

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orangtua. Kerjasama antara ketiga pihak diharapkan dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, dalam arti manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kesehatan jasmani dan rohani, keperibadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (200: 2) tercantum tentang pengertian pendidikan sebagai berikut : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya ntuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sebagai kebutuhan pokok manusia untuk dapat megembangkan segenap potensi yang dimilikinya, baik itu potensi jasmani atau potensi rohaninya. Pendidikan juga dimaknai sebagai suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar untuk dapat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai seorang individu yang berkembang (Ruswandi, 2009:6).

Pemahaman tentang pendidikan tersebut juga sejalan dengan definisi pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bab 1 ayat 1 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* yang menyatakan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Menurut A. Tafsir yang dikutip Ruswandi (2009: 5), pendidikan ialah usaha untuk meningkatkan diri dalam segala aspek. Pendidikan senantiasa mengikuti dan terjadi dimana saja disetiap tempat, setiap gerak dan langkah setiap orang (Ruswandi 2009: 7). Pendidikan adalah proses pengembangan pribadi (mencakup pendidikan diri sendiri, pendidikan oleh lingkungan, dan pendidikan oleh oranglain/guru) dalam semua aspeknya (Ruswandi, 2009:16). Menurut Rupert C. Lodge yang dikutip A. Tafsir (1999: 5) menyatakan bahwa dalam pengertian yang luas pendidikan itu menyangkut seluruh pengalaman dan kehidupan dan dapat diimpulkan bahwa pengalaman dan kehidupan adalah pendidikan sebaliknya pendidikan adalah kehidupan.

Pada hakikatnya, pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai cara baik secara formal maupun informal. Pendidikan formal ditempuh oleh manusia melalui lembaga pendidikan yang disebut dengan sekolah.

Sesuai dengan beberapa pemaparan di atas, dapat ditarik benang merahnya bahwa pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam rangka membantu perkembangan peserta didik guna memiliki kompetensi dan

kemampuan yang diharapkan. Adapun daripada proses pendidikan tersebut dapat dilakukan secara formal maupun informal.

Dalam pendidikan dasar terutama SMP, pemerintah menyusun kurikulum khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta perkembangan masyarakat Indonesia baik di masa lampau maupun masa kini. Sedangkan tujuan disampaikannya mata pelajaran PAI di SMP adalah untuk mengembangkan keteampilan dan pengetahuan dasar yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sehingga peserta didik memiliki rasa kebangsaan sebagai bangsa Indonesia yang cinta kepada tanah air. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu memahami dan memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri dan akhlak mulia.

PAI merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam. Karena itulah PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam. Ditinjau dari segi isinya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi salahsatu komponen dan tidak dapat dipisahkan dari rumpun mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik.

Tujuan PAI adalah terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur (berakhlak mulia), memiliki pengetahuan tentang ajaran pokok agama Islam dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam tentang Islam, sehingga memadai baik untuk kehidupan masyarakat maupun untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sesuai dengan pemaparan di atas bahwa mata pelajaran PAI merupakan bagian dari pendidikan yang penting bagi kehidupan khususnya sebagai pengetahuan. Perlu kita garis bawahi mengenai definisi pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bab 1 ayat 1 yang telah disebut di atas, bahwa pendidikan itu mengharuskan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya selama proses pendidikan itu berlangsung. Selain dengan cara pemaparan materi, peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat dimotivasi dengan cara pengerjaan tugas berupa soal yang dikerjakan dengan waktu yang ditentukan dan pengerjaannya melibatkan keaktifan otak kiri dan otak kanan.

Peserta didik SMP rata-rata berumur 12/13 tahun sampai 15/16 tahun masih ada dalam tahapan operasional formal, sehingga dalam pembelajaran yang diciptakan perlu dipertimbangkan tingkat perkembangan kognitifnya. Peserta didik belajar akan bermakna apabila berangkat dari pengalaman diri sendiri. Peserta didik mencatat, memaknai sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan yang baru dipelajarinya. Bukan seperti pada umumnya disekolah dasar peserta didik dijejali pengetahuan oleh gurunya. Sehingga peserta didik harus tahu makna belajar dan menggunakan

pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya. (Depdiknas 2002:4).

