

P-ISSN: 2722 - 7138 E-ISSN: 2722 - 7154	<b>JSP: JURNAL SOCIAL PEDAGOGY</b> <b>(Journal of Social Science Education)</b> Available online : <a href="https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy">https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy</a>	Vol. 6, No. 1, Januari – Juni 2025 Halaman: 85 - 96

## **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Cirebon**

**Rizal Nurdiansyah<sup>1\*</sup>, Nuryana<sup>2</sup>, Yeti Nurizzati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Kota Cirebon Jawa barat, Indonesia

<sup>1</sup>[rjalnurdiansyah65@gmail.com](mailto:rjalnurdiansyah65@gmail.com), <sup>2</sup>[nuryana@syekhjurjati.ac.id](mailto:nuryana@syekhjurjati.ac.id), <sup>3</sup>[yeti678@uinssc.ac.id](mailto:yeti678@uinssc.ac.id)

Diterima: 02-05-2025; Direvisi: 09-05-2025; Disetujui: 17-07-2025

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.32332/social-pedagogy.v6n1.10537>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh proses pembelajaran berpusat pada guru, di mana siswa hanya mendengarkan dan menghafal materi tanpa dilibatkan secara aktif. Untuk mengatasi permasalahan ini, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* yang bertujuan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* pada mata pelajaran IPS kelas VIII, hasil belajar siswa setelah penerapan model, serta pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Kota Cirebon. Model *Time Token* mengatur giliran berbicara siswa dengan kupon atau token, sehingga semua siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain pre-eksperimental tipe *one group pre-test-post-test*. Sampel berjumlah 34 siswa kelas VIII G yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data meliputi tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model. Nilai t hitung sebesar 7.474 lebih besar dari t tabel 2.034 dengan signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Dapat disimpulkan bahwa model *Time Token* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa IPS.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token*, Hasil Belajar, IPS.

**Abstract:** This research is motivated by the low student learning outcomes caused by the teacher-centered learning process, where students only listen and memorize material without being actively involved. To overcome this problem, a *Time Token* type cooperative learning model is applied which aims to increase student activeness in the learning process. This study aims to determine the application of the *Time Token* type cooperative learning model in social studies class VIII, student learning outcomes after the application of the model, as well as the effect of its use on student learning outcomes at SMP Negeri 2 Kota Cirebon. The *Time Token* model organizes students' speaking turns with coupons or tokens, so that all students get the same opportunity to be active. This study used a quantitative approach with an experimental method of pre-experimental design type *one group pretest-posttest*. The sample amounted to 34 students of class VIII G who were selected purposively. Data collection techniques included tests, questionnaires, and documentation. Data analysis was done with paired t test. The results showed an increase in the average student learning outcomes after the application of the model. The calculated t value of 7.474 is greater than t table 2.034 with a significance of  $0.000 < 0.05$ . It can be concluded that the *Time Token* model has a significant effect on the learning outcomes of social studies students.

**Key words:** *Time Token Cooperative Learning Model, Learning Outcomes, Social Studies.*

## PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan adalah bagian penting dari pertumbuhan anak-anak. Maksudnya, pendidikan merupakan penuntun segala kekuatan alam pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Hidayah & Fahmi, 2020). Sedangkan, menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam prosesnya, banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya pendidikan itu sendiri. Salah satu faktor yang memengaruhinya ialah proses belajar mengajar di dalam kelas (Widiastuti, 2017). Tidak dapat dipungkiri bahwa di sekolah-sekolah masih terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada guru di mana para siswa hanya mendengar kemudian menghafal materi yang disampaikan oleh guru tersebut sehingga hal ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas menjadi membosankan dan terkesan monoton (Fadhliyani et al., 2022). Jelas hal ini bertentangan dengan definisi pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 karena guru hanya menuntut siswa untuk menerima materi yang disampaikan dan berhasil dalam ujian tanpa memikirkan aspek lain yang dibutuhkan oleh siswa. Masalah kemampuan bertanya siswa juga merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru, hal ini dikarenakan seorang guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan (Githa et al., 2019). Terjadinya peningkatan kemampuan bertanya siswa akan mencerminkan pemahaman siswa yang lebih baik dan sekaligus akan berdampak pada hasil belajar siswa yang akan lebih baik pula (Sukendro dkk., 2024). Karena itu seorang guru dalam merancang pembelajaran hendaklah mampu untuk memotivasi siswa agar berani bertanya dan berbicara, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, karena suatu model pembelajaran yang tepat akan menentukan keefektifan dalam proses pembelajaran (Gaol et al., 2022).

