

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa pada dasarnya merupakan alat komunikasi yang akurat bagi kehidupan manusia. Baik yang dirasakan, dialami maupun diangankan oleh seseorang. Untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar diperlukan wawasan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan sistem pendidikan yang digunakan.

Dalam kegiatan berbahasa ada empat aspek keterampilan yang dibutuhkan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini tidak dapat dipisahkan karena keempat aspek ini harus saling mendukung satu sama lainnya. Salah satu pembelajaran yang terdapat dalam bidang studi bahasa dan sastra indonesia pada siswa kelas VII SMP terdapat satu kompetensi yang harus dicapai siswa, yaitu mampu menceritakan pengalaman yang paling mengesankan.

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang akan dilakukan dalam pembelajaran menceritakan pengalaman yang mengesankan. Keterampilan berbicara termasuk keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung, secara tatap muka dengan orang lain. Dari kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah salah satu

keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi “artikulasi atau kata “ untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.

Berdasarkan hasil penelitian awal selama PPL masalah rendahnya kemampuan siswa dalam menceritakan tokoh idola dapat disebabkan karena kurangnya rasa percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Hal itu terjadi karena kurangnya keberanian untuk berbicara di depan guru dan siswa-siswi lainnya.

Selain penyebab yang dikemukakan di atas yang menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menceritakan tokoh idola yaitu karena kurang tepatnya penggunaan pilihan kata dan kalimat efektif. Hal itu bisa terjadi karena banyak guru yang mengajarkan suatu materi hanya dengan memberikan pekerjaan rumah saja. Hal tersebut akan menyebabkan siswa tidak akan mendapatkan bagaimana sebenarnya pengungkapan kalimat secara efektif. Oleh karena itu, guru harus memakai metode untuk dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam pelajaran menceritakan pengalaman yang paling mengesankan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menceritakan kembali pengalaman yang paling mengesankan ialah model pembelajaran *Time Token Arrends*. Model pembelajaran *Time Token Arrends* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dengan menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran

anggota lain. Model ini mengajarkan siswa agar dapat menghindari sifat pendiamnya dan lebih aktif mengutarakan pendapatnya.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti memilih topik penelitian dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Time Token Arrendsterhadap Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola oleh Siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan proses belajar yaitu :

1. Kemampuan siswa dalam menceritakan tokoh idola masih rendah.
2. Siswa kurang percaya diri untuk menceritakan tokoh idola yang sesuai dengan pendapat sendiri.
3. Siswa kurang mampu menentukan ketepatan kalimat efektif.
4. Guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas muncullah berbagai jenis masalah sehingga perlu ada batasan masalah. Maka yang menjadi batasan masalah penelitian ini adalah **“Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Time Token Arrendsterhadap Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola oleh Siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan siswa menceritakan tokohidoladenganmenggunakanmodel *Time Token Arrends* oleh siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 ?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa menceritakan tokohidola dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif* dengan model *Time TokenArrends* oleh siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 ?
3. Bagaimanakah pengaruh pembelajarankooperatif dengan menggunakan model *Time Token Arrends* terhadap kemampuan menceritakan tokohidola oleh siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa menceritakan tokohidola sebelum menggunakan pembelajarankooperatifdenganmodel *Time TokenArrends* oleh siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa menceritakan tokohidolasesudah menggunakan pembelajarankooperatifdenganmodel *Time TokenArrends* oleh siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan model *Time Token Arrends* terhadap kemampuan menceritakan tokohidola oleh siswa kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil yaitu :

### Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan informasi untuk mengetahui keefektifan model *Time token Arrends* terhadap kemampuan menceritakan tokoh hidola.
2. Sebagai bahan kajian bagi peneliti.
3. Sebagai bahan untuk menambah pengetahuan siswa tentang pelajaran bahasa Indonesia khususnya terhadap kemampuan menceritakan tokoh hidola.

### Manfaat Praktisnya

1. Bagi penulis

Hasil penelitian akan memenuhi syarat peneliti memperoleh gelar sarjana pendidikan.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran khususnya dalam menggunakan metode pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa semakin memiliki rasa percaya diri dalam menceritakan tokoh hidola.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **2.1 Landasan Teoritis**

Kerangka teoritis berperan sebagai landasan dasar yang akan digunakan peneliti untuk memecahkan data dari penelitian. Berdasarkan pernyataan tersebut di bawah ini akan dipaparkan secara terinci seluk beluk dari kedua variabel tersebut.