Ketika melaksanakan proses pembelajaran guru sering kali banyak menemukan berbagai masalah yang muncul baik itu tentang cara guru mengajar maupun dari siswanya sendiri. Masalah yang sering muncul pada saat ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran, yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal, masalah tersebut bisa terjadi karena beberapa faktor dan salah satu faktor diantaranya adalah disebabkan oleh metode atau cara pembelajaran guru ketika menyampaikan materi pembelajaran tersebut. Banyak guru yang masih menerapkan metode pembelajaran kepada siswa tersebut dengan model konvensional yang menyebabkan pembelajaran tidak kondusif dan kurang menyenangkan bagi siswa.

Proses belajar tidak hanya sekedar menghafal konsep-konsep dan fakta-fakta saja, tetapi suatu kegiatan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih utuh, sementara siswa pada masa sekarang sulit untuk lebih fokus dalam belajar apalagi ketika mata pelajaran yang banyak bacaannya seperti PAI. PAI merupakan salah satu mata pelajaran hafalan sehingga guru menyampaikan materi PAI hanya dengan menggunakan metode lama, biasanya siswa sangat jenuh dengan cara pembelajaran dengan cara pembelajaran yang lama sehingga siswa kurang semangat untuk belajar, dan pembelajaran kurang efektif serta hasil belajar siswa menjadi memprihatinkan karena kurangnya pemahaman siswa dapat memberikan pengalaman yang dapat membuat

pembelajaran tidak membosankan dan monoton sehingga memudahkan siswa untuk segera mencapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMP PGRI 1 kota Bandung yang dilakukan melalui wawancara dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab peserta didik di SMP PGRI 1 kota Bandung kurang menyenangi pelajaran PAI adalah Guru dalam proses pembelajaran selalu menggunakan metode yang cenderung monoton dan tidak bervariasi. Kurangnya mengaitkan pengetahuan baru yang dipelajari peserta didik dengan kemampuan awalnya. Selain itu juga guru dalam membina kemampuan pemecahan masalah yang mengaitkan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagian besar peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami konsep sebagaimana yang biasa diajarkan, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dan melalui tanya jawab. Mereka sangat membutuhkan pemahaman konsep-konsep yang berhubungan dengan tempat belajar dan masyarakat pada umumnya. Perlu disadari bahwa program pembelajaran bukanlah sekedar rentetan topik/pokok bahasan, tetapi sesuatu yang harus dipahami oleh peserta didik dan dapat dipergunakan untuk kehidupan. Akibatnya motivasi belajar peserta didik sulit ditumbuhkan dan pola mereka cenderung menghafal dan bersifat mekanistik.

Menghadapi permasalahan tersebut, hendaknya guru mengubah pola pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif melakukan, mencari, dan mengolah sendiri. Pembelajaran harus mampu membawa siswa pada hal-hal yang bersifat kongkrit.

Salah satu pola pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil. seorang guru sangat membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PAI peneliti berasumsi perlu adanya inovasi dalam penyampaian materi PAI dalam bentuk tugas, yang mana inovasi ini mengharuskan siswa berkonsentrasi dan berfikir cepat, agar siswa aktif dan merasa termotivasi untuk bersaing dengan siswa lain, sehingga siswa lebih semangat untuk memperhatikan dan lebih berkonsentrasi belajarnya. Sesuai dengan apa yang telah dipaparkan pula diatas bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) bukan hanya sebagai kumpulan tentang agama Islam saja, akan tetapi juga tentang cara berfikir dan cara memecahkan masalah. Sehingga proses pembelajaran PAI akan lebih mudah dan cepat dipelajari serta dipahami peserta didik jika menggunakan metode *Time Token*.

Dengan demikian peneliti dapat mengetahui pengaruh penerapan metode *Time Token* terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran PAI di SMP PGRI 1 kota Bandung karena metode ini mengharuskan siswa menyampaikan hasil pemikirannya sehingga besar kemungkinan siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran secara aktif dan akan menghasilkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran metode *time token* berbasis *random card* pada kelas yang mendapat perlakuan dan kelas tidak mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 kota Bandung?
2. Bagaimana keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI pada kelas yang mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* dan kelas tidak mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh metode *time token* berbasis *random card* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI antara kelas mendapat perlakuan dan kelas yang tidak mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* kelas VIII SMP PGRI 1 kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran metode *time token* berbasis *random card* pada kelas yang mendapat perlakuan dan kelas tidak mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 kota Bandung.

