



## Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar Siswa

Nur Syamsinar Munir<sup>1✉</sup>, Nur Fahmi Akhmad<sup>2</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis Nobel, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail : [nursyamsinar@nobel.ac.id](mailto:nursyamsinar@nobel.ac.id)<sup>1</sup>, [nurfahmi@nobel.ac.id](mailto:nurfahmi@nobel.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran konvensional dan kooperatif tipe *time token* serta pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri Alu Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dalam bentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah 55 siswa kelas X SMK Negeri Alu dan sampel penelitian ini adalah 37 siswa dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan tes. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan uji-t. Adapun hasil penelitian yaitu: 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan model pembelajaran konvensional adalah 70,6% yang sudah mencapai standar kelulusan; 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* adalah 85% yang sudah mencapai standar kelulusan; 3) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang di ajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,037. Nilai ini lebih kecil dari pada taraf  $\alpha$  5% dalam hal ini  $0.037 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

**Kata Kunci:** model pembelajaran kooperatif, hasil belajar

### Abstract

*The purpose of this research is to determine students' learning outcomes through the use of conventional learning models and the cooperative learning model of the time token type, as well as the influence of the time token type cooperative learning model on students' learning outcomes at SMK Negeri Alu, Polewali Mandar Regency. This research is a quasi-experimental study in the form of a pretest-posttest control group design. The population of this research consists of 55 Grade X students at SMK Negeri Alu, and the sample consists of 37 students selected using purposive sampling. Data collection was carried out through documentation and tests. Prerequisite tests included normality and homogeneity tests. Hypothesis testing used the t-test. The results of this research are as follows: 1) The learning outcomes of students in the Digital Simulation subject with the conventional learning model show that 70.6% have met the graduation standard; 2) The learning outcomes of students in the Digital Simulation subject taught using the cooperative learning model of the time token type show that 85% have met the graduation standard; 3) The results of this research indicate that there is an influence of the time token type cooperative learning model on students' learning outcomes, as indicated by a significance value of 0.037. This value is smaller than the  $\alpha$  level of 5% ( $0.037 < 0.05$ ), indicating a significant influence.*

**Keywords:** Cooperative Learning Model, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya bertujuan dalam peningkatan kualitas hidup manusia secara lengkap dan menyeluruh. Pendidikan adalah proses membantu seseorang melalui bimbingan, latihan, dan pengajaran sehingga dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman, keahlian, dan keterampilan (Indy et al., 2019). Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari oleh manusia, sebuah tindakan yang pasti terjadi karena pendidikan membimbing generasi muda menuju generasi yang lebih baik (Ulfah et al., 2022). Tetapi pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih tertinggal jauh dibandingkan di negara lain, salah satu masalah utamanya adalah rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Guru dituntut untuk selalu melakukan berbagai inovasi pada kegiatan proses pembelajaran agar siswa tidak mengalami bosan (Mukaromah, 2020). Pembelajaran dapat dicapai pada proses yang bersifat aktif, di mana siswa memanfaatkan seluruh kemampuan dasarnya untuk melakukan berbagai kegiatan demi mencapai hasil belajar (Sanjani, 2020), dengan demikian siswa diharapkan aktif dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Keberhasilan seorang siswa tidak terlepas dari suatu model pembelajaran yang serta media yang digunakan sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran interaktif yang berjalan dua arah (Wahyudi, 2020) karena suatu model pembelajaran yang tepat akan menentukan keefektifan dalam proses pembelajaran (Gayatri, 2017). Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar demi tercapainya tujuan belajar (Hartoto, 2016). Model pembelajaran kooperatif Tipe *Time Token* adalah model yang membantu dalam mengajarkan keterampilan pada siswa (Son, 2019). Pada model merupakan salah satu model yang cocok untuk memunculkan rasa semangat, meningkatkan keterampilan sosial dan menghindari siswa yang mendominasi pembicaraan bahkan siswa yang diam sekali (Purba et al., 2022). Sehingga model pembelajaran kooperatif Tipe *Time Token* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran agar lebih optimal memperoleh hasil belajar (Setiawan, 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pramana & Suarjana, 2018) bahwa model pembelajaran *Time Token* berbantuan media video sangat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA pada Siswa kelas V SD. Begitu juga dengan hasil penelitian oleh (Sembiring et al., 2021) bahwa adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Time Token* terhadap motivasi belajar siswa pada tema lingkungan sahabat kita di kelas V SD Negeri 106144 Sei Mencirim. Sehingga penelitian ini memperluas atau memperdalam pemahaman tentang model pembelajaran *Time Token* melalui pendekatan, metodologi, populasi, dan variabel yang berbeda, memberikan kontribusi baru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital.