##### **2.1.1 Pengertian Kemampuan**

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan dan kekayaan. Dalam Depdiknas (2008:869) “Kemampuan adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan sesuatu yang mencakup pengetahuan dan keterampilan. Kemampuan dalam hal pengetahuan berarti seseorang itu memiliki kesanggupan untuk menyebutkan dan menjelaskan sesuatu secara teoritis”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:707) mengatakan “Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan”. Asmah (1998:7) menyatakan “Kemampuan identik dengan keterampilan, kemampuan sangat menghendaki tingkat kecerdasan serta perhatian yang lebih tinggi. Kemampuan terus menerus menghendaki adanya tingkat kemampuan yang lebih tinggi dan perlu latihan”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan seseorang dalam melakukan suatu tindakan secara sadar dan penuh

tanggung jawab untuk mengembangkan potensi diri melalui latihan yang terus menerus.

### **2.1.2 Pengertian Bercerita**

Menurut Kamisa (1997:112) Menyatakan, “Cerita adalah sebuah tutur yang melukiskan proses terjadinya peristiwa secara panjang lebar atau karangan yang menyajikan jalannya kejadian-kejadian”. Kosasih (2014:143) menyatakan, “Menceritakan adalah menuturkan cerita; memuat cerita ataupun mengatakan sesuatu”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita adalah penuturan tentang sesuatu kejadian ataupun sesuatu hal, misalnya terjadinya sesuatu, kejadian yang sesungguhnya terjadi ataupun yang rekaan, atau lakon yang diwujudkan dalam gambar.

Menceritakan dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan berupa penjelasan, gambaran sesuatu hal, menghibur, dan meningkatkan keterampilan berbicara. Interaksi antara pembicara dan pendengar dalam kegiatan bercerita berjalan searah. Pembicaranya menyampaikan pesan sedang pendengar menerima pesan tanpa dapat berinteraksi langsung kepada pembicara. Oleh karena itu, interaksi antara pembicara dan pendengar dalam kegiatan bercerita dan menceritakan disebut satu arah.

Dengan bercerita anak-anak juga belajar menyesuaikan persepsinya dengan persepsi orang lain. Pada saat yang sama, anak-anak lain berlatih untuk menyimak cerita. Keterampilan ini tampaknya mudah, namun dalam pelaksanaannya dapat

menjadi sangat sulit untuk dimulai. Di sinilah peran guru untuk mendorong anak agar belajar menghormati orang yang sedang berbicara (Mursini, 2010:186).

Mursini (2010:180) menyatakan, “Cerita, mendengarkan cerita, dan menceritakan adalah aspek yang sangat penting dalam pemerolehan bahasa. Keakraban anak pada bentuk-bentuk cerita merupakan nilai penting dalam proses pemerolehan bahasa”. Pengalaman anak yang diperoleh dengan mendengarkan cerita dapat memperkaya perbendaharaan kata. Selain itu, anak juga memperoleh pengetahuan mengenai ragam bahasa, dalam hal ini adalah ragam formal yang biasanya terdapat dalam bahasa tulis, dan ragam informal dalam bahasa lisan. Keterampilan bercerita, seperti menyampaikan informasi factual secara jelas, merupakan keterampilan yang tidak diperoleh dengan sendirinya”. Kegiatan bercerita banyak dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Guru sering menyuruh siswa menceritakan pengalaman, kegiatan, isi ringkas puisi dan cerpen yang dibaca oleh siswa. Dalam GBPP mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, SD, kurikulum 1994, banyak pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan bercerita. Demikian juga di luar sekolah atau dalam kehidupan sehari-hari kegiatan bercerita banyak pula dilakukan, misalnya menceritakan pengalaman, kegiatan, kejadian yang pernah dialami. Peningkatan kemampuan bercerita harus melalui latihan bercerita yang teratur, sistematis, dan berkesinambungan. Guru harus terampil merancang langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran bahasa yang berkaitan dengan bercerita. Penilaian cerita dilaksanakan saat pencerita sedang bercerita. Butir-butir yang dinilai, antara lain mengenai isi, sistematik jalan cerita, penggunaan bahasa dan kelancaran bercerita.

