1. Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai model pembelajaran serta penggunaan media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

### 3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Negeri 4 Metro Pusat.

### 4. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat .
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Metro Pusat semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

## II. KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

### A. Kajian Teori

#### 1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Soekamto (dalam Shoimin, 2014: 10) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Arends dalam Shoimin (2014: 7) menyatakan, "*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.*" Artinya, istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.

Banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai sesuatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model

pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisinya. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Jadi, hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Model juga merupakan pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

## **2. Model *Cooperative Learning***

### **a) Pengertian Model *Cooperative Learning***

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau suatu tim. Salvin dalam Isjoni (2014: 15) mengemukakan, "*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*". Uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah salah satu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Sedangkan Jhonson (dalam Isjhoni, 2014: 15) Mengemukakan, "*Cooperanon means working.together to accomplish shared goals.*

*Whitin cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other groups members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows students to work together to maximize their own and each other as learning”.*

Lie (dalam Isjoni, 2014: 16) menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dan 4-6 saja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*). Sistem belajar dan bekerja dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga diharapkan dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

#### **b) Teori *Cooperative Learning***

Sebagai model pembelajaran yang sistematis yang ngelempokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif.

*Cooperative learning* mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuat akademis. Davidson dan Warsham (dalam Isjhoni, 2014:29) mengemukakan, *cooperative learning* adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman kelompok.

Menurut Utari (dalam Isjhoni, 2014: 35) terdapat berbagai teori dalam mempelajari *cooperative learning*, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Teori Ausabel  
David Ausabel adalah seorang ahli psikologi pendidikan. Menurut Ausabel (dalam Isjhoni, 2014: 35) bahan pelajaran yang dipelajari haruslah “bermakna” (meaning full).
- 2) Teori Piaget  
Menurut Piaget (dalam Isjhoni, 2014: 36) setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual sebagai berikut.
  - a) Sensoni motor (0-2 tahun)
  - b) Pra oprasional (2-7 tahun)
  - c) Oprasional konkret (7-11 tahun)
  - d) Operasional formal (11 tahun ke atas)
- 3) Teori Vygotsky  
Teori Vygotsky menjelaskan ada hubungan langsung antara dominan kognitif dengan sosial budaya kualitas berpikir siswa dibangun di dalam ruangan kelas, sedangkan aktivitas sosialnya dilembangkan dalam bentuk kerja sama antara pelajar dengan pelajar lainnya yang lebih mampu di bawah bimbingan orang dewasa dalam hal ini guru.

### c) **Macam-macam Model *Cooperative Learning***

Model *cooperative learning* mempunyai beberapa tipe yang dapat di terapkan dalam proses pembelajaran. Isjoni (2014: 51) mengemukakan dalam model *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu: a) *student seam scievement sivision*, b) *jigsaw*, c) *group investigation*, d) *group resume*, e) *time token*, f) *Numbered Head Together* (NHT) dan lain- lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat banyak jenis atau tipe model *cooperative learning*. Setiap jenis model *cooperative learning* memiliki penerapan yang berbeda-beda. Pada penelitian ini digunakan model *cooperative learning* tipe *time token*

karena model ini cocok untuk digunakan pada mata pelajaran IPS dan sesuai dengan masalah yang didapatkan pada saat observasi di SD.

#### **d) Tujuan Model *Cooperative Learning***

Pelaksanaan model *cooperative learning* membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran. *Cooperative learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya, dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Ibrahim (dalam Isjoni, 2007: 27) menjelaskan model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya ada tiga tujuan, yaitu:

- a) Hasil belajar akademik dalam model *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, model *cooperative learning* dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.
- b) Penerimaan terhadap perbedaan individu Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya.
- c) Pengembangan keterampilan sosial Tujuan penting ketiga model *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi. Keterampilan sosial

penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Penjelasan di atas, menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* memiliki tujuan-tujuan yang diharapkan. Tujuan tersebut diantaranya meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial.

### **3. Model *Cooperative Learning Tipe Time Token***

#### **a) Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Time Token***

Pembelajaran *time token* merupakan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial. Selain itu, juga menghindari peserta didik mendominasi pembicaraan atau peserta didik diam sama sekali (Aqib, 2013 : 33). Model pembelajaran ini mengajak peserta didik aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara dimana pembelajaran ini benar-benar mengajak peserta didik untuk aktif dan belajar berbicara didepan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa merasa takut dan malu.