SMK Negeri Alu adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang berdomisili di Kabupaten Polewali Mandar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terlihat banyak siswa yang belum sepenuhnya berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru terlalu sering menyampaikan materi dengan model konvensional sehingga siswa merasa bosan. Hal ini mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru sehingga menjadi pasif dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan hasil yang diperoleh siswa masih rendah. Kenyataan mengungkapkan bahwa data perolehan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Simulasi Digital ada sekitar 82,1% siswa yang memperoleh nilai berkisar antara 45-65. Sementara nilai mata pelajaran Simulasi Digital mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70,00. Berdasarkan uraian tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis *quasi-experimental* atau eksperimen semu. Metode penelitian eksperimen digunakan dalam mencari seberapa berpengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali dan desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design* (Sugiyono, 2019).

Populasi penelitian ini seluruh siswa SMK Negeri Alu Kabupaten Polewali Mandar Sulawesi Barat yang mempelajari mata pelajaran Simulasi Digital yang terdiri dari 3 kelas yaitu Kelas X Multimedia 20 siswa, kelas X Tata Busana 17 siswa dan kelas X Agrobisnis Tanaman Perkebunan 18 siswa. Sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dimana sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa kelas X Tata Busana yang berjumlah 17 orang sebagai kelas kontrol.

Pada teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi agar memperoleh data dan informasi tentang jumlah kelas serta siswa yang belajar mata pelajaran Simulasi Digital dan teknik tes untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa, baik hasil belajar pada *pretest* maupun pada *posttest*. Kemudian teknik analisis data yang akan digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dalam menggambarkan keadaan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik pada *pretest* maupun pada *posttest* dan teknik analisis statistik inferensial parametrik berupa Uji-t, sebelum menggunakan Uji-t, akan digunakan Uji Normalitas Data dan Uji Homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Deskripsi Data

Pelaksanaan penelitian quasi eksperimen ini melibatkan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan model konvensional (ceramah).

#### a. Hasil Belajar *Pretest*

Deskripsi atau gambaran mengenai frekuensi hasil belajar *pretest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Frekuensi Hasil Belajar *Pretest***

No	Kelas Eksperimen (Multimedia)			Kelas Kontrol (Tata Busana)		
	Skor	F	%	Skor	F	%
1	45.00	2	10.0	45.00	1	5.9
2	50.00	1	5.0	50.00	3	17.6
3	55.00	2	10.0	55.00	2	11.8
4	60.00	3	15.0	60.00	1	5.9
5	65.00	4	20.0	65.00	4	23.5
6	70.00	4	20.0	70.00	3	17.6
7	75.00	4	20.0	75.00	2	11.8
8	80.00	0	0	80.00	1	5.9
	M = 63.50	20	100	M = 62,64	17	100

Berdasarkan Tabel 2, bahwa hasil belajar pada kelas X Multimedia (kelas eksperimen) hanya 8 orang atau 40% yang mencapai standar kelulusan dalam kategori cukup, artinya masih ada 12 orang (60%) yang

tidak lulus. Hal ini berarti bahwa sebagian besar hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia masih kurang. Kategori hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Kategori Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen**

No.	Interval Nilai	F	%	Kategori
1	90 – 100	0	0	Sangat Baik
2	80 – 89	0	0	Baik
3	70 – 79	8	40	Cukup
4	<69	12	60	Kurang
Jumlah		20	100	

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar kelas X Tata Busana dapat dilihat bahwa diantara 17 orang siswa hanya 1 orang (5,9%) yang standar kelulusan dalam kategori baik, 5 orang (29,4%) yang standar kelulusan dalam kategori cukup, artinya masih ada 11 orang atau (64,7%) yang belum lulus (lihat tabel 4). Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Tata Busana masih tergolong pada kategori kurang.

**Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol**

No.	Interval Nilai	F	%	Kategori
1	90 – 100	0	0	Sangat Baik
2	80 – 89	1	5,9	Baik
3	70 – 79	5	29,4	Cukup
4	<69	11	64,7	Kurang
Jumlah		17	100	

Rata-rata hasil belajar *pretest* dari kedua kelas berbeda, namun tidak signifikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Uji Beda Hasil Belajar Pretest**

<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>
0.260	35	0.796	3.28035

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji t pada taraf  $\alpha$  5% maka diperoleh hasil yang tidak signifikan yaitu dimana nilai signifikan sebesar 0.796 yang lebih besar dari taraf  $\alpha$  5% ( $0.796 > 0,05$ ). Sehingga hasil ini disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar *pretest* antara kelas X Multimedia dengan kelas X Tata Busana tidak berbeda atau sama.

#### **b. Hasil Belajar Posttest**

Hasil belajar setelah perlakuan (kuasi eksperimen) atau *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar Posttest**

No	Kelas Eksperimen (Multimedia)			Kelas Kontrol (Tata Busana)		
	Skor	F	%	Skor	F	%
1	60.00	1	5.0	60.00	1	5.9
2	65.00	2	10.0	65.00	4	23.5
3	70.00	2	10.0	70.00	4	23.5
4	75.00	3	15.0	75.00	3	17.7

5	80.00	4	20.0	80.00	3	17.6
6	85.00	5	25.0	85.00	2	11.8
7	90.00	2	10.0	90.00	0	0
8	95.00	1	5.0	95.00	0	0
<b>M = 78,75</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>M = 72,64</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 5, bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sudah mencapai 17 orang atau sebesar 85% yang sudah mencapai standar kelulusan, artinya masih ada 3 orang atau sebesar 15% yang tidak lulus. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* sudah mencapai standar minimal syarat kelulusan. Kemudian diperoleh tingkat kelulusan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* adalah 15% dengan predikat sangat baik, 45% berpredikat baik, 25% berpredikat cukup, dan hanya 15% yang berpredikat kurang (lihat Tabel 7).

**Tabel 6. Kategori Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen**

No.	Interval Nilai	F	%	Kategori
1	90 – 100	2	15	Sangat Baik
2	80 – 89	7	45	Baik
3	70 – 79	7	25	Cukup
4	<69	4	15	Kurang
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan Tabel 6, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol hanya 12 orang atau sebesar 70,6% yang sudah mencapai standar kelulusan, berarti masih ada 5 orang (29,4%) yang tidak lulus. Rata-rata (*mean*) hasil belajar *posttest* pada kelas kontrol sebesar 72,64. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) masih belum mencapai tingkat kelulusan secara klasikan yaitu 75%. Kemudian diperoleh tingkat kelulusan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) yaitu tidak ada yang berpredikat sangat baik, 29,4% berpredikat baik, dan 41,2% yang berpredikat cukup, serta masih ada yang berada pada kategori kurang sebesar 29,4% (lihat Tabel 7).

**Tabel 7. Kategori Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol**

No.	Interval Nilai	F	%	Kategori
1	90 – 100	0	0	Sangat Baik
2	80 – 89	5	29,4	Baik
3	70 – 79	7	41,2	Cukup
4	<69	5	29,4	Kurang
<b>Jumlah</b>		<b>17</b>	<b>100</b>	

## Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yang dilakukan yaitu uji kemencangan kurva (*skewness*). Melalui program SPSS diperoleh nilai *skewness* kelompok kontrol sebesar Z *skewness* adalah 0,30. Karena nilai Z *skewness* sebesar 0,30 terletak antara -1,96 dengan + 1,96, maka disimpulkan bahwa data dari kelompok kontrol adalah berdistribusi normal. Kemudian nilai *skewness* kelompok eksperimen sebesar Z *skewness* adalah 0,64. Karena nilai Z *skewness* sebesar 0,64 terletak antara -1,96 dengan + 1,96, maka data dari kelompok eksperimen adalah berdistribusi normal.