2. Untuk mengetahui keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI pada kelas yang mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* dan kelas tidak mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 kota Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *time token* berbasis *random card* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI antara kelas mendapat perlakuan dan kelas yang tidak mendapat perlakuan metode *time token* berbasis *random card* kelas VIII SMP PGRI 1 kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dari itu penelitian merumuskan beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan motivasi kepada siswa sehingga lebih terampil dan mandiri dalam proses pembelajaran.
 - b. Memberikan kemudahan kepada siswa sehingga dapat mencapai ketuntasan belajarnya.
 - c. Peserta didik bisa meningkatkan keterampilan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

2. Bagi guru:
 - a. Sebagai masukan dalam melaksanakan metode *time token* berbasis *random card* sehingga berguna bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam.
 - b. Menambah wawasan keilmuan peneliti khususnya dalam pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam.
3. Bagi lembaga:
 - a. Menambah kesempurnaan dan kelengkapan dalam riset pendidikan baik secara implisit maupun eksplisit tanpa mengurangi hasil dari riset pendidikan yang telah diimplementasikan maupun belum.
 - b. Mengembangkan dan melakukan inovasi pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan senantiasa tampak baru dikalangan peserta didik.

E. Kerangka Pemikiran

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Ahmadi, 2008:27).

Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses

belajar pada diri siswa. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya mencapai tujuan (M. Sobry Sutikno, 2008 :83-84).

Strategi *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah (Arends, 1998). Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Sebagaimana maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melkiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisaikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pemebelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Menurut Soekamto (dalam Nurulwati, 2000: 10).

Model pembelajaran *Time Token* merupakan tipe dari pendekatan struktural dari beberapa model pembelajaran kooperatif, untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tecakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Sejalan dengan itu, Syarif Fauzan mengemukakan bahwa model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek.

Mereka harus mengalami sebuah perubahan ke arah yang lebih positif. Dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham, dan dari tidak tahu menjadi tahu. Di sepanjang proses belajar itu, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Nurfaiah, Siti (2004:16).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Time Token* adalah suatu model pengajaran guru dengan menggunakan pembelajaran secara kooperatif yang secara tekniknya dapat membantu siswanya belajar di setiap mata pelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu belajar satu sama lainnya dengan beranggotakan 2-6 siswa atau lebih dengan memberikan kupon bicara pada siswa di masing-masing kelompok, patokan bicara disini adalah bicara sesuai dengan materi yang dibahas atau mempresentasikan materi, bukan bicara yang asal-asalan yang tidak ada hubungannya dengan materi. Kemudian secara acak guru menunjuk salah satu dari kelompok untuk menjawab pertanyaan atau mempresentasikan di depan kelas, dengan menggunakan kupon bicara tersebut. Dengan demikian, Model *Time Token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, yang mampu menciptakan proses pembelajaran aktif.

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sma sekali. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik perkupon pada tiap

siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu kepada guru. Satu kupon adalah untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat lagi tampil setelah bergiliran dengan siswa yang lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis.

Oleh karena itu, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal meliputi sekolah, keluarga, dan masyarakat. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar adalah faktor eksternal yaitu sekolah. Sekolah sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar. Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah adalah metode atau model belajar yang digunakan oleh guru. Menurut Wasliman (2007) yang dikutip Susanto (2013: 12).

Pembelajaran yang menyenangkan apabila ditunjang oleh suasana belajar yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Jadi dalam pembelajaran PAI dapat menggunakan metode *Time Token* agar siswa tidak jenuh atau bosan selama proses belajar mengajar berlangsung dan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga diharapkan dengan belajar menggunakan metode *Time Token*, tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Peningkatan potensi

spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki siswa pada aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabat sebagai makhluk Tuhan. Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2008:44)

Mata pelajaran PAI di sekolah sangatlah penting karena dapat memberikan atau menambahkan pengetahuan agar siswa mampu menggunakan atau memahami ilmu Agama Islam dengan baik dan benar sesuai ajaran Rasulullah SAW.