Dalam pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Time Token* adalah kegiatan khusus yang dilakukan oleh guru. Dalam kegiatan ini, guru membagikan kartu untuk berbicara dalam jangka waktu tertentu, yaitu 30 detik (Wahyudi, 2020). Ketika siswa bertanya atau mengeluarkan pendapat, mereka harus menyerahkan kartu atau kupon bicara mereka kepada guru (Ufi Damayanti dkk., 2020). Dalam model *Time Token*, ini dapat membantu membagi peran dan membuat siswa berbicara dan diam secara merata. Dengan kata lain, itu dapat membantu membangun keterampilan sosial sehingga siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam (Dewi dkk., 2020). Karena *Time Token* memungkinkan siswa berbicara satu sama lain dan berpartisipasi dalam kelompok. Dengan kata lain, karena setiap siswa memiliki kupon atau kartu bicara masing-masing, setiap siswa akan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Tambunan dkk., 2023).

Kemampuan yang dimiliki anak setelah kegiatan belajar disebut hasil belajar (Setiawan dkk., 2022). Belajar itu sendiri adalah proses perubahan seseorang yang berusaha untuk mencapai perubahan tingkah laku yang berkualitas yang ditampilkan dalam bentuk huruf, simbol, atau kalimat (Fitri & Setiajaya, 2022). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan berkualitas yang dimiliki siswa sebagai perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses

belajar mengajar dengan melibatkan pengetahuan, sikap, ketrampilan, dan kemampuan lainnya. Dengan hasil belajar yang baik, belajar dianggap berhasil. Apa yang kita peroleh selama proses belajar menentukan hasil belajar. Salah satu ukuran keberhasilan belajar adalah memperoleh nilai dari hasil belajar (Isnanto, 2022). Semua orang memiliki tingkatan yang berbeda dalam memperoleh hasil proses belajar atau hasilnya.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kota Cirebon, diketahui bahwa guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dalam proses pembelajaran. Penerapan model ini dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan memperbaiki hasil belajar yang selama ini dinilai kurang optimal. Namun demikian, berdasarkan observasi dan data awal yang diperoleh, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* tersebut belum sepenuhnya membuahkan hasil yang memuaskan.

Meskipun secara teori model *Time Token* mampu mendorong partisipasi aktif setiap siswa melalui pengaturan giliran berbicara, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala di lapangan. Siswa masih menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah, dimana sebagian besar siswa cenderung pasif dalam diskusi maupun kegiatan kelas. Selain itu, hasil belajar siswa yang diukur melalui evaluasi formatif dan sumatif juga belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif saja tidak serta-merta menjamin peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik apabila tidak diiringi dengan strategi pelaksanaan yang tepat, pengelolaan kelas yang efektif, serta penyesuaian terhadap karakteristik siswa.

