

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* TERHADAP
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
TINAMBUNG PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI**



**Oleh :
MASLELI RIDWAN
NIM : H0318333**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* TERHADAP
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
TINAMBUNG PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI

MASLELI RIDWAN

NIM: H0318333

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal: 22 Mei 2024

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Sari Rahayu Rahman, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Arlinda Puspita Sari, S.Si., M.Si.	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Jirana, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Indah Panca Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Nurul Hidayah, S.Si., M.Si.	(.....)

Majene, 10 September 2024

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat



Dr. H. Ruslan, M.Pd.

NIP. 19631231 199003 1 028

ABSTRAK

MASLELI RIDWAN: Pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tinambung pada pembelajaran biologi. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat, 2024.**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tinambung pada pembelajaran biologi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu Model pembelajaran *Time Token* sebagai variabel bebas, keaktifan dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri atas 2 kelas. Teknik pengambilan sampel berbasis *purposive sampling* dengan kelas X Merdeka 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Merdeka 3 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes, angket dan lembar observasi keaktifan siswa. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji t dengan prasyarat data berdistribusi normal dan homogen dengan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) keaktifan siswa dengan model pembelajaran *Time Token* kelas eksperimen diperoleh nilai 81%, sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 61% 2) hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Time Token* kelas eksperimen diperoleh nilai *posttest* rata-rata 78% dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 59%, 3) uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (*2- tailed*) < 0,05 yaitu 0,000 berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tinambung pada pembelajaran biologi.

Kata Kunci : Model pembelajaran *Time Token*, keaktifan, hasil belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mempengaruhi peserta didik untuk menyesuaikan diri semaksimal mungkin dengan lingkungannya dan melakukan perubahan pada dirinya. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkembangkan kecerdasan anak bangsa sejak dini agar dapat menemukan solusi atas permasalahan kehidupan, untuk bertindak sesuai dengan nilai, norma dan aturan (Pardede, 2021). Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa dan keaktifan siswa yang diperoleh selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah (Notiva et al., 2018).

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaktif antara seorang guru dan seorang siswa yang melibatkan aktivitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang keduanya lalui (Wibowo, 2016). Keaktifan belajar siswa merupakan suatu usaha yang dilakukan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar. Keaktifan dapat ditunjukkan dengan keterlibatan siswa dalam mencari atau mendapatkan sebuah informasi dari sumber seperti buku, guru dan teman lainnya sehingga keaktifan belajar yang muncul dari siswa diharapkan akan lebih mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimilikinya secara penuh keaktifan belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar (Cahyani, 2018).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat dari belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Setiap proses pembelajaran mempengaruhi perubahan tingkah laku pada bidang tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2019). Namun untuk mendapatkan hasil belajar yang baik bukanlah hal yang mudah bagi setiap siswa. Pada dasarnya kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang sangat lambat. Oleh karena itu setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama (Putri et al., 2019).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada 15 februari 2023 di SMA Negeri 1 Tinambung, ternyata keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Hal ini ditandai oleh kondisi berikut: (1) para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas, atau kurang paham. (2) rendahnya hasil belajar siswa disebabkan siswa tidak mengerjakan tugas, seperti bercanda dan mengobrol dengan teman sebayanya, kurang terlibat dalam pembelajaran, malas mencatat tidak berpartisipasi dalam diskusi. Terlihat dari 129 siswa yang mendapat nilai 75-90 sebanyak 47 siswa dan yang tidak mencapai nilai (KKM) sebanyak 82 siswa, sehingga sebanyak 64% tidak mencapai (KKM) dan 36% mencapai nilai (KKM).

Hasil wawancara dengan guru kelas X di SMA Negeri 1 Tinambung untuk melihat masalah yang terjadi di sekolah. Masalah tersebut di antaranya: (1) model pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan model pembelajaran sederhana yaitu, guru tidak memiliki perencanaan pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar, model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan mata pelajaran dan situasi siswa di kelas, (2) siswa tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan, masih ada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas pada saat di sekolah, siswa sering berdalih izin ke toilet akan tetapi yang terjadi siswa jalan kantin dan siswa sering memainkan ponsel pada saat di kelas dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar rendah.