**Tabel 8. Ringkasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	20	17
Mean	78.75	72.64
Median	80	70
Mode	85	65
Std. Deviation	9,30	7,52
Skewness	0,64	0.30
Sum	1575	1235

#### **b. Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui kesamaan *varians* data dari kedua kelompok yang akan dianalisis menggunakan uji t. Pengujian homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Melalui program SPSS diperoleh nilai signifikan *Levene* yang dihasilkan adalah 0.447. Ringkasan hasil uji *Levene* pada Tabel 10 berikut.

**Tabel 9. Hasil Uji Levene (Uji Homogenitas Data)**

	F	Sig.
<i>Equal variances assumed</i>	0.590	0.447

Berdasarkan hasil uji *Levene* yaitu bilamana hasil uji *Levene* dapat menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari pada taraf alfa  $\alpha$  5% berarti asumsi *varians* data sama. Karena nilai signifikansi yang dihasilkan pada uji *Levene* lebih besar daripada taraf  $\alpha$  5% ( $0.447 > 0,05$ ), maka disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki *varians* yang sama atau homogen.

#### **c. Uji Hipotesis**

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis statistik adalah uji t (*Independent Samples Test*). Melalui program SPSS diperoleh nilai t hitung sebesar 2.168 dan nilai signifikansi sebesar 0.037 pada taraf  $\alpha$  5%.

**Tabel 10. Ringkasan Hasil Analisis Uji t (Uji hipotesis)**

<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>
2.168	35	0.037	6.10294

Berdasarkan hasil pengambilan keputusan diterima atau ditolak hipotesis statistik yang diajukan adalah bilamana nilai signifikansi yang dihasilkan lebih kecil daripada taraf  $\alpha$  5% ( $\text{sig.} < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak, dalam artian  $H_a$  yang diterima.

Hipotesis ( $H_0$ ) yang diuji pada uji statistik ini adalah “Tidak ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri Alu Kabupaten Polewali Mandar”. Berdasarkan nilai signifikansi yang dihasilkan pada hasil analisis seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.10, nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0.037. Nilai ini lebih kecil daripada taraf  $\alpha$  5% dalam hal ini  $0.037 < 0,05$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  yang diterima.

Melihat perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, yang mana kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol dan hasilnya signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri Alu Kabupaten Polewali Mandar.

## Pembahasan

Berdasarkan data awal siswa yang dijadikan sampel adalah terdistribusi normal, homogen dan tidak ada perbedaan dari segi pengetahuan sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas X Tata Busana, sedangkan kelas eksperimen adalah kelas X Multimedia. Kelas yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas X Tata Busana sebagai kelas kontrol dan X Multimedia sebagai kelas eksperimen.

Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SMK Negeri Alu Kabupaten Polewali Mandar adalah baru 70,6% yang sudah mencapai standar kelulusan dan 29,4% yang belum mencapai standar kelulusan dan hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dikemukakan oleh Ningzaswati et al., 2015 bahwa hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional adalah 72,9% berada termasuk kategori tinggi. Kemudian hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* adalah 85% yang sudah mencapai standar kelulusan dan 15% yang belum mencapai standar kelulusan dan hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dikemukakan oleh Hatibe & Darmadi, 2021 bahwa hasil pengolahan data, untuk kelas eksperimen dengan model kooperatif tipe *time token* diperoleh rerata skor tes akhir adalah 8,80%. Ada pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri Alu Kabupaten Polewali Mandar ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,037. Nilai ini lebih kecil dari pada taraf  $\alpha$  5% dalam hal ini  $0,037 < 0,05$ . Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dikemukakan oleh Sari et al., 2018 bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Time Token terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem gerak manusia.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token* adalah salah satu pembelajaran demokratis yang di mana siswa diberikan kesempatan yang sama dalam berbicara mengemukakan pendapatnya. Sehingga semua siswa aktif dalam proses belajar mengajar serta bertujuan mengembangkan keterampilan sosial siswa, keterampilan sosial ini dapat berupa berkomunikasi, menyatakan pendapat, dan belajar menghargai. Aktivitas ini menjadikan kerja kelompok semakin efisien dan semakin cepat dalam mendukung perkembangan pengetahuan siswa lewat berbagai macam cara berfikir (Fanani, 2015).