Strategi pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah (Arends dalam Huda (2014 : 239). Sepanjang proses belajar, aktivitas peserta didik menjadi titik perhatian utama. Peserta didik selalu dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Guru berperan mengajak peserta didik mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Menurut Arends (dalam Shoimin, 2014 : 216), *time token* adalah salah

satu jenis pembelajaran aktif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas. *Time token* itu sendiri berasal dari kata "time" artinya waktu dan "token" artinya tanda. *Time token* merupakan model ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu di sini bertujuan untuk memacu dan memotivasi siswa dalam mengeksploitasi kemampuan berfikir dan mengemukakan gagasannya. Model pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif dalam bicara. Dalam pembelajaran diskusi, *time token* digunakan agar siswa aktif bertanya dalam bediskusi, yaitu dengan membatasi waktu berbicara misalnya 20 sampai 30 detik dan diharapkan siswa secara adil mendapatkan kesempatan untuk berbicara.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *cooperative learning* tipe *time token* merupakan salah satu bentuk pembelajaran demokratis di mana peserta didik diberikan kesempatan yang sama untuk berbicara mengemukakan pendapatnya, sehingga semua peserta didik aktif dalam pembelajaran serta bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa, keterampilan sosial ini dapat berupa berkomunikasi, menyatakan pendapat, dan belajar menghargai.

#### **b) Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token***

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah tersendiri dalam penerapannya. Huda (2014: 240) menjabarkan langkah-langkah dari model *cooperative learning* tipe *time token* ini sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar
2. Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasika.

3. Guru memberi tugas pada siswa.
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik per kupon pada setiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberikan komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.
6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

Aqib (2016: 33) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* yaitu:

1. Kondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning/CL*).
2. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan.
3. Jika telah selesai bicara, kupon yang dipegang siswa diserahkan, setiap berbicara satu kupon.
4. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis.

Shoimin (2014: 216) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* yaitu:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning/CL*).
3. Guru memberi tugas kepada siswa
4. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada setiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberikan komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak menyampaikan pendapatnya.

6. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa.

Suprijono (2012: 133) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model *time token* yaitu:

1. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning/CL*).
2. Tiap siswa diberikan kupon berbicara dengan waktu  $\pm 30$  . Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
3. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon.
4. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis dan seterusnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah model *time token* yang dikemukakan oleh Huda dengan alasan langkah-langkahnya mudah diterapkan dalam pembelajaran serta lebih jelas dan detail .

### c) Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative learning tipe Time Token*

Model *cooperative learning tipe time token* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Huda (2014: 241) model *cooperative learning tipe time token* memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan sebagai berikut.

1. Kelebihan *cooperative learning tipe time token*.
  - a) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
  - b) Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali.
  - c) Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - d) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat.
  - e) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik.
  - f) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
  - g) Mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi.

2. Kekurangan *cooperative learning tipe time token*.
  - a) Hanya dapat digunakan dalam mata pelajaran tertentu saja.
  - b) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
  - c) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan. Dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
  - d) Kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

Shoimin menyatakan tentang kelebihan dan kekurangan model

*cooperative learning tipe time token* yaitu:

1. Kelebihan model *cooperative learning tipe time token*
  - 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
  - 2) Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
  - 3) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi(aspek berbicara)
  - 5) Melatih siswa mengungkapkan pendapatnya.
  - 6) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengar, berbagi, memberikan masukan, dan keterbukaan terhadap kritik.
  - 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
  - 8) Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
  - 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.
2. Kekurangan model *cooperative learning tipe time token*
  - 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
  - 2) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak
  - 3) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran karena semua siswa harus berbicara satu per satu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
  - 4) Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kurniasih dan Sani (2017: 107) menyatakan tentang kelebihan dan

kekurangan model *cooperative learning tipe time token* yaitu:

1. Kelebihan model *Cooperative learning tipe time token*
  - 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya dalam proses pembelajaran.
  - 2) Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali

- 3) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika giliran telah tiba
  - 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi
  - 5) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
  - 6) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan berbagai, memberi masukan dan keterbukaan terhadap kritik.
  - 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
  - 8) Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
  - 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran
2. Kekurangan model *Cooperative learning tipe time token*
- 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
  - 2) Tidak bisa digunakan padakelas yang jumlah siswannya banyak.
  - 3) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
  - 4) Siswa aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penjelasan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa model *cooperative learning tipe time token* memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun, kelebihan dan kekurangan tersebut hendaknya menjadi referensi untuk penekanan-penekanan terhadap hal-hal yang positif dan meminimalisir kekurangannya dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### **4. Metode yang Digunakan dalam Kelas Kontrol**

##### **a. Metode Ceramah**

##### **1) Pengertian Metode Ceramah**

Metode ceramah yang dalam istilah asing disebut *lecture* berasal dari kata latin; *lego (legere, lectus)* yang berarti membaca. Kemudian *lego* diartikan secara umum dengan mengajar sebagai akibat guru menyampaikan pelajaran dengan membaca dari buku dan mendiktekan pelajaran dengan penggunaan buku kemudian menjadi

*lecture method* atau metode ceramah menurut Gilstrap dan Martin (dalam Wahab, 2008: 88).

Metode ceramah merupakan metode yang paling banyak digunakan oleh guru. Guru yang menggunakan metode mengajar ini tepat digunakan oleh guru yang bertujuan mengajar, mengungkapkan persoalan, atau membagi pengalaman pribadi, atau jika guru ingin menggunakan keahliannya untuk memperluas pengetahuan siswa melampaui sarana yang tersedia. Menurut Wahab (2008: 89) ceramah merupakan salah satu bentuk lain pengajaran ekspositori yang cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan metode ceramah adalah suatu metode di mana guru menyampaikan pelajaran dengan membaca dari buku dan cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif. Metode ceramah adalah cara menyampaikan materi secara lisan satu arah dari guru ke siswa.

## **b. Metode Diskusi**

### **1) Pengertian Metode Diskusi**

Metode diskusi memungkinkan siswa berkomunikasi tentang materi pelajaran dengan siswa lain maupun dengan guru, Suprihatiningrum (2013 : 287). Diskusi biasanya dilakukan secara berkelompok.

Anggota kelompok sebaiknya memiliki keragaman baik dalam hal kemampuan akademik maupun social. Tujuan dari metode ini adalah

meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan kepada siswa yang pasif agar menjadi aktif.

Menurut Wahab (2008 : 100) pada jaman modern diskusi telah dianggap sebagai salah satu ciri penting sebuah kelas yang demokratis, yang didefinisikan sebagai suatu kegiatan dimana orang-orang berbicara bersama untuk berbagi dan saling tukar informasi tentang sebuah topik atau masalah atau mencari pemecahan terhadap suatu masalah berdasarkan bukti-bukti yang ada.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan metode diskusi adalah metode yang memungkinkan siswa berkomunikasi, berbicara bersama untuk berbagi dan saling tukar informasi tentang sebuah topik baik antara siswa maupun dengan guru.

### **c. Metode Tanya Jawab**

#### **1) Pengertian Metode Tanya Jawab**

Metode Tanya jawab merupakan metode pembelajaran di mana guru mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab, (Suprihatiningrum, 2013 : 289). Sebelum tanya jawab dilakukan guru tidak memberikan ceramah mengenai materi pelajaran, tetapi memberikan tugas kepada siswa untuk membaca materi pelajaran sebelum pelajaran di kelas. Guru dapat memprediksi bagian mana yang telah dikuasai siswa dan bagian mana yang belum dipahami oleh siswa dari jawaban siswa. Siswa juga dapat mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami. Jawaban dapat diberikan kepada guru atau dilempar kepada siswa yang tahu.

Setelah kegiatan mengajar dengan bertutur maka seringkali diikuti

dengan tanya jawab atau sering digunakan diantara pelaksanaan metode ceramah atau digunakan pula untuk berbagai tujuan (Wahab, 2008 : 106). Guru mengajukan pertanyaan untuk menjelaskan prosedur, untuk memastikan apakah siswa memahami apa yang dilakukan, menentukan apakah siswa perlu penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang telah disampaikan dan untuk memperoleh timbal balik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan metode tanya jawab adalah metode pembelajaran di mana setelah guru bertutur atau menjelaskan materi diikuti dengan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat bersifat umum, atau pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari.