Menurut Khotiman (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Time Token* pada meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga dari permasalahan diatas salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan yaitu model pembelajaran *Time Token*. Hal ini karena model pembelajaran *Time Token* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran khususnya dalam mengungkapkan pendapat (Tamara et al., 2018). Model pembelajaran *Time Token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain (Harefa, 2020).

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu Sasongko (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan, motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Fiqih kelas VIII pada peserta didik di MTs As Asyafi’iyah Pogalan Trenggalek”, menyatakan bahwa keaktifan, motivasi dan hasil belajar Fiqih siswa yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih tinggi dibandingkan dengan keaktifan, motivasi dan hasil belajar Fiqih siswa pada kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Selain itu penelitian Rizky (2022) juga membuktikan yang berjudul “pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Studi kasus siswa kelas VII SMP Negeri 08 Lebong) Menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Kelas Kontrol memiliki rata-rata 1794 dan Kelas Eksperimen memiliki nilai rata-rata 1810. Selain itu berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, yaitu $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan berarti membuktikan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 08 Lebong.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Time Token* 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 argumen. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tinambung pada Pembelajaran Biologi”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang didapatkan adalah

1. Kurangnya kemauan dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar, hal ini dibuktikan dengan sebanyak 64% siswa belum mencapai nilai (KKM).

2. Kurangnya inovasi yang dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran terhadap keaktifan dan hasil belajar biologi siswa yang mengakibatkan pembelajaran di sekolah hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Kurangnya kesadaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tinambung.
4. Kurangnya kepercayaan diri dalam siswa mengakibatkan keaktifan siswa di dalam kelas rendah.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tinambung pada pembelajaran Biologi.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tinambung pada pembelajaran biologi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tinambung pada pembelajaran biologi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis

- a. Bahan kajian dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.
- b. Diharapkan menjadi bahan rujukan bagi para peneliti untuk sesuatu penelitian mengenai model pembelajaran *Time Token*.

2. Manfaat Penelitian secara Praktis

- a. Bagi Siswa khususnya kelas X, melalui model pembelajaran *Time Token* dapat membantu dan meningkatkan kemampuan keaktifan dan hasil belajar.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi guru untuk membuat pembelajaran keaktifan dan hasil belajar.
- c. Bagi Sekolah, dengan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam rangka perbaikan teknik pembelajaran yang bervariasi.
- d. Bagi Peneliti lain, sebagai bahan perbandingan dengan penelitian selanjutnya yang berminat meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Time Token*.

F. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang dilakukan oleh para peneliti terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ariwibowo (2018). Hasil penelitian menunjukkan pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token Arends* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X IIS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Bangsal. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak dari variabel yang diteliti dimana Ariwibowo meneliti variabel untuk keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sedangkan penelitian ini meneliti keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan Ariwibowo yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2018). Hasil penelitian berdasarkan pengujian dua sampel menggunakan uji-t didapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,551 > 2,021$) pada taraf signifikansi 0,005. Demikian kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token Arends* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Inpress Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak variabel yang diteliti dimana Khatimah meneliti variabel untuk hasil belajar PKn, sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini

dengan khatimah yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.

3. Penelitian dilakukan oleh Wahyudi (2014). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I dengan hasil 50% dan siklus II sebesar 70%. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak variabel meningkatkan hasil belajar geografi sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan wahyudi yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Haryati (2016). Hasil penelitian menyimpulkan hasil rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan sebesar 55. Nilai rata-rata hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan sebesar 77,35. Demikian kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak variabel yang diteliti dimana haryati meneliti tentang hasil belajar ilmu pengetahuan sosial, sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan haryati yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
5. Penelitian yang dilakukan Malimbong (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap peningkatan hasil belajar tematik pada siswa kelas V-B di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak dari variabel yang diteliti dimana tarampak meneliti variabel meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas V-B sedangkan pada penelitian ini peneliti tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan tarampak yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
6. Penelitian yang dilakukan Heri (2016). Hasil penelitian tersebut mengalami peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari 53,34% menjadi 93,33% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 46,67% menjadi 80,00% pada siklus II. **Perbedaan** antara

penelitian ini yaitu variabel meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini peneliti keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan heti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.