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua penggalan kata, "*hypo*" yang artinya di bawah dan "*thesa*" yang artinya kebenaran. Peneliti mendalami permasalahan dengan seksama dan mensurvei teori (literature, sumber referensi dan kepustakaan), kemudian membuat hipotesis yang masih harus dibuktikan atau diuji kebenarannya (di bawah kebenaran). Inilah hipotesis, peneliti harus berpikir hipotesisnya dapat diuji sehingga naik statusnya menjadi *these* atau sebaliknya tetap menjadi hipotesis. Sugiyono (2014: 96), menyatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris. Suharsimi Arikunto (2010: 110), juga berpendapat bahwa hipotesis adalah jawaban yang telah bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat Pengaruh metode *time token* berbasis *random card* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 kota Bandung.

G. Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan metode quasi eksperimen, desain *monequivalent control grup design*.

2. Menentukan Jenis Data

Jenis data digolongkan menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Data kualitatif yaitu, tentang gambaran umum obyek penelitian di SMP PGRI 1 kota Bandung yang dikumpulkan dengan cara observasi dan wawancara seperti, sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, dan proses pembelajaran.
- b. Data kuantitatif yaitu, jenis data yang dapat diukur atau dihitung dan dinyatakan dengan bilangan yang berbentuk angka seperti yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*.

3. Sumber Data

a. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini, mengambil lokasi di SMP PGRI 1 kota Bandung, alasan dipilihnya lokasi ini, karena adanya permasalahan yang ditemukan dan memiliki data yang cukup membantu terselesaikannya penelitian ini.

b. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan aspek subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2012: 172). Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa kelas SMP PGRI 1 kota Bandung.

c. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 118). Untuk menentukan sampel, penulis bersandar pada apa yang diungkapkan Winarno Surakhmad (1994: 100) bahwa jika jumlah subjeknya kecil kurangnya dari 100 dapat diambil sebesar 50% atau adakalanya semua populasi dijadikan sampel.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis mengambil sampel populasi dari kelas VIII sebanyak 64 orang yang terdiri dari dua kelas tahun ajaran 2017/2018. Kelas VIII-A berjumlah 32. Sedangkan kelas VIII-B berjumlah 32 orang. Adapun kelas VIII-A dijadikan kelas kontrol dengan menggunakan metode *konvensional*, sedangkan kelas VIII-B akan dijadikan kelas eksperimen dengan menggunakan metode *time token* berbasis *random card*.

4. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Adapun cara yang dilakukan dalam penelitian ini dengan membandingkan antara kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan khusus menerapkan metode *Time Token* dengan kelas control yaitu kelas yang diberikan perlakuan seperti biasanya.

b. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent control group design*, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Dua kelompok ini terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal subjek yang akan diteliti, kemudian diberi perlakuan, dan terakhir diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir subjek diteliti. Adapun bagannya dapat dilihat sebagai berikut:

TABEL 1.1

Pelaksanaan Metode Penelitian Quasi Eksperimen

	Pretest	treatment	Posttest
EG	O₁	X	O₂
CG	O₃		O₄

(Sugiyono, 2014: 79)