### **2.1.3 Pengertian Tokoh Idola**

Menurut Trianto (2008: 25) “Tokoh idola merupakan orang yang terkemuka, tokoh kenamaan, dan mampu menjadi panutan atau teladan bagi orang lain”. Seseorang dapat menjadi tokoh idola apabila tokoh tersebut mempunyai kelebihan, kekhasan, dan keunikan dalam hal atau bidang tertentu. Seseorang mengidolakan orang lain dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa orang yang diidolakan itu memiliki keunggulan. Keunggulan tersebut dapat berkaitan dengan prestasi si tokoh idola atau dapat pula keunggulannya dalam suatu bidang. Tokoh tersebut dapat berasal dari tokoh cerita, tokoh film, sinetron, tokoh agama maupun negarawan. Seseorang dapat menjadi tokoh apabila ia mempunyai kelebihan, kekhasan dan keunikan dalam hal atau bidang tertentu.

Menurut Mursini (2010:171) “Seseorang dapat dijadikan sebagai tokoh idola karena karakter dan tingkah lakunya yang khas yang berbeda dengan yang telah dikenal orang selama ini”. Menurut Nurgiyantoro (dalam Mursini, 2010:178) menyatakan pengenalan anak terhadap tokoh idola diharapkan mampu membangkitkan motivasi untuk belajar lebih baik, misalnya untuk mengikuti jejak tokoh di dunia.

Pemujaan kepada tokoh idola dilakukan secara luar biasa, berlebihan, cinta fanatik bahkan sering kali berubah menjadi obsesi. Seseorang dapat dijadikan tokoh idola, tokoh idola sangat dipuja pengagumnya. Tokoh idola bisa siapa saja misalnya pahlawan nasional, pemain musik, sastrawan, olahragawan, penyiar televisi, penyanyi, atau artis. Tokoh idola tidak selalu terkenal bisa saja orang biasa seperti

guru, saudara, orang tua, atau sahabat. Tetapi tidak jarang pula ada yang mempunyai tokoh idola imajinatif, misalnya *Donald Duck*, *Mickey Mouse*, *Hello Kitty*.

Pada umumnya tokoh idola adalah orang yang dikenal banyak orang, yang memiliki keunggulan, keistimewaan, keunikan. Seseorang mengidolakan orang lain dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa orang yang diidolakan itu memiliki keunggulan. Keunggulan tersebut dapat berkaitan dengan prestasi si tokoh idola atau dapat pula keunggulannya dalam suatu bidang. Keunggulan seseorang dapat diartikan dengan keahlian atau prestasi yang dicapai. Keistimewaan seseorang berupa hal tertentu yang tidak dimiliki orang pada umumnya. Adapun ciri-ciri tokoh idola adalah : (1) dikagumi oleh banyak orang, (2) ahli di bidang tertentu, (3) berprestasi di bidangnya, (4) dapat menjadi teladan.

### **2.1.3.1 Langkah-langkah Menceritakan Tokoh Idola**

Setiap orang mempunyai tokoh idola. Ketika kita mengidolakan seseorang itu disebabkan beberapa hal, misalnya karena ada kesamaan dan hobi, penampilan yang menarik, perilaku yang baik, prinsip hidup yang kuat atau karena kelebihan lain yang dimiliki sang tokoh. Adapun langkah-langkah menceritakan tokoh idola adalah :

#### **1. Mengetahui identitas tokoh**

Identitas tokoh merupakan sesuatu yang menjadi pengenal dari tokoh tersebut. Identitas diperlukan agar kita tidak terjebak pada tokoh yang salah, yang tidak memiliki perbuatan yang baik, brutal dan sebagainya.

Ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang; jati diri yaitu:

- a. Nama lengkap tokoh
  - b. Nama panggilan tokoh idola
  - c. Tempat dan tanggal lahir
  - d. Nama ayah dan ibu
  - e. Profesi tokoh idola saat ini di bidang apa saja
2. Mengetahui keunggulan tokoh

Seorang tokoh tentunya memiliki Keunggulan. Keunggulan maksudnya dilihat dari segi prestasinya, keberaniannya, perjuangan, kejujuran dan cita-citanya yang membedakan tokoh idola dengan orang lain. Keunggulan tersebut yaitu :

- a. Prestasi atau keberhasilan yang telah diraih
  - b. Keistimewaan atau sepak terjang di bidang yang digeluti tokoh
3. Mengetahui alasan mengidolakan tokoh idola

Secara pribadi kita pasti mempunyai alasan mengidolakan seorang tokoh. Alasan mengidolakan tokoh idola maksudnya, hal-hal apa saja yang membuat anak tertarik untuk mengidolakan tokoh tersebut dalam kehidupannya. Dalam menceritakan tokoh idola ini, digunakan pilihan kata yang tepat sesuai dengan karakter tokoh idola masing-masing, agar pesan yang disampaikan dapat tercapai dengan baik.