7. Penelitian yang dilakukan Fatmawati (2015). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa mengalami peningkatan. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak variabel peningkatan keterampilan berbicara, sedangkan pada penelitian ini peneliti tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan fatmawati yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2014). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak variabel yang diteliti variabel meningkatkan motivasi sedangkan penelitian ini tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan putri yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Mauliza (2016). Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* arends berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan di kelas XI IPA. **Perbedaan** antara penelitian ini yaitu terletak variabel yang diteliti, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan mauliza yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Elinka (2016). Menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ditandai dengan aspek-aspek keterampilan berbicara dari siklus I ke siklus II semakin meningkat. **Perbedaan** penelitian ini pada variabel keterampilan berbicara siswa sedangkan penelitian ini meneliti keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan **persamaan** pada penelitian ini dengan elika yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Time Token*

Time Token adalah jenis pembelajaran kooperatif. Sistem pendidikan mengajar akan mendapatkan banyak pelatihan kelompok sehingga siswa tidak hanya menonton. Hal ini akan membantu siswa meningkatkan kesadaran sosial mereka satu sama lain. Model pembelajaran *Time Token* merupakan pendekatan terstruktur dari beberapa model pembelajaran kooperatif, untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam mempelajari materi yang tercakup dalam pelajaran dan menguji tingkat pemahaman mereka terhadap isi pelajaran. Model pembelajaran *Time Token* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok memberikan kontribusi dalam mengungkapkan pendapatnya dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lainnya. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa yang mendominasi pembicaraan atau siswa yang diam sama sekali (Rosalina, 2019).

2. Pentingnya Model Pembelajaran *Time Token*

Menurut Rosalina (2019) bagi para pendidik, model pembelajaran *Time Token* sangat penting dalam memahami kondisi siswa yang mengalami masalah terhadap keterampilan sosial yang mencakup dengan pendominasi, pendiam dan tidak berani menyatakan pendapat saat diskusi kelompok. Jadi model pembelajaran *Time Token* lebih pengarah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

Tamara et al. (2018) model pembelajaran *Time Token* sangat membantu dalam pembelajaran yang menggunakan dalam keterampilan sosial, mencegah siswa mendominasi pembicaraan atau siswa yang hanya berdiam diri sepenuhnya. Sedangkan Harefa (2020) menyatakan model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif. siswa dibentuk menjadi

kelompok belajar, yang dalam pelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk mencegah siswa dominan dalam diskusi kelompok atau siswa diam sama sekali dalam diskusi. Guru memberikan bahan ajar kemudian setiap siswa bekerja secara berkelompok untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok mempunyai pemahaman yang kuat terhadap bahan ajar yang diberikan. Siswa berlatih menggunakan materi yang disediakan dan mengerjakan sendiri tanpa bantuan siswa lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Time Token* adalah tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa dibentuk kedalam kelompok belajar yang didalamnya mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindarkan siswa diam sama sekali dan berdiskusi dan model ini juga merupakan contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah yang menempatkan siswa sebagai subjek.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok (Sjafei, 2017).

Kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri menurut Siregar (2019) sebagai berikut:

- a. Siswa bekerjasama dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bila memungkinkan anggota kelompok berdasarkan ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
- d. Setiap anggota memiliki peran.
- e. Terjadi hubungan interaksi langsung antara siswa.

- f. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan personal kelompok.
- g. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Noviana et al. (2022) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pelajaran dan menekankan pentingnya topic yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
- b. Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
- c. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
- d. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- e. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- f. Guru mencari cara untuk menghargai baik proses maupun hasil belajar individu dan kelompok.