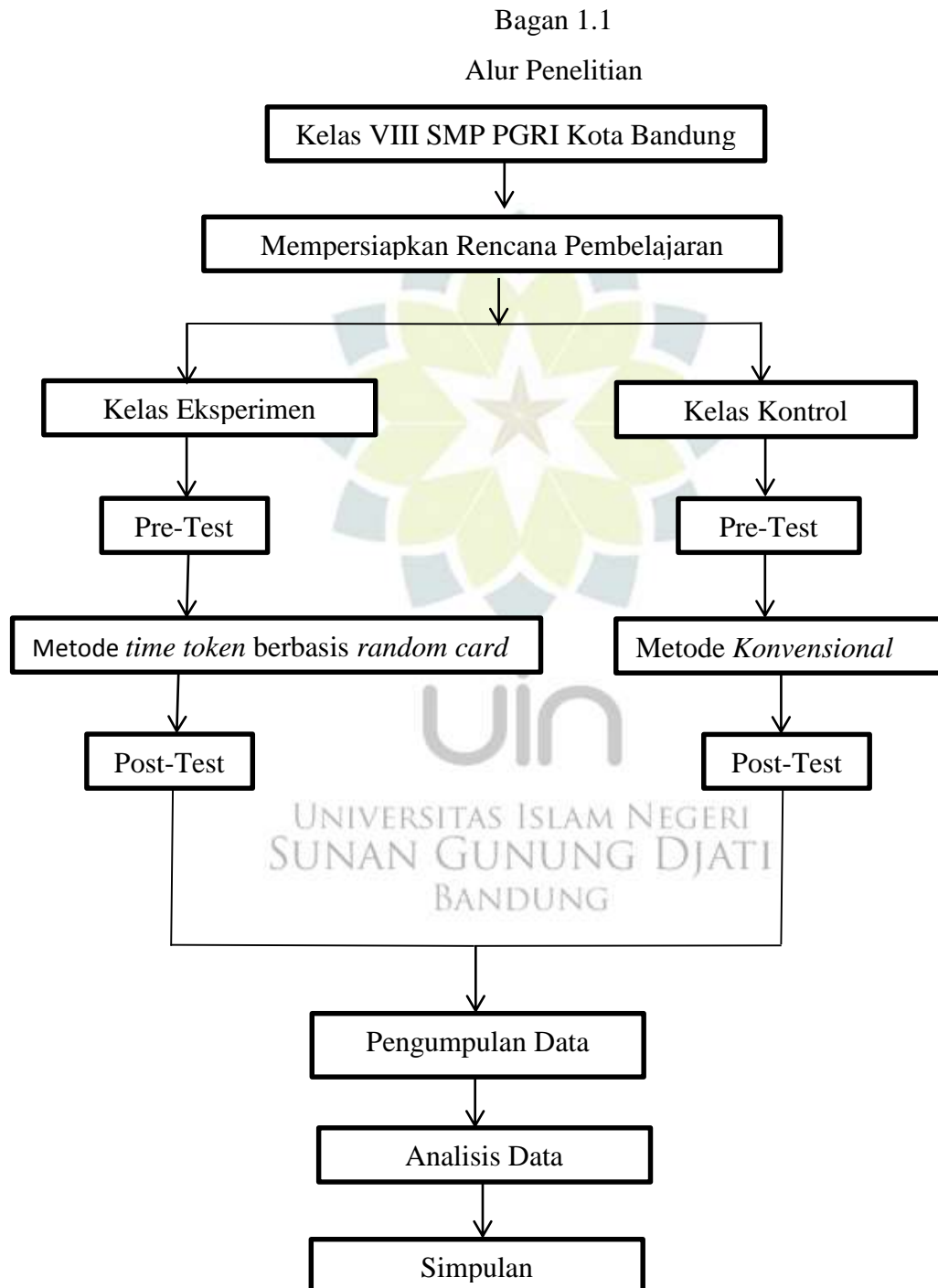
Keterangan:

- EG : Kelompok eksperimen yang mendapatkan treatment
- CG : Kelompok kontrol yang tidak mendapatkan treatment
- X : Treatment dengan model pembelajaran *time token* berbasis *random card*
- O₁ : Keadaan awal kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan khusus dengan model pembelajaran *time token* berbasis *random card*
- O₂ : Keadaan terakhir kelas eksperimen setelah diberi perlakuan khusus dengan model pembelajaran *time token* berbasis *random card*
- O₃ : Keadaan awal kelas kontrol sebelum diberi perlakuan biasa
- O₄ : Keadaan akhir kelas kontrol setelah diberi perlakuan biasa



5. Menentukan Prosedur Penelitian

Adapun alur penelitian ini dapat divisualisasikan pada bagan berikut:



Adapun prosedur penelitian ini, yaitu:

a. Penyiapan Rencana Pembelajaran

Pada langkah awal penelitian, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran dengan bentuk RPP, RPP digunakan untuk dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran, karena yang mendapatkan treatment pembelajaran hanya satu kelas maka peneliti hanya menyiapkan satu RPP yang digunakan pada kelas eksperimen.

b. Penentuan Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Pada penelitian ini, peneliti menentukan kelompok kontrol yaitu, kelas VIII-A dengan 32 peserta didik sebagai kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelompok Eksperimen yaitu, kelas VIII-B dengan 32 peserta didik sebagai kelas yang mendapat perlakuan.

c. Pemberian *Pretest*

Pretest dilakukan pada awal sebelum proses pembelajaran. Untuk mengetahui penguasaan materi awal terhadap materi yang akan dipelajari, dalam pemberian pretest ini peneliti menggunakan sebanyak 2 kali tes yaitu, pretest pada segi pemahaman dan pretest pada segi keterampilan praktek dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

d. Proses belajar mengajar pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan

Proses belajar mengajar pada kelas eksperimen akan dilaksanakan pada dua kali pertemuan di kelas VIII-B dengan menggunakan metode time token berbasis random card dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang.