Kondisi ini menjadi perhatian serius mengingat pentingnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dalam konteks pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat efektivitas penerapan model tersebut, serta merancang upaya perbaikan agar model *Time Token* dapat digunakan secara lebih optimal untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara maksimal.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis data angket dan tes yang kemudian dianalisis dengan statistic parametic yaitu dengan menggunakan uji t (*sample paired t-test*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*), yang berarti melakukan penelitian pada satu kelompok saja, yang disebut kelompok eksperimen, tanpa menggunakan kelompok kontrol atau pembandingan (Syahroni, 2022). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini, dilakukan *pretest* sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, efektivitas perlakuan dapat diukur secara lebih akurat karena hasilnya dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kota Cirebon, yang diantaranya VIII A, B, C, D, E, F, G, berjumlah 261 siswa. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *non probability sampling* melalui *purposive sampling* atau sampling pertimbangan (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini, pemilihan sampel didasarkan pada kriteria tertentu, yaitu hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah dibandingkan dengan kelas VIII lainnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas VIII G dengan rata-rata nilai pada mata pelajaran IPS yaitu 73,5 serta berjumlah 34 siswa. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan instrument angket dan test yang dibagikan kepada siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*, hasil belajar setelah perlakuan dan pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum melakukan pengujian soal test dan angket peneliti perlu melakukan uji validitas terlebih dahulu. Menurut Bloor dalam Chandra (2021) yang dikutip oleh Lestari et al., (2022) mendefinisikan validitas sebagai suatu standar atau dasar dalam pengukuran. Validitas menunjukkan seberapa tepat dan sah, serta manfaat sebuah instrumen yang mengacu pada ketepatan interpretasi suatu prosedur evaluasi sesuai dengan tujuan pengukurannya. Berdasarkan hasil uji validitas pada 25 item instrument angket model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terdapat 20 item yang valid. Nilai ini dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dan  $r_{hitung}$ , dengan derajat 5% didapat  $r_{tabel}$  sebesar 0,339. Dari hasil analisis model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terdapat item nomor 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25 yang dinyatakan valid dan item nomor 2, 6, 12, 19, 21 yang dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas pada 25 item instrument tes uji coba hasil belajar pada materi lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat terdapat 20 item yang valid. Nilai ini dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dan  $r_{hitung}$ , dengan derajat 5% didapat  $r_{tabel}$  sebesar 0,339. Dari hasil analisis hasil test belajar siswa terdapat item nomor 1, 2, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25 yang dinyatakan valid dan terdapat item nomor 3, 5, 6, 10, 21 yang dinyatakan tidak valid.

Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Reliabilitas adalah pengujian terhadap konsistensi jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, umumnya sebagai koefisien, di mana semakin tinggi nilai koefisien, maka semakin tinggi pula reliabilitas atau konsistensi jawaban responden (Yusup, 2018). Dari hasil perhitungan instrument soal tes ini diperoleh derajat reliabilitas instrument soal tes sebesar 0,746 yang terletak pada kolom *Cronbach's Alpha* dari 20 soal. Dan dalam perhitungan instrumen angket diperoleh derajat reliabilitas instrument sebesar 0,798 dari 20 item. Apabila nilai lebih besar dari maka instrument dinyatakan reliabel. Dalam hal ini diketahui nilai reliabilitas instrument soal tes sebesar 0,738 dan nilai reliabilitas instrumen angket sebesar 0,790. Diketahui  $r_{tabel}$  sebesar 0,349, maka instrument soal tes dan instrument angket dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan kriteria reliabilitas maka kedua instrumen tersebut termasuk dalam reliabilitas tinggi.

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkatkemampuan atau dapat dikatakan bahwa untuk mengetahui soal tergolong soal mudah atau soal susah (Fitria & Prastiwi, 2022). Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal. Besarnya tingkat kesukaran berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Tingkat kesukaran butir dan peringkat soal dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu mudah, sedang, dan sukar. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran dapat diketahui bahwa jumlah soal yang memiliki kategori “sukar” sebanyak 1 item yaitu soal nomor 17 sedangkan jumlah soal yang memiliki kategori “sedang” sebanyak 9 item yaitu soal nomor 3, 4, 9, 12, 15, 16, 18, 20 dan 23 kemudian untuk jumlah soal yang

mempunyai kategori “mudah” sebanyak 15 item yaitu pada soal nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 19, 21, 22, 24 dan 25.