5. Langkah-langkah Pembelajaran *Time Token*

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Time Token* menurut Rosalina (2019) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
- b. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi.
- c. Guru memberikan tugas pada siswa.
- d. Guru memberikan sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada setiap siswa.
- e. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar.
- f. Guru memberikan sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Time Token*

a. Kelebihan model pembelajaran *Time Token*

Khair (2020) menyatakan bahwa suatu model pembelajaran memiliki kelebihan. Adapun kelebihan model pembelajaran *Time Token* tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
- 2) Siswa tidak mendominasi pembicara atau diam sama sekali.
- 3) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara).
- 5) Melatih siswa mengungkapkan pendapatnya.
- 6) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan keterbukaan terhadap kritik.
- 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
- 8) Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
- 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

b. Kelemahan model pembelajaran *Time Token*

Adapun kelemahan model pembelajaran *Time Token* menurut Khair (2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
- 2) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
- 3) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dalam pembelajaran karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
- 4) Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

Setiap model memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Namun dengan adanya model pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam memperoleh ilmu yang lebih bermanfaat, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Untuk itu kembali lagi kepada fungsi guru, bagaimana seorang guru dapat meminimalisir kekurangan dari masing-masing model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

7. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan adalah keadaan di mana siswa terlibat terus menerus secara mental dan fisik (Rikawati et al., 2020). Pembelajaran yang berhasil melibatkan berbagai macam aktivitas baik aktivitas fisik maupun psikologis. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang dihasilkan dari respon aktif siswa selama pembelajaran. Keaktifan belajar siswa besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar, karena bila pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak aktif maka prestasi belajar siswa tidak akan optimal. Jadi dapat dikatakan bahwa semakin tinggi keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa yang akan didapat (Putri et al., 2017).

Indikator keaktifan belajar menurut Prasetyo et al. (2021) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: (1) Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa berpartisipasi dalam mengerjakan tugas belajarnya sendiri, (2) Siswa ingin terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru jika tidak memahami materi atau mengalami kesulitan, (4) Siswa ingin mencoba mencari informasi yang mungkin diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, (5) Siswa melakukan diskusi kelompok mengikuti petunjuk guru, (6) Siswa dapat menilai kemampuan dan hasil yang dicapainya, (7) siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan (8) Siswa memiliki kesempatan untuk atau menerapkan apa yang telah dicapainya untuk memecahkan tugas atau masalah yang dihadapinya.

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan dalam pembelajaran. Keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang berarti giat, keaktifan belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Agustina, 2018). Sehingga keaktifan belajar siswa adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengubah tingkah laku siswa. Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sembiring et al. (2021) belajar dapat dipahami sebagai proses perubahan perilaku belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, juga bermanfaat bagi lingkungan dan individu. Sedangkan menurut Dasopang (2017) pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa untuk menyelesaikan pembelajaran. Belajar juga dikatakan sebagai suatu proses dimana siswa bimbingan atau bantuan dalam menyelesaikan pembelajaran.

Pembelajaran siswa yang aktif adalah suatu masalah atau situasi dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari sesungguhnya mereka mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam belajar adalah segala kegiatan yang berlangsung dalam interaksi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud disini adalah penekanan pada siswa, karena keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menciptakan situasi belajar yang aktif (Setiawan et al., 2021).

8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dengan merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Wibowo (2016) adalah:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- c. Mengingat kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- g. Memberikan umpan balik (*feedback*).
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar

Lebih lanjut dijelaskan oleh Wibowo (2016) Cara untuk meningkatkan kepuasan siswa adalah dengan mengalokasikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran secara efektif, dan memastikan pembelajaran jelas dan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Selain dengan memperbaiki perilaku siswa, juga diberikan arahan tentang cara meningkatkan perilaku siswa atau kedinamisan siswa di dalam kelas meningkatkan perilaku siswa juga terdapat petunjuk tentang cara meningkatkan perilaku siswa atau kedinamisan siswa di dalam kelas. Mengenalisi dan mengurangkan siswa yang kurang terlibat, mengungkap penyebab dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan individu siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan keinginan meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu membuat pembelajaran menjadi menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

9. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka (Purwanto, 2019). Hal ini merupakan cerminan dari kemampuan siswa. Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran, sebagai standar untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan

pendidikan yang telah ditentukan. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran (Muflihah, 2021). Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar siswa. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.

Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Elviana et al., 2022). Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan yang telah ditentukan (Syofiana, 2018). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran (Andriani et al., 2019).