### **2.1.3.2 Penilaian menceritakan tokoh idola**

Sistem penilaian yang digunakan dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola adalah pemberian tugas untuk bercerita, yang merupakan salah satu cara untuk

mengungkapkan kemampuan berbicaranya yang bersifat pragmatis. Arsjad dan Mukti (1998: 17) mengatakan bahwa penilaian berbicara mencakup aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

Faktor kebahasaan meliputi isi yang relevan dengan topik yang dibahas. Kedua, susunan sangat tepat dengan topik yang dibahas. Ketiga, penggunaan bahasa yang baik dan benar yaitu pilihan kata yang tepat, serta intonasi yang sesuai. Faktor-faktor nonkebahasaan meliputi (1) sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, (2) pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara, (3) keberanian mengungkapkan pendapat, (4) kenyaringan suara, (5) relevansi dan penalaran, dan (6) penguasaan topik.

Pembicara yang tidak tenang, lesu, dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Dari sikap yang wajar saja sebenarnya pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan integritas dirinya. Sikap ini sangat banyak ditentukan oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi. Penguasaan materi yang baik, setidaknya akan menghilangkan kegugupan. Namun, sikap ini memerlukan latihan. Kalau sudah terbiasa lama-kelamaan rasa gugup akan hilang dan akan timbul sikap tenang dan wajar. Pandangan pembicara hendaknya diarahkan kepada semua pendengar. Pandangan yang hanya tertuju pada satu arah akan menyebabkan pendengar merasa kurang diperhatikan. Hendaknya diusahakan supaya pendengar merasa terlibat dan diperhatikan. Tingkat kenyaringan suara disesuaikan dengan situasi, tempat, dan jumlah pendengar dan akustik. Relevansi dan penalaran dalam berbicara, gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Proses berpikir untuk sampai pada suatu kesimpulan haruslah logis. Penguasaan topik pembicaraan akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran.

### **3.1.Hakikat Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran *Kooperatif* merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Pembelajaran *kooperatif* sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk social yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Menurut Shoimin (2016:45)“Model pembelajaran *kooperatif* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan” . Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Selanjutnya, menurut Hamid (2010:92) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran *kooperatif* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

### 3.1.1 Langkah-langkah Pembelajaran *Kooperatif*

Terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran *kooperatif*. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi yang sering kali dengan bahan bacaan daripada verbal. Selanjutnya, siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Pada tahap ini guru membimbing siswa saat mereka bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Fase terakhir pembelajaran *kooperatif* meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah siswa pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

Menurut Shoimin (2016:46) terdapat enam tahap pembelajaran *kooperatif* yang tercantum pada table 3.1 sebagai berikut :

**Tabel 3.1.1**

#### **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Kooperatif***

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan

	bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok dan membahas setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Secara lebih rinci, langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif* dapat dilakukan dengan cara berikut.

- a. Pada awal pembelajaran, guru mendorong peserta didik untuk menemukan dan mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap subjek yang akan dipelajari.

- b. Guru mengatur peserta didik ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 peserta didik.
- c. Guru membiarkan peserta didik memilih topik untuk kelompok mereka.
- d. Tiap kelompok membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas diantara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk saling berbagi referensi dan bahan pelajaran. Tiap topik kecil harus memberikan kontribusi yang unik bagi usaha kelompok.
- e. Setelah para peserta didik membagi topik kelompok mereka menjadi kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait.
- f. Setelah peserta didik menyelesaikan kerja individual, mereka mempresentasikan kelompok kecil kepada teman satu kelompoknya.
- g. Para peserta didik didorong untuk memadukan semua topik kecil dalam presentasi kelompok.
- h. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topic kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.

- i. Evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua peserta didik.