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi yang ditanyakan dan peserta didik yang belum menguasai materi yang diujikan (Santriana Son, 2019). Daya beda butir soal ialah indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kelompok yang berprestasi tinggi dari kelompok yang berprestasi rendah diantara para peserta tes. Berdasarkan hasil uji daya pembeda, jumlah soal yang memiliki kategori “jelek” sebanyak 5 item soal yaitu pada soal 3, 5, 7, 10, dan 21. Sedangkan untuk soal yang memiliki kategori “cukup” yaitu sebanyak 12 item soal yaitu pada soal 1, 2, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 25. Kemudian untuk soal dengan kategori “baik” sebanyak 8 item soal yaitu pada soal nomor 4, 6, 8, 9, 12, 16, 20, dan 24.

Penelitian ini diukur kemampuan siswa pada kemampuan kognitif saja. Proses pengamatan dilakukan dengan memberikan *pre-test-post-test* dan angket. Setelah mendapatkan hasil dari pelaksanaan tersebut, selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji korelasi, uji koefisien determinasi, uji regresi, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dapat diketahui melalui data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang disebarkan kepada kelas VIII-G SMP Negeri 2 kota Cirebon yang berjumlah 34 siswa. Adapun pokok pembahasan pada mata pelajaran IPS yang dipelajari adalah lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat. Kuesioner ini berisi 20 pertanyaan yang valid dengan menggunakan skala *likert*. Dalam hal ini peneliti memberikan 4 alternatif pilihan yaitu: Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan tidak pernah.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket

No Item	Jawaban								Total	
	1		2		3		4		f	skor
	f	skor	f	skor	f	skor	f	skor	f	skor
1	6	6	1	2	10	30	17	68	34	106
2	1	1	0	0	10	30	23	92	34	123
3	4	4	2	4	15	45	13	52	34	105
4	3	3	0	0	8	24	23	92	34	119
5	1	1	1	2	17	51	15	60	34	114
6	0	0	0	0	12	36	22	88	34	124
7	2	2	0	0	5	15	27	108	34	125
8	1	1	0	0	11	33	22	88	34	122
9	0	0	2	4	15	45	17	68	34	117
10	1	1	0	0	14	42	19	76	34	119
11	1	1	1	2	5	15	27	108	34	126

12	0	0	0	0	5	15	29	116	<b>34</b>	<b>131</b>
13	1	1	0	0	9	27	24	96	<b>34</b>	<b>124</b>
14	1	1	0	0	15	45	18	72	<b>34</b>	<b>118</b>
15	2	2	1	2	15	45	16	64	<b>34</b>	<b>113</b>
16	1	1	2	4	11	33	20	80	<b>34</b>	<b>118</b>
17	3	3	0	0	14	42	17	68	<b>34</b>	<b>113</b>
18	0	0	2	4	11	33	21	84	<b>34</b>	<b>121</b>
19	1	1	3	6	8	24	22	88	<b>34</b>	<b>119</b>
20	0	0	0	0	6	18	28	112	<b>34</b>	<b>130</b>
<b>Jumlah</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>216</b>	<b>648</b>	<b>420</b>	<b>1680</b>	<b>34</b>	<b>2387</b>

Berdasarkan rekapitulasi prosentase jawaban angket pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil penyebaran angket model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* di kelas VIII G dengan jumlah 34 siswa dan 20 soal item pertanyaan. Skor angket maksimum dari 20 pertanyaan x 34 siswa x 4 alternatif jawaban sebesar = 2.720. Dari jumlah skor total pada data penyebaran angket sebesar = 2.387. Adapun rumus analisis prosentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{2387}{2720} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas variabel (x) model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* memperoleh hasil sebesar 87,75% dengan skala prosentase 75%-100% dikategorikan “Baik”.