Menurut Mahaningtyas (2017) hasil belajar dapat dibagi menjadi lima kelompok yaitu :

- a. Informasi verbal, yaitu tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain.
- b. Kemahiran intelektual, yaitu kemampuan seseorang yang dapat untuk berhubungan dengan lingkungannya dan dengan dirinya sendiri.
- c. Pengetahuan kegiatan kognitif, yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri khususnya bila sedang belajar dan berfikir.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak gerik jasmani.
- e. Sikap, yaitu sikap tertentu dari seseorang terhadap suatu objek. Untuk memberikan informasi mengenai tingkat penguasaan materi yang diberikan

selama proses belajaran mengajarberlangsung digunakan alat ukur berupa tes dalam suatu proses evaluasi.

10. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom (Sudjana, 2016, p. 22) hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (Sudjana, 2016, p. 22) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan tipe hasil belajar tingkat kognitif yang paling rendah tetapi hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*) adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Dalam hal ini untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal.
- 3) Aplikasi (*Aplication*) adalah menerapkan abstraksi (ide, teori, atau petunjuk teknis) ke dalam situasi baru (situasi konkret atau situasi khusus).
- 4) Analisis (*Analysis*) adalah usaha memilah sesuatu menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- 5) Sintesis (*Synthesis*) adalah penyatuan beberapa unsur atau bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh.
- 6) Evaluasi (*Evaluation*) adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, atau metodenya berdasarkan standar tertentu.

Menurut Santrok (2008, p. 60) ada tiga permintaan dalam inti pandangannya:

- 1) Keahlian kognitif anak dapat dipahami apabila dianalisis melalui evaluasi dalam proses perkembangan bertahap.
- 2) Kemampuan kognitif menggunakan perantara kata, bahasa, dan wacana sebagai alat yang membantu anak untuk merancang aktivitas dan memecahkan masalah.
- 3) Kemampuan kognitif dipengaruhi oleh hubungan sosial dan latar belakang budaya masyarakat.

b. Ranah Afektif

Menurut Sudjana (2016, p. 29) ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penerimaan (*Receiving/attending*), yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar, dapat berupa masalah, situasi, gejala, juga dapat termasuk kesadaran dan keinginan untuk menerima rangsangan.
- 2) Jawaban (*Responding*), yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar. Hal ini meliputi ketepatan reaksi, perasaan, dan kepuasan dalam menjawab rangsangan dari luar.
- 3) Penilaian (*Valuing*), yaitu nilai dan kepercayaan terhadap rangsangan, seperti kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- 4) Organisasi (*Organization*), yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, seperti hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai pada seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotor

Menurut Sudjana (2016, p. 30) hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Tingkatan keterampilan meliputi:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan yang terdapat pada gerakan yang tidak disadari).
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif maupun motoris.
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.

- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang lebih kompleks kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Mahmudi et al. (2022) menjelaskan ketiga ranah-ranah dalam hasil belajar, yaitu:

- 1) Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan yaitu ilmu yang diperoleh pemahaman, yaitu bisa memahami apa yang dipelajari penerapan yaitu bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari penerimaan partisipasi, penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- 3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, dan kreativitas.

Berdasarkan aspek-aspek hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek aspek hasil belajar ada 3 yaitu ranah kognitif yang mencakup enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu seperti gerakan, kemampuan dan keterampilan skill. Ranah psikomotorik juga berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Untuk mencapai perubahan yang diharapkan, baik perubahan pada aspek atau psikomotorik, maka belajar hendaknya memperhatikan secara sungguh-sungguh beberapa prinsip yang dapat mendukung terwujudnya hasil belajar yang diinginkan serta dalam suatu keluarga terdapat perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya dan kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari

orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa (Pardede, 2021).

11. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Susanto (2016, p. 6) menjelaskan ada beberapa macam hasil belajar yaitu:

a. Pemahaman konsep

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk berupa tes baik lisan maupun tertulis.

b. Keterampilan proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

c. Sikap

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Hasil belajar di proses pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami bahan yang telah diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar yang diukur melalui tes.

12. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Hasil Belajar

Menurut Rosyidah (2016) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya:

a. Faktor internal

- 1) Faktor fisiologis secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima tidak dalam keadaan lemah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.

2) Faktor psikologis setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, antara lain meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi dan kognitif daya nalar.