### **3.1.2 Hakikat Pembelajaran *Time Token Arrends***

Model pembelajaran *Time Token Arrends* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Pemilihan materi yang sesuai untuk model pembelajaran *Time Token Arrends* adalah materi yang lebih menekankan pada penyampaian pendapat siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam mengutarakan pendapatnya mengenai suatu masalah yang muncul. Pemahaman tentang materi oleh siswa dalam model ini sangat diutamakan terutama dalam bentuk diskusi yang kebanyakan pendapatnya harus memiliki dasar yang kuat untuk sebuah argument.

Fathurrohman (2015:181) menyatakan pembelajaran model *Time Token Arrends* adalah pembelajaran dengan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan

keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Menurut Huda (2014:239) “Model *Time Token Arrends* termasuk kedalam pembelajaran yang demokratis, dimana proses belajar menempatkan siswa sebagai subjek, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama, mereka selalu dilibatkan secara aktif, sedangkan guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama dari masalah atau topik yang dibahas.”

Ngalimun (2014:148) menyatakan model pembelajaran *Time Token Arrends* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan social, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Time Token Arrends* adalah suatu model pembelajaran guru dengan menggunakan pembelajaran secara *kooperatif*. Model ini dapat membantu siswa belajar di setiap mata pelajaran. 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 artinya adalah bicara sesuai dengan materi yang dibahas atau mempresentasikan materi. Bukan bicara yang asal-asalan melainkan yang ada hubungannya dengan materi.

### 3.1.3 Langkah Model Pembelajaran *Time Token Arrends*

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *Time Token Arrends* ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
- b. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
- c. Guru memberi tugas pada siswa.
- d. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa.
- e. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.
- f. Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

### 3.1.4 Kelebihan dan kelemahan pembelajaran teknik *Time Token Arrends*

Adapun kelebihan dari teknik pembelajaran *time token Arrends* yaitu sebagai berikut :

- a. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.
- b. Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali

- c. Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran
- d. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara)
- e. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
- f. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik
- g. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
- h. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
- i. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Dan kelemahan dari model pembelajaran ini yaitu sebagai berikut :

- a. Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
- b. Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
- c. Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
- d. Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

### **3.1.5 Langkah-langkah Pembelajaran Teknik *Time Token Arrends***

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- b. Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning/CL*).

*Cooperative learning* merupakan pembelajaran yang sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk social yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pemberian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, dalam belajar kelompok secara *kooperatif*, siswa dilatih dan dibiasakan saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inquiri dengan anggota kelompok 4-5 orang siswa.

c. Guru member tugas kepada siswa

d. Guru member sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa.

e. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak menyampaikan pendapatnya.

f. Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

#### **4.1 Kerangka Konseptual**

Pembelajaran *kooperatif* dengan teknik *time token Arrends* adalah menceritakan tokoh idola dengan sistem pembelajaran kelompok. Aktivitas dengan pembelajaran

*time token arrends* dilakukan dengan 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 aktif sehingga cepat digunakan dalam pembelajaran berbicara di mana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan perasaannya tanpa harus merasa takut dan malu. Guru akan membentuk kelompok yang terdiri atas 4-5 orang. Masing-masing kelompok mendiskusikan tokoh idolanya dengan mengetahui kelengkapan identitas tokoh, keunggulan tokoh dan alasan mengidolakannya.

Sebelum guru memberi tugas kepada siswa terlebih dahulu guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa, kemudian guru akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran, setelah itu guru meminta siswa untuk menutup buku pelajarannya dan guru akan meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak menyampaikan pendapatnya. Selain itu, teknik ini juga dapat berfungsi untuk mengatasi rasa takut dan malu siswa dalam bercerita di depan kelas.

Menceritakan tokoh idola adalah menuturkan cerita tentang kehidupan tokoh idola kepada pendengar yang bertujuan untuk melatih kemampuan anak dalam mengutarakan pendapatnya tentang tokoh idolanya kepada pendengar atau lawan

bicara. Dalam hal ini siswa diharapkan harus mengetahui identitas tokoh, keunggulan yang dimiliki tokoh dan alasan mengidolakannya.

Menceritakan tokoh idola dapat dinilai dari tiga kategori, yaitu kerelevanan isi dengan topik, penggunaan bahasa yang baik dan benar dan faktor nonkebahasaan. Yang termasuk dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar mencakup intonasi yang sesuai dan tuturan yang jelas, lancar, tepat dan wajar. Faktor nonkebahasaan mencakup sikap yang wajar dan tenang serta tidak gugup, percaya diri, pandangan diarahkan pada lawan bicara, kenyaringan suara, dan penguasaan topik.