Berdasarkan data hasil belajar yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VIII G semester II (Genap) tahun ajaran 2024-2025 yang berjumlah 34 siswa di SMP Negeri 2 kota Cirebon. Hasil belajar yang didapat dari nilai rata-rata *pretest* adalah sebesar 70,5 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah sebesar 84,5. Maka hasil tersebut mengalami peningkatan sebesar 14. Berdasarkan nilai rata-rata pada *post-test* maka dapat dinyatakan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori “baik” karena berada pada rentang 75-90. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hasil belajar yang meningkat dengan kategori baik dari siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Kota Cirebon.

Dalam uji normalitas, dilakukan pengujian terhadap normal atau tidaknya distribusi data yang akan dianalisis. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* atau *Chi-Square* (Ma'ruf, 2015). Berdasarkan hasil uji normalitas pada kriteria test of normality di atas, data variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe *time token*) menunjukkan nilai signifikansi pada uji *Saphiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,254. Berdasarkan nilai signifikan yang berada di atas 0,05 maka data variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe *time token*) berdistribusi normal.

Uji normalitas data variabel Y (hasil belajar siswa) menunjukkan nilai signifikansi pada *Saphiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,361. Berdasarkan nilai signifiakansi yang berada di atas 0,05 maka variabel Y (hasil belajar siswa) berdistribusi normal. Uji selanjutnya yaitu uji linearitas untuk mengetahui terdapat hubungan yang

linear atau tidak di antara variabel X dan Y. Berdasarkan tabel ANOVA pada uji linearitas, diperoleh nilai di dalam kolom *Deviation of Linearity* yaitu 0,599. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dimana  $0,599 > 0,05$  maka dapat disimpulkan antara variabel X (Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token*) dan variabel Y (Hasil Belajar) terdapat hubungan yang linear

Guna mengetahui apakah pengaruh variabel X terhadap variabel Y signifikan atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian hipotesis. Penggunaan uji hipotesis dapat dinyatakan dengan rumus  $T_{hitung}$  dan membandingkannya dengan  $T_{tabel}$  yang terdapat pada tabel distribusi. Berdasarkan hasil *Coefficients* diperoleh  $T_{hitung}$  sebesar 7.474 dan untuk nilai  $T_{tabel}$  ditentukan berdasarkan tingkat signifikan yang digunakan dengan derajat kebebasan (dk) = n-2, maka diperoleh derajat kebebasan (dk) =  $34-2 = 32$  dengan taraf kesalahan = 0,05 diperoleh  $T_{tabel}$  sebesar 2.043.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kota Cirebon.
- Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kota Cirebon.

Dengan kriteria pengujian keputusan sebagai berikut:

1. Jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , maka Ha diterima. Berarti diantara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang signifikan.
2. Jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$ , maka Ho diterima. Berarti diantara variabel X dan variabel Y tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Selanjutnya yaitu membandingkan  $T_{hitung}$  dengan  $T_{tabel}$ :

Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , yaitu  $7.474 > 2.043$  sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Maka keputusannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan diantara model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama tiga bulan, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 kota Cirebon berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana pada awal penelitian. Pada penelitian ini penulis meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *time token*, hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dan seberapa besar pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil analisis deskriptif data yang didapatkan dari penelitian lapangan pada variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*) yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* pada kelas VIII SMP Negeri 2 kota Cirebon berada pada rentan kategori “Baik” dengan hasil rekapitulasi rata-rata jawaban skor angket sebesar 87,75%. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Roger dan Johnson dalam Lie (2002:31-35) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur model

pembelajaran kooperatif yang harus dipenuhi yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok. Hasil penelitian yang diperoleh dan juga diolah oleh peneliti menunjukkan bahwa telah terpenuhinya unsur-unsur dari pembelajaran kooperatif.

Dalam mengukur hasil belajar siswa kelas VIII G di SMP Negeri 2 kota Cirebon pada mata pelajaran IPS dengan materi “lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat”, peneliti menggunakan instrument test untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dengan desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini, dilakukan *pre-test* sebelum perlakuan diberikan. Adapun ketika *pre-test* menunjukkan data rata-rata nilai siswa adalah 70,5 dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* menghasilkan rata-rata nilai siswa sebesar 84,5 artinya hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan meningkat sebesar 14.