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam (seperti keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan lain-lain). Dan dapat pula berupa lingkungan sosial (seperti suara mesin pabrik, gemuruhnya pasar, lalu lintas, dan lain-lain).

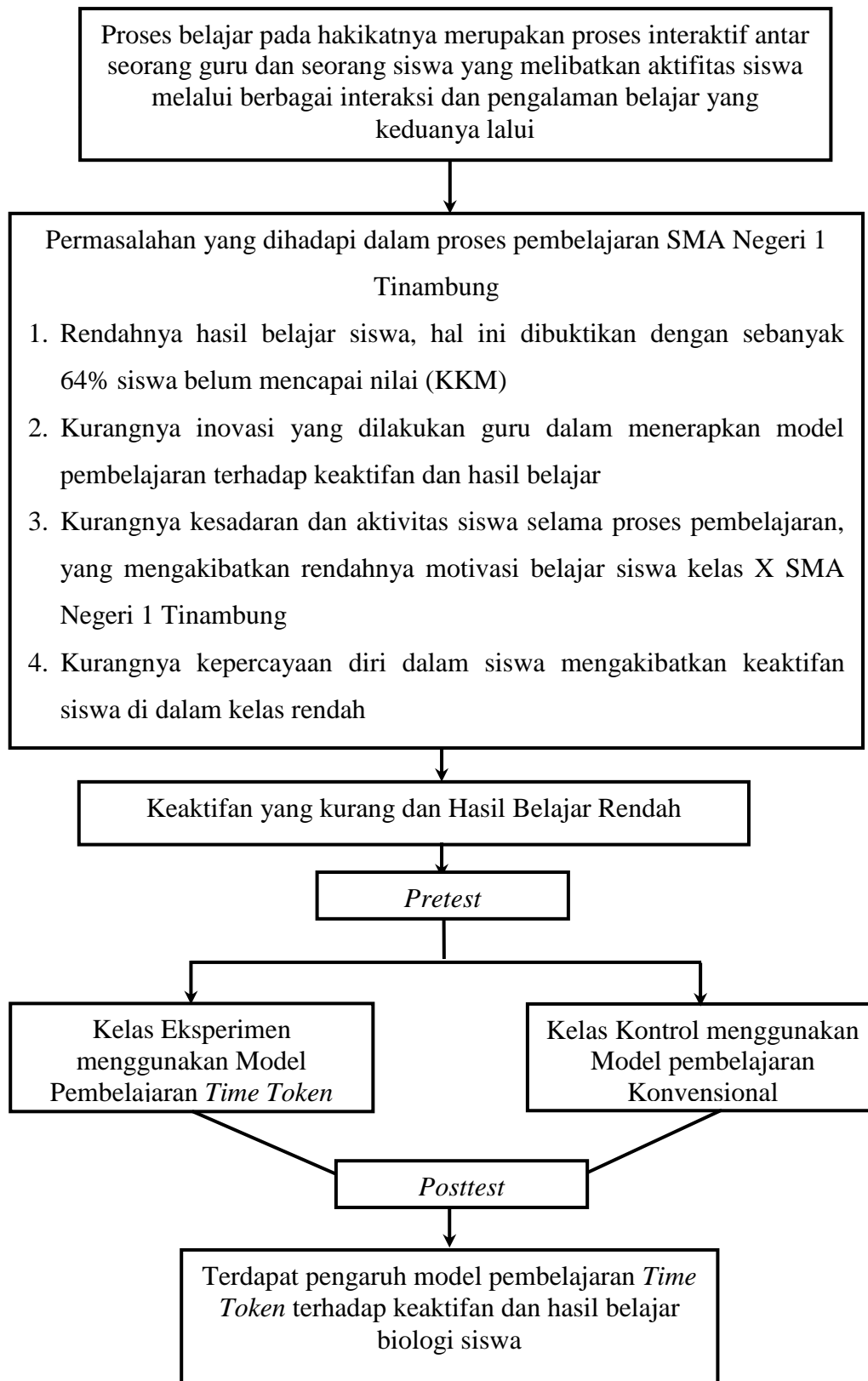
2) Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini dapat berupa kurikulum, guru, sarana dan fasilitas.