## **5. Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar**

### **a) Pengertian Belajar**

Istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Menurut Gagne (dalam Susanto, 2013: 1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi

yang dimaksud adalah pemerintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Burton (dalam Susanto, 2013: 3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Hilgard (dalam Susanto, 2013: 3), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman).

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

#### **b) Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru, jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari

kata Belajar dan Mengajar (BM), Proses Belajar Mengajar (PBM), atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Istilah pembelajaran berdasarkan peraturan pemerintahan nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011: 04) adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru melalui suatu perancangan proses pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata, proses dan kegiatan belajar mengajar yang meliputi interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

### **c) Hasil Belajar**

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Bloom (dalam Suprijono, 2015: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif

adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Sementara, menurut Lindgren dalam Suprijono (2015: 7) hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Jadi, secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi dari aspek kognitif dengan tingkatan C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan).

#### **d) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

##### **1. Hakikat IPS**

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora 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. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungansosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Menurut Zuraik dalam Susanto(2013: 138), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik

di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin

Supriatna, dkk (2007: 4) mengemukakan IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Selain itu, dikaji pula bagaimana manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan kekuasaannya. Definisi tentang pendidikan IPS juga dikemukakan oleh Trianto (2012: 171) yaitu integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan politik yang bertujuan mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa mengenai aspek-aspek ilmu sosial dan kemanusiaan.

## **2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tujuan Ilmu pengetahuan Sosial (pendidikan IPS) sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga membrikan bekal nilai dan sikap dan serta keterampilan

dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Secara perinci Mutakin (dalam Susanto, 2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan dari segi pengetahuan, sikapmaupun keterampilan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, serta memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya.

### **3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD**

Secara umum pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa baik secara intelektual maupun kepribadian. Susanto (2013: 138) hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pada dasarnya pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, melainkan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapankecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial masyarakat sehari-hari.

Banks (dalam Susanto, 2013: 141), Pendidikan IPS atau yang di sebut *socialstudies*, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat

mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, dan bahkan dunia. Banks menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah.

Berikut ini Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran IPS untuk kelas V SD menurut Sapriya dkk, (2009: 19)

**Tabel 2. SK dan KD Mata Pelajaran IPS Kelas V SD**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.1 Mengetahui makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia 1.3 Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia 1.5 Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

## B. Penelitian yang Relevan

Peneliti berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan model *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat peneliti ini, diperkuat dengan adanya hasil beberapa penelitian tindakan kelas berikut ini.

1) Suryani(2016) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Subang Kabupaten Kuningan”. Menunjukkan bahwa Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token dapat disimpulkan bahwa, penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada pembelajaran ekonomi kelas X materi uang jika dilihat dari adanya peningkatan gain dari 0,43 menjadi 0,57. dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe time token .

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dalam proses pembelajarannya lebih merangsang siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya di dalam kelas. Hal ini karena metode pembelajaran kooperatif tipe time token merupakan salah satu tipe metode pembelajaran kooperatif yang mengharuskan seluruh siswa mengemukakan pendapatnya, sehingga siswa menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama.

2) Febriani (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Terpadu”. Menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari ketuntasan hasil belajar siswa nilai rata-rata pre-test adalah 39,72. Pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token Arends* pada pembelajaran IPS.

Setelah memberikan 3 kali perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends, peneliti memperoleh rata-rata post-test 51,52. Peneliti memperoleh rata-rata skor gain adalah 0,17. Hal ini berarti skor gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada skor gain kelas kontrol. Nilai pre-test terendah 25 dan nilai tertinggi adalah 70. Data menunjukkan pada post-test nilai terendah adalah 20 dan nilai tertinggi adalah 90. Dapat disimpulkan bahwa nilai terendah dan nilai tertinggi pada post-test kelas kontrol juga lebih tinggi daripada nilai *pre-test*.