Peneliti dalam mengukur ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 kota Cirebon menggunakan uji regresi linear sederhana. Dalam pengujiannya peneliti melakukan beberapa uji prasyarat atau uji asumsi klasik terlebih dahulu.

Uji pra-syarat yang pertama yaitu uji normalitas untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan aplikasi SPSS V.25 menghasilkan data variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*) memiliki nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* senilai 0,245 dan nilai signifikansi untuk data variabel Y (hasil belajar) yaitu senilai 0,361. Nilai signifikansi yang diperoleh dari kedua data tersebut memiliki nilai  $>0,05$  yang menunjukkan bahwa data instrument angket dan soal test berdistribusi dengan normal. Uji selanjutnya yaitu uji linearitas untuk mengetahui data berhubungan linear atau tidak. Berdasarkan tabel ANOVA pada uji linearitas, diperoleh nilai di dalam kolom *Deviation of Linearity* yaitu 0,599. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dimana  $0,599 > 0,05$  maka dapat disimpulkan antara variabel X (Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token*) dan variabel Y (Hasil Belajar) terdapat hubungan yang linear.

Selanjutnya adalah uji korelasi yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dari variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*) dan variabel Y (hasil belajar) maka dilakukan uji *pearson correlation*. Adapun hasil yang diperoleh dari uji korelasi variabel X terhadap Y dengan aplikasi SPSS V.25 diperoleh nilai sebesar 0,797. Nilai korelasi ini berada pada rentang nilai korelasi 0,70-0,90 yang berarti memiliki kategori tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan hasil belajar siswa memiliki hubungan yang tinggi.

Uji selanjutnya yaitu uji koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 kota Cirebon. Hasil pengujian dengan aplikasi SPSS V.25 menunjukkan nilai koefisien determinasi yang diketahui dari nilai R-Square sebesar 0,636, artinya besar kontribusi model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dalam menjelaskan keragaman hasil belajar siswa adalah 63,6% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Uji regresi yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa dengan bantuan aplikasi SPSS V.25 menunjukkan nilai uji regresi sebesar 0,885 yang berarti bahwa setiap penambahan 1% nilai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* maka nilai hasil belajar siswa bertambah sebesar 0,885. Peneliti dalam

mengetahui hasil dari hipotesis penelitiannya maka dilakukan uji hipotesis. Hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa, hal ini dikuatkan oleh analisis regresi  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan bantuan aplikasi SPSS V.25 diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7.474 dan untuk nilai  $T_{tabel}$  ditentukan berdasarkan tingkat signifikan yang digunakan dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n-2$ , maka diperoleh derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $34-2 = 32$  dengan taraf kesalahan = 0,05 diperoleh  $T_{tabel}$  sebesar 2.043. karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  yaitu  $7.474 > 2.043$  dan nilai signifikansi yang diperoleh adalah = 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  maka keputusan yang diambil adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 kota Cirebon. Hal ini ditandai juga dengan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* termasuk dalam kategori “baik”. Maka model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti. Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk belajar, berbicara dan berpendapat yang akan menjadikan diskusi berjalan dengan efektif serta hasil belajar dan pemahaman terhadap materi lebih maksimal untuk bekal dalam mengaplikasikannya di masyarakat.