Dengan ditemukannya adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar siswa adalah wajar. Dalam proses pembelajaran memang dibutuhkan hal yang menarik perhatian baik siswa maupun guru, termasuk halnya dalam penggunaan model pembelajaran. Adapun hasil penelitian juga menyimpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Time Token* dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajarnya seperti yang dikemukakan oleh (Setiawaty et al., 2020). Kemudian menurut Damayanti et al., 2020 juga menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memperbaiki keaktifan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pada kegiatan pembelajaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dapat membantu siswa membangun cara berfikir siswa, kreatif dan belajar dengan menyenangkan (Siregar, 2019). Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas maka diharapkan guru dalam proses pembelajaran menggunakan berbagai model pembelajaran agar siswa yang diajar tidak mengalami kebosanan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sudah mencapai standar kelulusan; 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* udah mencapai standar kelulusan; 3) Ada pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi lebih kecil dari pada taraf  $\alpha$  5%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, U., Bahar, A., & Rohiat, S. (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), Article 1. <https://doi.org/10.33369/atp.v4i1.13693>
- Fanani, H. (2015). The Influence the Using Time Token Method Toward Speaking Ability at the Student of SM N 1 Batanghari Academic 2014-2015. *Promise Jurnal*, 2(2), 1-8.
- Gayatri, E.R.P, Amrul Bahar, Dewi Handayani. (2017). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle (5E) Dan Two Syay Two Stray. *Jurnal Alotrop*, 10(1), 7174.
- Hartoto, T. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(2), 131–142.
- Hatibe, A., & Darmadi, I. W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Kreatif Online*, 9(3), 73–82.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/25466>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.4321/ijemar.v4i1.4381>
- Ningzaswati, D. R., Marhaeni, M. P. A. N., & Suastra, M. P. P. I. W. (2015). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik time token terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD* [PhD Thesis, Ganesha University of Education]. <https://www.neliti.com/publications/124768/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-teknik-time-token-terhadap-aktivitas-bela>
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>
- Purba, D. A., V, N. A., & Sianturi, C. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 8203–8214. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.8010>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>
- Sari, N. Y., Syafruddin, D., & Wahyuni, F. R. E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *JPBIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), Article 1. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v3i2.308>
- 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), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1289>
- Setiawan, R. H. (2020). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Time Token Arends. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 78–85. <https://doi.org/10.55340/japm.v6i2.259>



- 3364 *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token terhadap Hasil Belajar Siswa - Nur Syamsinar Munir, Nur Fahmi Akhmad*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7337>
- Setiawaty, N. A., Laia, A., & Pangaribuan, Y. R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDNegeri 064017 Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 1(2), Article 2.
- Siregar, M. R. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe time token terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa di SMK Negeri 2 Binjai Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 2(1), 35–38.
- Son, R. S. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p284-291>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Penerbit Alfabeta.
- Ulfah, O. A. H., Mardiyah, L., & Sugiarti, I. (2022). Strategi Menanamkan Pendidikan Akhlak di Era Disrupsi. *Jurnal Kependidikan*, 10(1), 99–110. <https://doi.org/10.24090/jk.v10i1.6864>
- Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token pada Materi Atmosfer Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Banjar. *Jurnal Samudra Geografi*, 3(2), 32–36.