- e. Proses belajar-mengajar (PBM) pada kelas kontrol yang tidak dapat perlakuan

Proses belajar-mengajar (PBM) pada kelas kontrol akan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan di kelas VIII-A dengan menggunakan metode konvensional dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang.

- f. Melakukan *posttest*

Posttest dilakukan setelah proses pembelajaran. Untuk mengetahui penguasaan terhadap materi yang akan dipelajari, dalam pemberian tes ini peneliti menggunakan sebanyak 2kali tes yaitu, posttest pada segi pemahaman dan posttest pada segi keterampilan praktek dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- g. Pengumpulan Data

Setelah dilakukan pembelajaran, pretest dan posttest maka data dikumpulkan untuk dianalisis.

- h. Analisis Data

Setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisis data untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dalam proses pembelajaran.

- i. Simpulan

Setelah data dianalisis kemudian didapatkan kesimpulan apakah terdapat keberhasilan atau tidak dalam proses pembelajaran.

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2010: 193). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pengetahuan intelegensi dengan butir soal pilihan ganda sebanyak 10 item dan tes unjuk kerja atau perbuatan sebanyak 10 item unuk kerja yang diberikan kepada peserta didik sebelum (Pretest) pembelajaran dan sesudah (posttest) pembelajaran di kelas control dan kelas eksperimen.

b. Observasi

Pada penelitian ini, teknik observasi dimaksudkan untuk mengetahui keadaan pada saat proses pembelajaran berlangsung di Madrasah Diniyah Al-Barkah Cikajang Garut. Teknik ini dapat menghakhiri kemungkinan dugaan atau spekulasi mengingat pengamatan dilakukan secara langsung dan data dapat dilihat apa adanya.

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara yang dilakukan untuk mendapat informasi melalui Tanya jawab secara lisan sepihak (Tuti Hayati, 2014: 80). Wawancara ini peneliti berikan kepada kepala sekolah SMP PGRI 1 kota Bandung dan Guru Mata pelajaran PAI.

Adapun beberapa pertanyaan yang diutarakan pada wawancara peneliti yaitu, menanyakan mengenai profil sekolah, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, kurikulum yang digunakan di SMP PGRI 1 kota Bandung, nilai

siswa apakah sudah mencapai KKM yang telah ditentukan dan apakah sebelumnya pernah ada yang melakukan penelitian di tempat yang akan dijadikan objek penelitian oleh peneliti.

d. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk memperkuat serta menunjang hasil penelitian, maka digunakan buku-buku atau bahan yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Studi kepustakaan yang dimaksud disini adalah pendayagunaan informasi yang terdapat dalam berbagai literatur untuk menggali konsep dasar yang ditemukan para ahli untuk membantu memecahkan masalah dalam penelitian.

7. Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, selanjutnya dilakukan analisis data. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui dua jenis analisis data yaitu, analisis jenis data kualitatif dan analisis jenis data kuantitatif. Analisis jenis data kualitatif diolah dengan menggunakan analisis deskriptif yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Kemudian analisis kuantitatif akan diolah dengan menggunakan analisis yang dapat diukur atau dihitung dan dinyatakan dengan bilangan yang berbentuk angka. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh dalam menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

a. Menguji Hipotesis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data ini bertujuan untuk menguji apakah data yang diuji itu berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji distribusi chi kuadrat. Adapun langkah-langkahnya adalah:

1. Menentukan rentang (R) dengan rumus:

$$R = \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}$$

(Subana, 2005:39)

2. Menentukan kelas interval (K) dengan rumus:

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

(Subana, 2005:39)

3. Menentukan panjang kelas (P), dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

(Subana, 2005:39)

Ket: P = Panjang Kelas Interval

R = Rentang Skor

K = Banyak Kelas Interval

4. Membuat tabel distribusi

5. Menghitung Mean (\bar{X}) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum fix_i}{\sum f_i}$$

(Subana, 2005:39)

Ket: X : Rata-rata

Xi : Nilai Siswa

fi : Frekuensi nilai siswa

6. Menentukan nilai standar deviasi (SD), dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{\sum f_i - 1}} \quad (\text{Subana, 2005:97})$$

Keterangan:

S : Simpangan baku (standar deviasi)