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan kajian pada bab IV tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 kota Cirebon dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dalam pembelajaran IPS kelas VIII G di SMP Negeri 2 kota Cirebon dapat diketahui berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada siswa. Hasil rekapitulasi angket secara keseluruhan menunjukkan prosentase penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* adalah 87,75%. Angka ini berada pada skala 70% - 90% yang dikategorikan “Baik”.
2. Hasil belajar yang didapat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 70,5, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,5. Maka hasil tersebut mengalami peningkatan sebesar 14. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *post-test* tersebut, maka dapat dinyatakan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori “baik”, karena berada dalam rentang 75 – 90. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hasil belajar yang baik dari siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Kota Cirebon.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII C di SMP Negeri 2 Kota Cirebon. Hal ini berdasarkan uji korelasi *pearson correlation* yang diperoleh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* (X) dengan hasil belajar (Y) adalah sebesar 0,797. Nilai korelasi ini berada diantara 0,70 – 0,90 hubungannya termasuk ke dalam kategori “tinggi”. Sedangkan hasil perhitungan uji hipotesis regresi sebesar 7.474 dengan nilai Sig = 0,00 lebih kecil dari nilai = 0,05 maka

keputusannya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII G di SMP Negeri 2 Kota Cirebon.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S. S., Acesta, A., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik Di Kelas. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2859>
- Fadhliyani, L., Yumni, A., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantu Picture Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Swasta Muhammadiyah 01 Binjai. *Nizhamiyah*, 12(2). <https://doi.org/10.30821/niz.v12i2.1637>
- Fitri, S., & Setiajaya, D. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kesetaraan Paket C. *Center Of Education Journal (Cejou)*, 2(02). <https://doi.org/10.55757/cejou.v2i02.19>
- Gaol, M. L., Ratnawati, R., & Handayani, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Ipa Tema 8 Di Sekolah. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 10(2). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v10i2.1426>
- Githa, P. S., Sugiarta, I. M., & Puja Astawa, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/jjpm.v10i2.19933>
- Hidayah, L. F., & Fahmi, M. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ips. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 4(02). <https://doi.org/10.30599/utility.v4i02.1153>
- Irfan Syahrani, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Ejurnal Al Musthafa*, 2(3). <https://doi.org/10.62552/eam.v2i3.50>
- Isnanto, I. (2022). Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1). <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.547-562.2022>
- Lestari, A., Puspitasari, R., & Nurizzati, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Meaningful Instructional Design (C-Mid) Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Suranenggala Kabupaten Cirebon. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(2), 278–286. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i2.13244>

- Ma'ruf, A. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Aswaja Pressindo*. Bandung
- Nur Fitria, T., & Emy Prastiwi, I. (2022). Pelatihan Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Pengerjaan Skripsi Bagi Mahasiswa S1. *Jurnal Al Basirah*, 2(2). <https://doi.org/10.58326/Jab.V2i2.40>
- Santriana Son, R. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3). <https://doi.org/10.24246/J.Js.2019.V9.I3.P284-291>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Tanggap : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.55933/Tjripd.V2i2.373>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (13th Ed.). Alfabeta,Cv. Jakarta
- Sukendro, N. D. W., Arintoko, A., & Krisnaresanti, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 2 Cilacap. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 12(1). <https://doi.org/10.26740/Jupe.V12n1.P8-15>
- Tambunan, H. P., Samosir, F. N., Nasution, Y., & Simanungkalit, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Sebagai Stimulus Positif Pembelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (E-Journal)*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/Paedagogi.V9i1.46042>
- Ufi Damayanti, Amrul Bahar, & Salastri Rohiat. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Mipa 1 Sman 09 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2017/2018. *Alotrop, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 4(1)(Model Pembelajaran), 1–7. File:///C:/Users/Acer/Downloads/13693-Article%20text-29653-34329-10-20201201.Pdf
- Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Pada Materi Atmosfer Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 3 Banjar. *Jurnal Samudra Geografi*, 3(2). <https://doi.org/10.33059/Jsg.V3i2.2504>
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran Ips. *Satya Widya*, 33(1). <https://doi.org/10.24246/J.Sw.2017.V33.I1.P29-36>

Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).  
<https://doi.org/10.18592/Tarbiyah.V7i1.2100>



**Social Pedagogy: Journal of Social Science Education**

**Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro**

**E-ISSN: 2722-7154**

**P-ISSN: 2722-7138**

***Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education* work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)**