Menurut Maemonah (2017), menyatakan bahwa hasil belajar ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, ala evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi. Sedangkan menurut Slameto (2015, p. 54) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern meliputi kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan. Faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Munawaroh (2022, p. 156) menyatakan bahwa banyak upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang merupakan tujuan akhir dari proses pendidikan. Hasil belajar yang memuaskan harus pula diimbangi dengan proses yang baik pula guna mencapai tujuan yang baik pula.

Berdasarkan faktor-faktor hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang berpengaruh pada kemampuan belajarnya meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hasil belajar merupakan penerimaan informasi dalam proses belajar, dimana dalam mencapai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor

ekstern. Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan, atau kekurangan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yakni : ada pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tinambung pada pembelajaran biologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Dewa, Indra Wahyuni, I Ketut, Adnyana Putra, Wayan Darsana, (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA." *Jurusan Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar*. 1 (3): 137–44. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i2.3456>.
- Ariwibowo, Mohammad. (2018). "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): 8–15. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p8-15>
- Agustin, Freeri, and Supriyono. (2022). "Pengaruh Model Pembelajaran Time Token (TT) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *Ejournal.Unesa.Ac.Id* 10 (8): 1777–86. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48935%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48935/40739>.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. (2019). "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4 (1): 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Agustina Novitasari Pour, Lovy Herayanti, Baiq Azmi Sukroyanti, (2018). "Artikel Penelitian / Article Reviu Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Keaktifan Belajar Siswa" *Program Studi, Pendidikan Fisika, Fakultas Pendidikan, Ikip Mataram, Jl Pemuda, and No Mataram*. 2 (1): 36–40.
- Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Damayanti, Ufi, Amrul Bahar, and 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* 4 (1): 1–7. <https://doi.org/10.33369/atp.v4i1.13693>.
- Elinka. (2016). Skripsi Korelasi Model Pembelajaran Time Token Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang
- Elviana, Lidya, Gustia Sainanda, and Merika Setiawati. (2022). "Hubungan Pemberian Apresiasi Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 X Koto Diatas." *Jurnal Eduscience* 9 (2): 388–94. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3038>.
- Fatmawati. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Di

Kelas V SDN Inpres Sungguminasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

- Fahrudin, Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan. (2021). "Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Hikmah* 18 (1): 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.
- Farida, Meisya Tri, Tuti Kurniati, and Fitriani Fitriani. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skill) Pada Materi Laju Reaksi Di SMA Negeri 1 Kelam Permai." *AR-RAZI Jurnal Ilmiah* 8 (1): 9–15. <https://doi.org/10.29406/ar-r.v8i1.1819>.
- Harefa, D. (2020). Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Dengan Model Pembelajaran Time Token Differences in Improving Student Physical Learning Outcomes Using Think Talk Write Learning Model With Time Token Learning, 1(2), 35–40. file:///C:/Users/User/Downloads/2689-Article Text-10324-1-10-20181116
- Haryati. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas VI B SDN Daya II kecamatan biringkanaya kota Makassar.
- Heri. (2016). Penerapan model pembelajaran Time Token Arends untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMAN 6 Malang semester genap tahun ajaran 2013/2014
- Khotimah. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. 1–26.
- Khair, U. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.29240/estetik.v3i1.1501>
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. (2020). "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia* 4 (1): 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.
- Kirana, Zuyyina Candra, and Anifa Noor Al Badri. (2020). "Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi." *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* Volume 1: 180.
- Ningsih, Kadek Ayu Mira Purnama, I Wayan Lasmawan, and Sariyasa. (2023). "Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Sway Berpengaruh Terhadap Rasa Ingin Tahu Dan Kompetensi Pengetahuan IPS." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7 (2): 229–38. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.59927>.
- Mariyana, T, T Tame, and N Wedyawati. (2022). "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran Time Token Arends Pada Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional* <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnasps/article/view/33339%0Ahttp://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps/article/download/33339/14386>.