#### **4.2 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian harus dibuktikan lagi kebenarannya melalui berbagai teori dan hasil penelitian. Oleh karena itu, hipotesis ini yang menjadi dasar dan landasan atau pegangan sementara peneliti sampai pada sebuah teori dan hasil penelitian yang dilaksanakan. Adapun hipotesis penelitian yang dirumuskan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Ho: Pembelajaran *kooperatif* dengan teknik *Time Token Arrend* tidak efektif terhadap peningkatan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 20017/2018.”

Ha: Pembelajaran *kooperatif* dengan teknik *Time Token Arrend* efektif terhadap peningkatan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII SMP 37 Negeri Medan Tahun Pembelajaran 20017/2018.”

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan kunci paling penting untuk mengetahui hasil dari penelitian. Oleh karena itu, baik tidaknya kualitas hasil penelitian sangatlah banyak ditentukan oleh ketepatan dalam memilih metode penelitian. Metode yang tepat memungkinkan terjawabnya masalah penelitian yang tepat pula. Dengan demikian, metode penelitian adalah cara kerja yang terarah dan terencana untuk dapat memahami objek penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (Sugiyono 2010:107). Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan dengan tepatnya quasi eksperimen dengan tujuan ingin mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan teknik *Time Token Arrand* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

#### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 37 Medan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini adalah:

- a. Sekolah tersebut memenuhi persyaratan untuk dilaksanakannya penelitian terutama dari segi jumlah siswanya.

- b. Sekolah yang bersangkutan belum pernah menerapkan model pembelajaran *time token arrends*.
- c. Sekolah tersebut dapat mewakili sekolah yang lain dengan penelitian yang sama.

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2017/2018. Adapun alasan peneliti menentukan waktu penelitian pada semester genap tahun pembelajaran 2017/2018 adalah karena materi pembelajaran menceritakan pengalaman yang mengesankan ada di semester genap, proses peneliti ini berlangsung selama 1 (minggu) .



### 3.2.3 Populasi Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan selalu berhadapan dengan data yang termasuk ke dalam populasi dan sampel penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menggunakan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan Pembelajaran 2017/2018. Dari hasil pengamatanpeneliti jumlah siswa kelas VII SMP Negeri Tahun Pembelajaran 2017/2018 adalah berjumlah 204 siswa.

#### Populasi Siswa Kelas VII SMP 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

**Tabel - II**

No.	Kelas	Jumlah
1.	VII-1	34 Orang
2.	VII-2	34 Orang
3.	VII-3	34 Orang
4.	VII-4	34 Orang
5.	VII-5	34 Orang
6.	VII-6	34 Orang
Jumlah		204Orang

### 3.2.4 Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 37 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Mengingat banyaknya populasi yang akan diteliti maka diadakan pengambilan sampel. Menurut Arikunto (2010:131), “Sampel adalah

sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Arikunto (2016: 173) juga mengatakan bahwa, “Untuk sekedar encer-encer apabila sampelnya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi.” Selanjutnya, jika subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.”

Berdasarkan pendapat tersebut, maka sampel yang diambil sebanyak 40 % dari jumlah populasi, yaitu  $33\% \times 177 = 68$  orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, karena dianggap homogen.

Adapun langkah-langkah dalam proses pengambilan sampel tersebut sebagai berikut:

1. Menyiapkan potongan-potongan kertas sesuai dengan jumlah populasi kelas.
2. Menuliskan nama kelas pada setiap potongan kertas sebanyak jumlah populasi kelas.
3. Menggulung kertas satu per satu dan dimasukkan ke dalam tabung.
4. Selanjutnya tabung yang berisi gulungan kertas itu dikocok, kemudian mengambil dua gulungan kertas dari satu tabung tersebut.

Dengan demikian, dua kelas yang terpilih akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas pertama disebut sebagai kelas eksperimen berjumlah 34 orang dan kelas kedua disebut sebagai kelas control berjumlah 34 orang. Meskipun hanya dua kelas sebagai sampel berjumlah 68 orang, tetapi sudah dapat mewakili dari 204 orang jumlah keseluruhan populasi.

### 3.3 Desain Eksperimen

#### 3.3.1 Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Two Group Post-test Design*.

#### Desain Eksperimen

**Tabel - III**

No.	KELAS	PERLAKUAN	POST TEST
1.	EKSPERIMEN	<i>TIME TOKEN ARRENDS</i>	VII A
2.	KONTROL	Ceramah	VII B

Keterangan:

VII A : Skor post test kelas eksperimen

VII B : Skor post test kelas kontrol

*Time Token Arrends* : Model pembelajaran eksperimen

Ceramah : Metode konvensional.