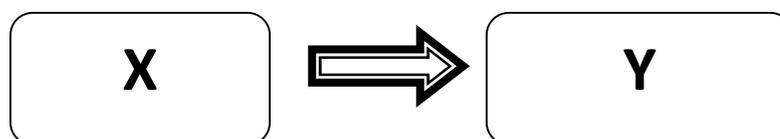
### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir digunakan untuk membantu peneliti memusatkan hubungan antar variabel yang telah dipilih dalam penelitiannya. Sugiyono (2009: 60) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir dalam penelitian ini didasari dari kondisi awal, tindakan dan kondisi akhir.

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran diindikasikan dengan beberapa hal diantaranya dilihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa masih rendah khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya (1) pembelajaran cenderung berpusat pada guru (teacher centred), (2) guru dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian siswa dan (3) guru belum maksimal dalam

menggunakan variasi model pembelajaran, (4) penyampaian materi ajar masih terpaku pada buku pelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran hanya terfokus sesuai dengan prosedur yang tertulis dalam buku pelajaran.

Berdasarkan permasalahan khususnya rendahnya hasil belajar siswa maka perlu dilakukan suatu perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Upaya yang dapat dilakukan diantaranya dengan melakukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat memicu siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal ini dapat dilakukan dengan mengubah model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang dapat mendukung pengoptimalan pemahaman siswa. Peneliti tertarik untuk menggunakan model *time token*. Model ini dirasa tepat terhadap permasalahan yang peneliti temui dari hasil pengamatan yang telah dilakukan. Dalam penerapan model ini guru menggunakan tiket berbicara yang dibagikan kepada siswa, dimana siswa diminta untuk aktif berbicara dan tidak ada siswa yang diam atau pasif sehingga seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan kemampuannya.



Gambar 1. Paradigma penelitian

Keterangan:

- X = Variabel bebas (pengaruh model *time token*)  
 Y = Variabel terikat (Hasil belajar)  
 → = Pengaruh

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada model *cooperative learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat“

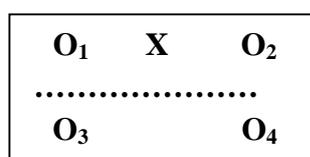
### III. METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (dalam Sugiyono, 2009: 72) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Objek penelitian ini adalah pengaruh model *cooperative learning* tipe *time token*(X) terhadap hasil belajar siswa (Y). Alasan mengapa peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian *quasi experimental design*. Pemilihan penggunaan *quasi experimental design* ini didasari karena sulitnya mengontrol semua variabel-variabel luar yang ikut mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*. Adapun jenis design yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*.

Desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model *Time Token* sedangkan kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang mendapat perlakuan dengan metode yang digunakan guru pada pembelajaran biasanya. Desain penelitian ini dapat gambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2009: 76).



**Gambar 2. Diagram Rancangan Penelitian**

Keterangan :

O<sub>1</sub> = *pretest* kelompok yang diberiperlakukan (eksperimen).

O<sub>2</sub> = *posttest* kelompok yang diberikanperlakuan (eksperimen).

O<sub>3</sub> = *pretest* kelompok yang tidak diberiperlakukan (kontrol).

O<sub>4</sub> = *posttest* kelompok yang tidak diberiperlakukan (kontrol).

X = perlakuan model *cooperative learning* tipe *time token*

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur peneliti ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu: (1) tahapan persiapan, (2) tahapan pelaksanaan, dan (3) tahapan akhir penelitian.

### 1. Tahap persiapan penelitian

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam tahap persiapan antara lain:

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan
- b. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan
- c. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
- d. Menetapkan setandar kopetensi, kopetensi dasar serta pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.

- e. Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja siswa.
  - f. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian
  - g. Membuat instrumen penelitian berupa angket respon siswa dan soal pilihan ganda.
  - h. Melakukan uji coba angket respon siswa terhadap penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* di SD Negeri 2 Metro Pusat.
  - i. Melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 2 Metro Pusat.
  - j. Menganalisis item-item instrumen dengan cara menguji validitas dan reliabilitas instrumen.
2. Tahap pelaksanaan penelitian
- Pelaksanaan penelitian meliputi:
- a. Memberikan *pretes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
  - b. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *time token*.
  - c. Memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran yang biasa dilakukan guru.
  - d. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dan hasil belajar kelas kontrol tanpa perlakuan.
  - e. Memberikan angket kepada kelas eksperimen untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *time token*.