- Maryam Muhammad. (2016). "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2): 613–21. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i2.198>.
- Muflihah. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 152–160. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86>
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Mauliza, M. A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Di Sma Negeri 5 Banda Aceh Wulan. 1(1), 1–23.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua. (2022). "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2 (9): 3507–14.
- Maemonah. (2017). Universitas Islam, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. *PSIKOLOGI BELAJAR : Pengantar Kajian*.
- Munawaroh, Diah Ambarumi M.Pd. n.d. (2022). *Model Dan Strategi Pembelajaran*.
- Malimbong, Siman Tarampak. (2023). "Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan." *Pengetahuan Dan Ilmu Pendidikan* 1 (2): 45–50.
- Novita Y. S & Didin Syafruddin, F. R. E. W. (2018). JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi) Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa, Sintang Program Studi Pendidikan Biologi, ST. 3(2), 41–46.
- Noviana, E & Huda, M. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 533–540. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.440>
- Nasution, Novrihan Leily. (2015). "Pengaruh Tingkat Pendidikan Pegawai Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Pos Pemeriksa Rantauprapat." *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)* 2 (2): 143–51. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v2i2.1555>.
- Patonah, Rita, and Amelia Putri Suitela. (2020). "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Metode Time Token." *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)* 8 (1): 15. <https://doi.org/10.25157/je.v8i1.3391>.
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83.

<https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>

- Pardede, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Menapaki Jalan Terjal Penegakan Ham Di Indonesia Di Kelas Xi Semester I Sma Negeri Sipahutar Taput Tahun Ajaran 2020/2021. 6. <https://www.researchgate.net/publication/354674097>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Putri, C. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X 8 Di SMA Negeri 1 Bandar Sri Bhawono Lampung Timur, (Universitas Lampung).
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6(3), 721–724.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 115–124. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>
- Rosalina (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 284–291. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p284-291>
- Rahman, Sunarti. (2021). “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar”. *Merdeka Belajar*, 289–302.
- Raga, Paksi galuh. (2022). “Penerapan Metode Time Token Arends (TTA) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Kelas XI MIA 2 SMA Negeri 1 Kilo Kabupaten Dompu.” *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 1 (1): 1–9. <https://doi.org/10.55784/jupenji.vol1.iss1.80>.
- Rahmawati, Diah Ika, and Brillian Rosy. (2021). “Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Krian 2 Sidoarjo Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran.” *JOAEP Journal of Office Administration: Education and Practice* 1 (2): 108–23. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa/article/view/42115>.
- Rizky, Fadilla. (2022). “Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap

Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips (Studi Kasus Siswa Kelas Vii Smp Negeri 08 Lebong),” 1–23.

- Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076–4084. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1289>
- Setiawan, A., Apsoh, S., Susandi, dan, & Bina Mutiara Sukabumi, S. (2021). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Sukawayana. *Jmp*, 6, 2021.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta,CV
- Susanto A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana Prenada media Group.
- Sudjana N. (2010). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Siregar, N. N. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Dan Movitasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Dan Pendekatan Konvensional. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 3(1).
- Sjafei, Irna. (2017). “Pembelajaran Koomperatif Dalam Pengembangan Sikap Pada Tugas Akademik.” *Educate* 2 (1): 29. https://core.ac.uk/download/pdf/230811778.pdf%0Ahttps://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr.whgx.DVkJQ24Q9ChXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEEcG9zAzMEdnRpZAMyNTQzNFNDXzEEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1681287346/RO=10/RU=http%3A%2F%2Fjournal.uikabogor.ac.id%2Findex.php%2FEDUCATE%2Farticle.
- Santrok, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Syofiana,N., Salastri Rohiat, Hermansyah Amir. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match (MM) Dan Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Kimia Di Kelas X IPA MAN 1 Kota Bengkulu, *Alotrop*, 2(2): 122- 131
- Sasongko, Ellen Nanda. (2021). “Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Keaktifan, Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Pada Peserta Didik Di Mts As Syafi’iyah Pogalan Trenggalek” 7 (2): 809–20.
- Tamara, N. M. T., & Jurusan. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 131–141. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>
- Wahyudi, I. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Banda Aceh.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics*,

Informatics, and Vocational Education), 1(2), 128–139.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>

Yuniatari. (2020). “Implementasi Model Pembelajaran Kelompok, Sudut, Area, Dan Sentra Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Islamic EduKids* 2 (02): 35–57. <https://doi.org/10.20414/iek.v2i02.2891>.