#### 3.5 Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Jalannya Penelitian menceritakan Tokoh idola dengan**

**Menggunakan Teknik *Time token arrends***

**Tabel - IV**

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
I	Kegiatan Awal a. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa	a. Menjawab salam mendengarkan penjelasan guru	20 menit

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
	b. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar c. Menjelaskan materi tentang menceritakan tokoh idola	b. Memahami tujuan pembelajaran c. Memperhatikan penjelasan guru dan memahaminya	
	Kegiatan Inti a. Membacakan artikel tentang tokoh yang di idolakan b. Tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang diajarkan c. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu $\pm$ 30 detik per kupon pada tiap siswa. d. Melakukan penilaian pada saat siswa maju ke depan kelas dengan tabel pengamatan sesuai kriteria	a. Mendengarkan penjelasan guru tentang artikel tokoh idola b. Mengikuti tanya jawab dengan sungguh-sungguh c. Secara bergantian maju ke depan kelas d. Menceritakan tokoh idolanya masing-masing di depan kelas	20 Menit 15 Menit 60 Menit 5 Menit

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
	menceritakan tokohidola Kegiatan Akhir a. Menutup pelajaran dan mengucapkan salam	a. Menjawab salam	
<i>Jumlah waktu</i>			120 Menit

**Tahapan penelitian PembelajaranMenceritakan Tokoh Idola  
dengan menggunakan Metode Ceramah**

**Tabel - V**

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
I	Kegiatan Awal		
	a. Mengucapka salam dan mengabsen siswa	a. Menjawab salam mendengarkan penjelasan guru	10 menit
	b. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	b. Memahami tujuan pembelajaran	25 menit
	c.menjelaskan materi tentang menjelaskan	c.Memperhatikan penjelasan guru dan memahaminya	

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	Guru	Siswa	
	Kegiatan Inti		
	a. Membacakan artikel tentang tokoh yang di idolakan	a. Mendengarkan penjelasan guru tentang artikel tokoh idola	25 Menit
	b. Tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang diajarkan	. Mengikuti tanya jawab dengan sungguh-sungguh	30 Menit
	Kegiatan Akhir		30 Menit
	a. melakukan kegiatan penilaian terhadap siswa		
<i>Jumlah waktu</i>			120Menit

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, dan secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Untuk memperoleh hasil penelitian, alat yang digunakan peneliti adalah tes menceritakan tokoh idola dalam bentuk tes penugasan, yaitu siswa ditugaskan menceritakan ke depan kelas tentang tokoh idolanya. Sebelum melaksanakan tes terlebih dahulu siswa diberi penjelasan tentang materi yang sama, yaitu pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Time Token Arrends*.

Adapun instrument penilaian tes yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa menceritakan tokoh idola adalah sebagai berikut:

### Indikator Penilaian Menceritakan Tokoh Idola

**Tabel - VI**

No	Aspek Penilaian	Prediktor	Skor
1	Isi	1. Siswa sangat mampu menceritakan isi tokoh idola 2. Siswamampu menceritakan isi tokoh idola 3. Siswa cukupmampu menceritakan isi tokoh idola 4. Siswa kurangmampu menceritakan isi tokoh idola 5. Siswa tidakmampu menceritakan isi tokoh idola	5 4 3 2 1
2	Susunan	1. Susunan cerita sangat tepat 2. Susunan cerita tepat 3. Susunan cerita cukup tepat 4. Susunan cerita kurang tepat 5. Susunan cerita tidak tepat	5 4 3 2 1
3	Intonasi	1. Siswa sangat mampu bercerita sesuai intonasi yang tepat 2. Siswa mampu bercerita sesuai intonasi yang tepat 3. Siswa cukup mampu bercerita sesuai intonasi yang tepat 4. Siswa kurang mampu bercerita sesuai intonasi yang tepat 5. Siswa tidak mampu bercerita sesuai intonasi yang tepat	5 4 3 2 1