### 3. Tahap akhir penelitian

Tahap akhir penelitian meliputi:

- a. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol.
- b. Menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan di dalam penelitian.
- c. Menyusun laporan penelitian.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Pusat yang beralamat di jl. Mr. Gale Harun No. 65 Metro Pusat. SD Negeri 4 Metro Pusat merupakan salah satu instansi sekolah dasar yang menerapkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Adapun objek penelitiannya ialah siswa kelas VA dan VB.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan observasi, dokumentasi dan wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 1 dan 3 November 2017 dengan tujuan untuk mengumpulkan data guna melengkapi pembuatan proposal penelitian. Penyusunan proposal dan penyusunan instrumen dilaksanakan mulai 3 November 2017. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2017/2018 selama 6 bulan, meliputi tahap penyusunan proposal penelitian sampai pelaporan hasil penelitian

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menentukan populasi dan sampel terlebih dahulu, kemudian diberi perlakuan agar tercapai tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan. Sugiono (2009: 80) berpendapat bahwa populasi adalah Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan teori di atas peneliti mendefinisikan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah suatu kelompok yang menjadi objek perhatian utama peneliti yang digunakan untuk dijadikan sebagai generalisasi dari sebuah penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat dengan jumlah 46 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA dan Kelas VB. Berikut ini merupakan data yang diperoleh pada saat observasi.

**Tabel 3. Data siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2017/2018.**

	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	VA	12	12	24
2.	VB	13	9	22
	Jumlah	25	21	46

*Sumber: Data Guru Kelas VA dan VB SD Negeri 4 Metro Pusat.*

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 118). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability* sampling (sampel tanpa acak),

yaitu cara pengambilan sampel yang yang semua objek atau elemen populasinya tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel. Jenis sampel di ambil dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena populasi relatif kecil. Dari populasi sebanyak 2 kelas dengan jumlah 46 siswa, peneliti mengambil sampel kelas VA 24 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VB berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas eksperimen dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *time token* pada mata pelajaran IPS. Sedangkan kelas kontrol dengan model konvensional pada mata pelajaran IPS.

## **E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel**

### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010: 61) Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk adalah variabel bebas (*Variabel Independen*) dan variabel terikat. Variabel dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah variable terikat (*dependen*) dan variable bebas (*independen*).

#### a) Variabel Terikat (*Dependen*)

Menurut Sugiyono (2010: 61) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat.

b) Variabel Bebas (*Independen*)

Menurut Sugiyono (2010: 61) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah model *cooperative learning* tipe *time token*

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian, berikut ini diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

### a. Model *Cooperative Learning* Tipe *Time Token*

Model *cooperative learning* tipe *time token* merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan akademik untuk meningkatkan penguasaan akademik menghargai keberagaman dan meningkatkan keterampilan sosial. Model *cooperative learning* tipe *time token* adalah siswa dibentuk ke dalam kelompok belajar, yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali dalam berdiskusi. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara dimana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa takut dan malu.

## **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara keseluruhan meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor setelah melakukan proses pembelajaran atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif. Ranah kognitif siswa diukur menggunakan instrumen tes yang diberikan pada akhir pembelajaran. Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 item. Setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Siswa dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2016: 145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan

diamati, kapan, dan di mana tempatnya (Sugiyono, 2016: 205). Teknik observasi ini dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Peneliti mengobservasi kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dan bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *time token*.

## **2. Instrumen Tes**

Alat pengumpul data hasil belajar kognitif dalam penelitian ini menggunakan soal tes pilihan jamak berbentuk soal *pretest* dan soal *posttest* yang didapat setelah uji coba instrumen di SD Negeri 2 Metro Pusat. Butir soal yang valid digunakan untuk melakukan *pretest* dan *posttest*, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

## **3. Metode Angket**

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* dalam pembelajaran IPS. Angket disusun berdasarkan indikator penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* dalam pembelajaran IPS sebagai berikut.

## **4. Uji Coba Instrumen Tes**

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Uji coba instrumen tes dilakukan

untuk mendapatkan persyaratan soal *pretest* dan *posttest* yaitu validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen tes dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Metro Pusat karena, SD Negeri 2 Metro Pusat terletak dalam 1 kecamatan, memiliki akreditasi sekolah yang sama yaitu A, memiliki KKM yang sama yaitu 70.