X : Mean (rata-rata)

f_i : tanda kelas interval atau nilai tengah dari kelas interval

n : jumlah responden

7. Menghitung harga baku (Z):

$$Z_{hitung} = \frac{K - X}{SD} \quad (\text{Subana, 2005:97})$$

Keterangan:

Z : Harga Baku

X : Mean (rata-rata)

K : batas kelas

S : simpang baku

8. Menentukan luas Interval (L):

$$L_i = L_1 - L_2 \quad (\text{Subana, 2005:125})$$

Keterangan:

L_1 : nilai peluang baris atas

L_2 : nilai peluang baris bawah

9. Menghitung frekuensi ekspektasi/harapan (e_i):

$$e_i : L_i \cdot \sum f_i \quad (\text{Subana, 2005:126})$$

10. Menghitung nilai X^2 (chi kuadrat):

$$X^2 = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Subana, 2005:128})$$

Keterangan:

X^2 : chi kuadrat

e_i : frekuensi ekspektasi/harapan

f_i : frekuensi data yang sesuai dengan tanda kelas X_i

Hasil perhitungan X^2_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan X^2_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tingkat kepercayaan 5%
- b. Derajat kebebasan ($Dk = K_i - 3$)
- c. Jika $x^2_{\text{hitung}} < x^2_{\text{tabel}}$, maka berdistribusi normal
- d. Jika $x^2_{\text{hitung}} > x^2_{\text{tabel}}$, maka berdistribusi tidak normal

b. Uji analisis peningkatan hasil belajar (N-Gain)

Data primer tes analisis siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dianalisis dengan cara membandingkan skor tes awal (pretest) dan akhir tes (posttest). Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Menghitung peningkatan hasil belajar dengan rumus N-Gain berikut:

$$G = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}} \times 100\%$$

Interpretasi nilai N-Gain ke dalam kriteria berikut:

g-tinggi : dengan $g > 0,7$

g-sedang : dengan $0,7 > g > 0,3$

g-rendah : dengan $g < 0,3$

c. Uji perbedaan dua rata-rata

1) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians populasi, apakah populasi mempunyai varians yang sama atau berbeda dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mencari F

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

(Endi Nugraha, 1993: 38)

Keterangan

Vb : varians besar

Vk : varians kecil

b) Menentukan derajat kebebasan

Db1 : $n1 - 1$

Db2 : $n2 - 2$

Keterangan

Db1 : derajat kebebasan pembilang

Db2 : derajat kebebasan penyebut

N1 : ukuran sampel varians besar

N2 : ukuran sampel varians kecil

c) Menentukan nilai F dari daftar

d) Penentuan homogenitas

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua varians tersebut homogen

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka kedua varians tersebut tidak homogeny

2) Uji hipotesis

Dalam menguji hipotesis ini ada dua alternatif yang dapat dilakukan, yaitu sebagai berikut:

a) Jika hasil uji normalitas dan homogenitas hasil dari *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas control keduanya normal dan homogen, maka digunakan uji t dengan rumus:

1) Mencari standar deviasi gabungan dengan rumus:

$$s^2_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1-1)v_1 + (n_2-1)v_2}{n_1+n_2-2}} \quad (\text{Endi Nugraha, 1993: 39})$$

2) Mencari nilai t, dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{sdg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Endi Nugraha, 1993: 39})$$

Keterangan

x_1 : nilai rata-rata kelompok eksperimen

x_2 : nilai rata-rata kelompok control

S : Simpangan baku (standar deviasi)

n_1 : jumlah responden kelompok eksperimen

n_2 : jumlah responden kelompok control

3) Menentukan derajat kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2 \quad (\text{Endi Nugraha, 1993: 40})$$

4) Menentukan nilai t dari tabel statistic

Setelah melakukan perhitungan uji t, maka selanjutnya dibandingkan dengan nilai t tabel dengan penarikan kesimpulan sebagai berikut:

Jika : $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak

$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima

b) Jika salah satunya berdistribusi tidak normal tetapi keduanya data berdistribusi homogen, maka digunakan uji Wilcoxon, dengan ketentuan sebagai berikut:

Digunakan dalam rumus Z dalam pengujiannya yaitu:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} \quad Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

$$E(T) = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma T \frac{n(n+1)(2n+1)}{24}$$

Menurut Walpole dan meyer bila $n \geq 15$, distribusi sampel T mendekati distribusi normal.

Catatan: apabila harga $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ (harga (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak begitu sebaliknya, apabila $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima.