4	Pilihan kata	1. Siswa sangat mampu memilih diksi cerita tokoh idola	5
		2. Siswa mampu memilih diksi cerita tokoh idola	4
		3. Siswa cukup mampu memilih diksi cerita tokoh idola	3
		4. Siswa kurang mampu memilih diksi cerita tokoh idola	2
		5. Siswa tidak mampu memilih diksi cerita tokoh idola	1
5	Menguasai topik	1. Siswa sangat mampu menguasai topik cerita tokoh idola	5
		2. Siswa mampu menguasai topik cerita tokoh idola	4
		3. Siswa cukup mampu menguasai topik cerita tokoh idola	3
		4. Siswa kurang mampu menguasai topik cerita tokoh idola	2
		5. Siswa tidak mampu menguasai topik cerita tokoh idola	1
6.	Ekspresi	1. siswa sangat berekspresi ketika bercerita	5
		2. siswa berekspresi ketika bercerita	4
		3. siswa cukup berekspresi ketika bercerita	3
		4. siswa kurang berekspresi ketika bercerita	2
		5. siswa tidak berekspresi ketika bercerita	1
<b>Jumlah</b>			30

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

### 3.7 Kategori Penilaian

Untuk mengetahui kategori efektivitas penggunaan model pembelajaran *Time Token Arrends* terhadap peningkatan kemampuan menceritakan tokoh idola, digunakan standart skor, sebagai berikut:

Oleh Sudijono (2010:35) hasil data ini dikategorikan sebagai berikut :

**Kategori Penilaian Efektivitas Penggunaan Model Time Token Arrends  
Terhadap kemampuan Menceritakan Tokoh Idola**

**Tabel - VII**

<b>Kelas</b>	<b>Kategori</b>	<b>Predikat</b>
1	85-100	Sangat baik
2	75-84	Baik
3	65-74	Cukup
4	55-64	Kurang
5	0-54	Sangat kurang

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengolah data. Model penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 3.8.1. Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi

Untuk menghitung rata-rata (mean) dan standar deviasi kelas digunakan rumus berikut:

- a. Rata-rata (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \times x_i}{\sum f_i}$$

- b. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{\sum f_i}}$$

### 3.8.2 Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah berikut:

- a. Penentuan rentang diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah.

$$\text{rentang} = x_{maks} - x_{min}$$

- b. Penentuan banyak kelas interval digunakan aturan Sturges, yaitu

$$\text{banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n \text{ (Sudjana, 2005 : 47).}$$

- c. Penentuan panjang kelas interval digunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing.

### 3.8.3 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogen, berdistribusi normal antara variabel  $x$  dan  $y$ . Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

#### 3.8.3.1 Uji Normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametrik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Uji yang digunakan adalah uji Liliefors. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan  $x_1, x_2, \dots, x_n$ . Berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal.

Pengujian hipotesis nol tersebut, dapat kita tempuh dengan prosedur sebagai berikut:

- Data  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$  dengan menggunakan rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  ( $\bar{x}$  dan  $s$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel)
- Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus  $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$
- Selanjutnya dihitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_1$  jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_i)$ , maka

$$S(z_i) = \frac{fkum}{n}$$

- Dihitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya, dan

- e. Ambil harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut ( $L_o$ ). Dengan harga tersebut adalah  $L_o$  dan nilai kritis  $L$  yang diambil dari daftar uji liliefoers dengan taraf nyata 0,05 (5%)

Criteria pengujian :

1. Jika  $L_o < L_{tabel}$ , maka data distribusi normal
2. Jika  $L_o > L_{tabel}$ , maka data tidak berdistribusi normal

### 3.8.3.2 Uji Homogenitas

Dalam Arikunto (2010: 213), Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang diambil memiliki varians yang homogenya atau tidak. Uji homogenitas dapat dihitung dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Varians Terbesar

$S_2^2$  = Varians Terkecil

Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria, terutama  $H_o$  jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang menyatakan sampel berasal dari populasi yang homogen.

### 3.8.3.3 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t. Taraf signifikan = 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) =  $n-1$ . Rumus uji-t yang akan digunakan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:239) yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan  $\bar{x}_1$  dan  $\bar{x}_2$  adalah rata-rata hasil belajar siswa menceritakan tokoh idola masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian adalah tolak  $H_0$ , jika  $t_{hitung} > t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$  untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan dk  $= n_1 + n_2 - 2$  dengan peluang untuk penggunaan daftar distribusi t ialah  $(1 - \alpha)$ , untuk harga-harga t yang lain  $H_0$  diterima.