### **G. Uji Prasyarat Instrumen**

Setelah dilakukan uji instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

#### **a) Validitas**

Valid berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Definisi validitas dikemukakan oleh Yusuf (2014: 234) bahwa validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur.

Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi.

Menurut Yusuf (2014: 235) validitas isi merupakan modal dasar dalam suatu instrumen penelitian, sebab kesahihan/validitas isi akan menyatakan keterwakilan aspek yang diukur dalam instrumen.

Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen, dengan kisi-kisi instrumen maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

Kisi-kisi tersebut dapat dijadikan pedoman dalam penyusunan instrumen tes sesuai dengan materi yang ingin kita ukur. Untuk mengukur tingkat validitas

soal, digunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel* 2010, rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- $r_{pbis}$  = koefisien korelasi *point biserial*  
 $M_p$  = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi  
 $M_t$  = mean skor total  
 $S_t$  = simpangan baku  
 $P$  = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut  
 $Q$  = 1-P

(Adopsi dari Kasmadi, 2014: 157)

**Tabel 4. Kriteria Interpretasi koefisien korelasi nilai r**

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2009: 184)

#### **b) Reliabilitas**

Menurut Yusuf (2014: 242) yang dimaksud dengan reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Dalam penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen jenis *internal consistency*, yang dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja,

kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan KR 20. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

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

Keterangan:

- $r_{11}$  = reliabilitas tes
  - $p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
  - $q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
  - $pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$
  - $n$  = banyaknya/jumlah item
  - $S$  = standar deviasi dari tes
- (Adopsi dari Arikunto, 2012: 115)

Peneliti menggunakan program *MS Exel* 2010. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai beriku.

**Tabel 5. Koefisien reliabilitas.**

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingka Reliabilitas
1	0,8-1	Sangat Kuat
2	0,6-0,79	Kuat
3	0,4-0,59	Sedang
4	0,2-0,39	Rendah
5	0-0, 19	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2006: 276)

## H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tinggi : 0,7 *N-gain* 1  
 Sedang : 0,3 *N-gain* 0,7  
 Rendah : *N-gain* < 0,3

(Sumber : Meltzer dalam Khasanah, 2014: 39)

## 1. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain : dengan kertas peluang normal, uji Chi Kuadrat, uji *Liliefors*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Chi Kuadrat* sebagai berikut (Sugiyono, 2016: 172):

$$x^2_{hit} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$x^2_{hit}$  = Chi Kuadrat hitung  
 $f_0$  = Frekuensi yang diobservasi  
 $f_h$  = Frekuensi yang diharapkan  
 k = banyaknya kelas interval

### b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan karena kelompok sampel yang digunakan tidak berkorelasi (berhubungan) atau berasal dari kelompok sampel yang berbeda dan diberi perlakuan yang berbeda. Berikut ini hipotesis yang diuji homogenitasnya.

$H_0$  : variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

$H_1$  : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Untuk menetapkan homogenitas digunakan pedoman sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Adopsi dari Sugiyono (2010: 197)

Harga  $F_{hitung}$  tersebut kemudian dibandingkan dengan harga  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang ( $n_1 - 1$ ) dan dk penyebut ( $n_2 - 1$ ). Berdasarkan dk tersebut dan untuk taraf signifikansi 5%, selanjutnya bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  dengan ketentuan sebagai berikut.

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

## 2. Teknik Analisis Data Hasil Belajar dan Angket

### a. Nilai hasil belajar secara individual

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai rata-rata seluruh siswa dapat diperoleh dengan rumus.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata seluruh siswa

$\sum x$  = total nilai yang diperoleh siswa

$\sum n$  = jumlah siswa

(Sumber: Aqib, dkk, 2010: 40).

c. Persentase ketuntasan belajar siswa, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

**Tabel 6. Katagori Ketuntasan Belajar Kognitif Siswa**

No.	Rentang Nilai (100%)	Katagori
1.	80 %	Sangat Tinggi
2.	60 – 79 %	Tinggi
3.	40 – 59 %	Sedang
4.	20 – 39 %	Rendah
5.	< 20	Sangat Rendah

(Sumber: Aqib, dkk. 2013: 41)

d. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS digunakan penghitungan *N-Gain*. Menurut Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) dalam menentukan *N-Gain* dapat dipergunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori:

Tinggi : 0,7 *N-Gain* 0,1

Sedang : 0,3 *N-Gain* 0,7

Rendah : *N-Gain* < 0,3

## e. Angket

Data hasil penyebaran angket respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning tipe time token* secara individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai angket individu

R = skor perolehan

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

**Tabel 7. Interpretasi nilai angket**

Nilai	Huruf mutu	Predikat
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Sumber: Modifikasi dari lampiran IV Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum (2013: 24)

### 3. Pengujian Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka dapat dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model kooperatif learning *tipe time token*) terhadap Y (hasil belajar IPS) maka diadakan uji kesamaan rata-rata.

#### Rumusan Hipotesis:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada model *cooperatif learning tipe time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2017/2018.

$H_a$ : Terdapat pengaruh yang signifikan pada model *cooperatif learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2017/2018.

**Rumus Statistik:**

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

**Keterangan :**

$\bar{X}_1$  = Rata-rata data pada sampel 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata data pada sampel 2

$n_1$  = Jumlah anggota sampel 1

$n_2$  = Jumlah anggota sampel 2

$S_1$  = Simpangan baku sampel 1

$S_2$  = Simpangan baku sampel 2

(Sumber: Muncarno, 2015: 56)

Selanjutnya dikonsultasikan ke dalam tabel t dengan  $\alpha = 0,05$  dan uji dua pihak derajat kebebasan/dk =  $n_1 + n_2 - 2$ , dengan kaidah keputusan:

- a. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis diterima.
- b. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , artinya tidak ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis ditolak.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* sehingga diperoleh data  $t_{hitung} = 2,73 > t_{tabel} = 2,02$ , dengan nilai signifikansi 5% berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam model *cooperative learning* tipe *time token*, maka terdapat beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain sebagai berikut.

#### 1. Siswa

Melalui model *cooperative learning* tipe *time token*, siswa diharapkan lebih dapat berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menjadi siswa yang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

#### 2. Guru

Guru diharapkan lebih baik dalam menerapkan dan menggunakan model

*cooperative learning tipe time token* agar dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

### **3. Sekolah**

Sekolah hendaknya menyediakan atau menambah fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan menggunakan model *cooperative learning tipe time token* serta mendukung dan memotivasi guru untuk lebih inovatif dalam menerapkan model pembelajaran yang baik dalam kegiatan pembelajaran.

### **4. Peneliti**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model *cooperative learning tipe time token*.

### **5. Peneliti Lanjutan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model *cooperative learning tipe time token* dalam pembelajaran yang berbeda melalui kolaborasi dengan pendekatan atau model pembelajaran lainnya sesuai dengan kebutuhan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- . 2016. *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. Bandung
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2005. *Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Depdiknas. Jakarta.
- Febriani(2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Terpadu*. Tidak diterbitkan.
- Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Prama Publishing. Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta. Bandung.
- Kurniasih dan Sani. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5*. Artha Copy. Metro-Lampung.
- Permendiknas. 2003. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta
- Permendiknas. 2005. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*

- No. 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.*  
Depdiknas. Jakarta
- Permendiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.*  
Depdiknas. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.*  
Remaja.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.  
Bandung.
- , 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,  
dan R&D.* Alfabeta. Bandung.
- , 2015. *Metode penelitian pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*  
Alfabeta. Bandung.
- , 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Alfabeta. Bandung.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.*
- Supriatna, dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD.* UPI PRESS. Bandung
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi.*  
Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem.*  
Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- , 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Pustaka  
Pelajar Offset. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.*  
Jakarta. Kencana.
- Suyono dan Harianto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar.*  
Rosda. Surabaya.
- Wahab, Abdul Aziz. 2008. *Metode dan Model-Model Mengajar.* Alfabeta.  
Bandung.
- Yeyen, Suryani. 2016. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif  
Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1  
Subang Kabupaten Kuningan.* Tidak diterbitkan.

Yusuf, A.Muri. 2014. *Desain Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Setrategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta.