



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantuan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V MIS Al Anshar Kupang

Halila Ahmad Umar¹, Julhidayat Muhsam², Nuriyah³, Nurlaila⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

Email: Julhidayat.1.muhsam@gmail.com

Article History

Submitted :
30 Juni 2024

Accepted :
29 Agustus 2024

Published :
31 Agustus 2024

Kata Kunci:

Model *Time Token*, *Puzzle*,
Hasil Belajar IPA.

Keywords:

Time Token Model, *Puzzle*,
Science learning
outcomes.

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V MIS Al Anshar pada mata pelajaran IPA, dari hasil observasi pra siklus guru telah menggunakan model pembelajaran yang ada di sekolah tetapi nilai peserta didik belum mencapai KKM 72. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, tema 3 makanan sehat, subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token berbantuan Puzzle Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token berbantuan Puzzle, pada tahap pratindakan berdasarkan hasil observasi hasil belajar peserta didik, masih dibawah standar KKM 72. Pada hasil tes siklus I rata-rata perolehan 42,6% Pada siklus II nilai rata-rata 83,5%. Hal ini kriterianya mencapai ketuntasan yang sangat baik yang sudah mencapai indikator keberhasilan nilai rata-rata diatas KKM 72 sebanyak > 80% dari jumlah peserta didik 20 orang. Kesimpulan, bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token berbantuan Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Mis Al Anshar Kupang.

Abstract: Penelitian ini dilatar belakangi masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V MIS Al Anshar pada mata pelajaran IPA, dari hasil observasi pra siklus guru telah menggunakan model pembelajaran yang ada di sekolah tetapi nilai peserta didik belum mencapai KKM 72. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, tema 3 makanan sehat, subtema 1 bagaimana tubuh membuat makanan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token berbantuan Puzzle Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token berbantuan Puzzle, pada tahap pratindakan berdasarkan hasil observasi hasil belajar peserta didik, masih dibawah standar KKM 72. Pada hasil tes siklus I rata-rata perolehan 42,6% Pada siklus II nilai rata-rata 83,5%. Hal ini kriterianya mencapai ketuntasan yang sangat baik yang sudah mencapai indikator keberhasilan nilai rata-rata diatas KKM 72 sebanyak > 80% dari jumlah peserta didik 20 orang. Kesimpulannya, bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token berbantuan Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Mis Al Anshar Kupang.

This is an open access article
under the **CC-BY-SA** license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia baik bagi individu itu sendiri maupun bangsa dan negara (Raja & Muhsam, 2023). Secara umum pendidikan merupakan transfer pengetahuan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik lewat sebuah pembelajaran yang dilakukan secara formal. Dengan tujuan yaitu menginginkan agar siswa dapat mengerti, memahami, dan menguasai isi dari pengetahuan yang disampaikan oleh guru serta dapat menanamkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata (Aiman & Muhsam, 2023). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah khususnya jenjang sekolah dasar harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas bukan hanya segi pengetahuan saja tetapi diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan

untuk bekal mengikuti pendidikan selanjutnya (Wahyudi. 2020). Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang menuntut kegiatan aktif siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang memiliki kedudukan sangat penting dan harus di aplikasikan pada peserta didik dari jenjang sekolah dasar agar memberikan persediaan kepada peserta didik untuk mempunyai kemampuan berpikir kritis, menciptakan dan sistematis, serta memiliki kemampuan bekerja dalam tim ((Alokafani et al., 2022). Pendidikan IPA di sekolah dasar diharapkan bisa membantu para peserta didik untuk dapat memahami diri sendiri, mampu mencintai alam, mampu melestarikan alam dan pendidikan IPA juga memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas (Aminah Mursalin & Muhsam, 2021). Agar peserta didik dapat memahami konsep dan ilmu pengetahuan alam dengan baik maka perlu keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. (Bria & Muhsam, n.d.) menjelaskan bahwa sains tersusun dari proses dan produk dimana prosesnya adalah metode ilmiah dan produknya adalah pengetahuan dan sikap ilmiah dengan pengembangan kemampuan berpikir logis peserta didik yang bersangkutan. Sains merupakan ilmu pengetahuan tentang dunia fisik yang dampaknya tidak hanya mengubah lingkungan, tetapi juga mengubah pandangan dan pendekatan manusia terhadap masalah yang dihadapi dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V MIS Al Anshar Kupang pada bulan mei diantaranya terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V Mis Al Anshar Kupang yang terdiri dari 20 peserta didik, diantaranya pembelajaran masih berpusat pada guru. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar, banyak peserta didik yang bermain, bercakap-cakap dengan teman sekitarnya. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut perlu ada model pembelajaran yang merangsang siswa untuk memahami secara mendalam, menanamkan keingintahuan, dan percaya diri sehingga bisa berpartisipasi aktif dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran Time Token Arends adalah dapat meningkatkan partisipasi, keaktifan dan inisiatif siswa dalam pembelajaran sekaligus menjaga dari dominasi beberapa siswa (Arends 2008 dalam (Son, 2019)). Model ini juga dapat melatih siswa yang masih kurang percaya diri untuk bisa berani mengungkapkan pendapatnya (Chairani, 2020). Dan dipandang tepat dalam mengajarkan keterampilan sosial seperti bertanya dan berpendapat, mendorong siswa yang pasif untuk berkontribusi aktif di dalam kelas dan menghindari dominasi siswa lain maupun guru.

Maka salah satu solusi yang bisa ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran Time Token berbantuan media Puzzle. Model pembelajaran Time Token merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Widodo dalam Shoimin (2013) menyatakan "model pembelajaran Time Token sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali". Menurut Shoimin (2014) model pembelajaran Time Token memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi, (2) peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, (3) peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran tersebut mengajak siswa untuk aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran IPA. Media Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang yang dimainkan di atas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan Puzzle) yang diletakkan diatas meja. Melalui pembelajaran dengan media Puzzle peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik melakukan kegiatan bermain sambil belajar, dengan aktivitas tersebut peserta didik akan lebih mengingat materi yang dipelajari dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hal ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Faiz Amalia, (2020) dengan judul: Penerapan Model Time Token Berbantuan Media Kartu Kwartir Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Tlogoharum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa muatan bahasa indonesia ranah kognitif pada siklus I adalah 69 dengan ketercapaian ketuntasan klasikal 58% dan pada siklus II rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 77 dan ketercapaian ketuntasan klasikal, yaitu 78%. Selanjutnya pada muatan IPA rata-rata kelas ada siklus I 73 dengan ketercapaian ketuntasan 65% kemudian meningkat pada siklus II mengalami kenaikan yang signifikan menjadi 82 dan ketercapaian ketuntasan klasikal, yaitu 85%. Indikator keberhasilannya, yaitu 75% maka, dapat disimpulkan bahwa model time token dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Tlogoharum.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2010). Menurut Kunandar (2013) "Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus.

Prosedur tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan mengaplikasikan cara yang dikembangkan oleh Kemmis dan Tanggart (Arikunto, 2012) dalam (Endrawati et al., 2023). Yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdapat empat langkah pokok yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Aksi atau Tindakan (acting), (3) Observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting) atau evaluasi. Dalam kegiatan penelitian, data memiliki peran yang sangat penting untuk mengetahui tercapainya tujuan penelitian tersebut. Data ini harus dikumpulkan selama proses penelitian berlangsung. Data dalam penelitian ini dapat diperoleh dengan menggunakan teknik tertentu, yaitu observasi, dan angket keaktifan belajar (Femin & Muhsam, 2023).

Data nilai tes (pretest dan posttest) digunakan untuk mengukur hasil belajar dari aspek kognitif, maka dilakukan analisis terhadap butir soal dengan rumus:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Skor

Tt = Jumlah Skor total

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian:

1. Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak satu kali, yang dilaksanakan pada beberapa tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

- a) Perencanaan: Dalam siklus I, tahap pelaksanaan dalam penyusunan perangkat dan instrument pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Time Token* berbantuan *Media Puzzle* dengan membagi peserta didik dalam kelompok (4-5 orang peserta didik), pembagian secara heterogen untuk saling bekerja sama dalam pembelajaran.
- b) Pelaksanaan: Siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 8 sampai 9 januari 2024. Di kelas V MIS Al Anshar Kupang dengan jumlah peserta didik 20 orang, dengan mata Pelajaran Tema 3 Makanan Sehat, Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan, Pelajaran IPA. Pada proses ini, peneliti berperan sebagai guru untuk mengajar dan proses pembelajaran berpedoman pada perangkat pembelajaran yang telah disiapkan dapat dilihat pada lampiran 1.
- c) Observasi: Pada tahap observasi yang dilakukan menggunakan format yang telah disusun, dalam kegiatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru sebagai observer.

- 1) Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik: Observasi atau pengamatan pada siklus I dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* berbantuan *Media Puzzle* yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Rangsang skor yang digunakan adalah 1-5 dengan keterangan skor adalah 1= tidak baik, 2= kurang baik, 3 = cukup baik 4 baik, 5 = sangat baik. Berikut ini hasil dari data observasi aktivitas guru dan peserta didik siklus 1 dapat disajikan pada tabel 1. berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Peserta didik siklus 1

No	Hasil Observasi	Presentase	Rata-rata	Kriteria
1	Aktivitas Guru Pertemuan I	57%	61,5%	Cukup
2	Aktivitas Guru Pertemuan II	66%		
3	Aktivitas Peserta Didik Pertemuan I	47,3%	52%	Sangat Kurang
4	Aktivitas Peserta didik Pertemuan II	58,9%		

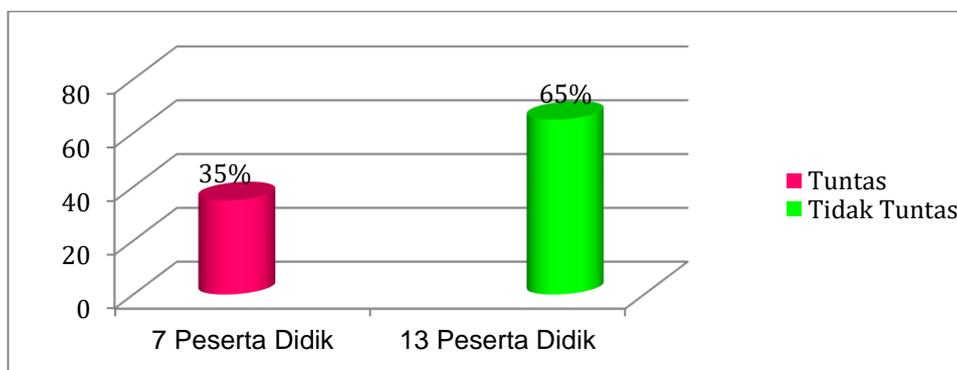
Observasi aktivitas guru mendapatkan kriteria cukup baik dengan presentase 57% pada pertemuan I dan 66% pada pertemuan II dengan rata-rata 61,5% dan aktivitas peserta didik mendapatkan kriteria cukup baik dengan presentasi 47,3% pada pertemuan I dan 58,9% pada pertemuan II dengan nilai rata-rata 52%. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru masih kurang mengaktifkan kegiatan belajar sehingga banyak pesra didik yang sibuk dengan urusannya sendiri, kurang aktif bertanya kepada guru dan kurang berani menunjukkan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

- 2) Hasil Tes Belajar Peserta Didik: Hasil tes belajar peserta didik pada Siklus I yang diukur setelah menerapkan Model pembelajaran *Time Token*, menunjukkan hasil belajar peserta didik yang dicapai dapat dilihat pada Tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil Tes	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Presentase	35%	65%	42,6%

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil belajar Peserta didik yang telah tuntas sebanyak 7 Peserta didik sebesar 35% dan data yang belum Tuntas sebanyak 13 peserta didik atau sebesar 65% sedangkan nilai tertinggi adalah 75 dan terendah 40 serta rata-rata perolehan nilai peserta didik ialah 42,6% mencapai kriteria ketuntasan yang cukup. Dari hasil tes peserta didik siklus I dapat dilihat presentase pada diagram 1 dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Belajar Peserta didik Siklus I

- d) Refleksi Siklus I: Kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* berlangsung dengan efektif. Penyusunan perangkat dan instrumen pembelajaran sudah di validasi oleh dua validator tetapi praktiknya kurang efektif. Sehingga timbul beberapa persoalan dari cara penggunaan model pada tahap pertama yang telah dilaksanakan pemahaman pada saaf mengikuti kegiatan belajar mengajar masih kurang aktif dalam hal bertanya, tidak melakukan kerja sama dalam kewajiban yang sudah diberikan, karna perlu menyesuaikan dengan model yang diterapkan. Ada muncul permasalahan dalam melaksanakan kegiatan ini sehingga akan ada perubahan akan dilaksanakan pada tahap selanjutnya sebagai berikut: a) Pendidik mengingatkan pada pertemuan berikutnya harus ada persiapan sebelum memulai pembelajaran berlangsung; b) Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam bertanya.

2. Hasil Siklus II

Hasil refleksi pada siklus I, ada beberapa kesalahan yang akan diperbaiki pada siklus II ini dengan tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi.

- a) Perencanaan: Dalam tahap siklus II peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu: Harus mempersiapkan perangkat dan instrumen pembelajaran. Memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II.
- b) Pelaksanaan: Pada kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara menerapkan model pembelajaran, kegiatan dilaksanakan satu kali, dengan jumlah peserta didik yang hadir 20 peserta didik. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II ini untuk memperbaiki kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang berpedoman pada perangkat dan instrument pembelajaran.
- c) Observasi: Berdasarkan observasi pada pelaksanaan siklus II kegiatan pembelajaran, selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan model *Time Token*. Kegiatan observasi dapat diuraikan sebagai berikut:
 - 1) Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik: Observasi atau pengamatan pada siklus II dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* yang berpedoman pada lembar observasi yang disiapkan sebelumnya. Rentang skor yang di gunakan adalah 1-5. Observasi yang dilakukan terdiri dari dua hal yakni observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktifitas Peserta Didik Siklus II

No	Hasil Observasi	Presentase	Rata-rata	Kriteria
1	Aktivitas Guru Pertemuan I	75%	85,5%	Sangat Baik
2	Aktivitas Guru Pertemuan II	96%		
3	Aktivitas Peserta Didik Pertemuan I	72,6%	85,2%	Sangat Baik
4	Aktivitas Peserta Didik Pertemuan II	97,8%		

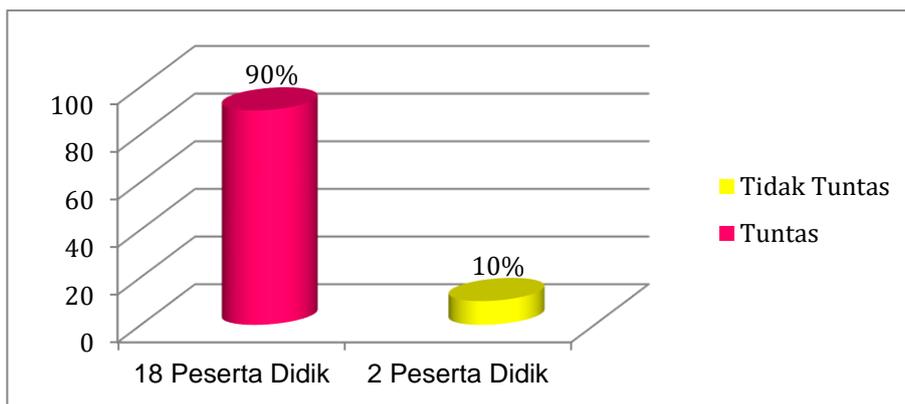
Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik pada siklus pada siklus II mendapatkan skor sangat baik dengan perolehan presentase pada aktivitas guru pertemuan I mencapai 75% dan pertemuan II mencapai presentase 96% dengan nilai rata-rata 85,5 dengan kriteria sangat baik dan presentase pada aktivitas peserta didik pertemuan I mencapai 72,6% dan pertemuan II mencapai presentase 97,8% dengan nilai rata-rata 85,2 dengan kriteria sangat baik. Pada siklus II mengalami peningkatan karena penelitian memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I.

- 2) Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus II: Dari hasil tes terakhir siklus II peserta didik yang telah dilaksanakan maka ketuntasan hasil tes akhir siswa sangat baik, hal ini dapat dilihat pada Tabel 4. berikut ini:

Tabel 4. Hasil Tes Akhir Sik lus II

Hasil Observasi	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Hasil Belajar	90%	10%	83,5%

Tabel di atas jumlah peserta didik kelas V tuntas 90%, dengan total nilai tertinggi adalah 100, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas memiliki presentase 10% dengan nilai tertinggi 70. Kriteria ketuntasan minimal nilai kognitif yang dicapai peserta didik adalah 75. berdasarkan indikator ketercapaian yang ditetapkan yaitu 75% maka dapat dikatakan bahwa siklus II untuk ketercapaian nilai kognitif peserta didik sudah tercapai ,sehinggah tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.dari presentase ketuntasan peserta didik untuk siklus II dapat dilihat pada gambar Grafik 2. dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus II

3) Angket Respon Peserta Didik Terhadap Model *Time Token* Berbantuan Media *Puzzle*: Data angket yang di analisis secara deskriptif yang merupakan jawaban peserta didik dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari daftar angket tersebut tentang penggunaan model pembelajaran *Time Token* berbantuan *Puzzle* presentase jawaban peserta didik yang di analisis pada kelas V yang menunjukkan sejauh mana model pembelajaran *Time Token* berbantuan *Puzzle* telah di terapkan di Mis Al Anshar. Hasil analisis angket respon peserta didik pada setiap aspek kelas dapat disajikan pada tabel 5. Presentase angket respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Time Token* berbantuan *Puzzle*.

Tabel 5. Angket Respon Siswa

No	Respon	Presentase Respon Peserta Didik
1	Setuju	97%
2	Tidak Setuju	3%

Hasil tabel di atas diketahui bahwa dari 2 aspek respon jawaban peserta didik yang ditanyakan pada kelas, semua aspek mendapatkan respon dengan kategori sangat setuju sebesar 97% sedangkan respon tidak setuju mendapatkan respon sebesar 3% hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Time Token* berbantuan *Puzzle* berpengaruh pada hasil pembelajaran peserta didik.

d) Refleksi Siklus II: Dari Observasi pada siklus II saat pembelajaran dilaksanakan, tahap yang dilaksanakan berjalan secara efektif dari tahap sebelumnya. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah tersusun berdasarkan pedoman yang sudah disusun sebelumnya. Keaktifan terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran melakukan percobaan, berinteraksi dalam kelompok sudah tampak dan peserta didik aktif dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok.

Hasil belajar peserta didik dari hasil tes siklus II yang telah dilakukan oleh siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* maka peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar. Pada siklus II hasil tes akhir dari nilai rata-rata 42,6% menjadi 83,5% dengan ini hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA meningkat 83,5% dari indikator keberhasilan yang harus dicapai KKM 72 sebanyak >80% dari jumlah peserta didik. Hasil belajar meningkat karena semakin baiknya keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan tanggung jawab dalam kelompok saat menyelesaikan masalah. Hal ini karena peserta didik termotivasi untuk mengerjakan materi secara akurat dan cepat dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token*. Dari hasil refleksi siklus II, hasil tes belajar peserta didik mengalami peningkatan sangat baik atau 83,5%. Dari hasil tes tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75% dari jumlah 20 peserta didik. Dengan demikian penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Time Token* merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu mengakibatkan daya emosional siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung (Kenedi & Muhsam, 2023). Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tahap

pra siklus hasil belajar peserta didik masih dibawah standar ketuntasan KKM 72. Sehingga peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Hasil observasi pada aktivitas guru siklus I pertemuan I dan II memperoleh presentase 61,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,5%. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru siklus I pertemuan I dan II terdapat beberapa kekurangan seperti belum menguasai materi pembelajaran, belum mampu mengaktifkan kegiatan belajar peserta didik, dan belum melakukan refleksi dan umpan balik tentang materi yang sudah dipelajari secara maksimal. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II pertemuan I dan II memperoleh presentase 52% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 85,2%. Hal ini menunjukkan adanya upaya perbaikan berdasarkan refleksi siklus I pertemuan I dan II seperti guru harus memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan materi bimbingan dan pengarahan, guru akan lebih banyak berkeliling memantau kinerja peserta didik dalam proses pembelajaran dan guru harus menginformasikan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama kelompok masing-masing, serta guru harus lebih banyak memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik. Peningkatan yang terjadi ini menunjukkan bahwa guru lebih meningkatkan kinerjanya dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. peningkatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II dapat menyebabkan peningkatan tes hasil belajar peserta didik. Menurut Purwanto, (2016) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Perubahan perilaku tersebut dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan dalam penelitian ini dapat dilihat dari data yang diperoleh yaitu tes akhir pada siklus I terdapat 7 peserta didik yang tuntas dengan presentase 35% meningkat pada siklus II menjadi 18 peserta didik yang tuntas dengan presentase 90% dan siklus I terdapat 13 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 65% dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung ada sebagian peserta didik yang ramai sendiri pada saat guru memberikan penjelasan, kemudian pada siklus II peserta didik yang tidak tuntas menurun menjadi 2 orang dengan presentase yang diperoleh sebesar 10% dari peserta didik. Hal ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Faiz Amalia, (2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran Time Token dapat meningkatkan hasil belajar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tema 3 makanan sehat kelas V MIS Al Anshar, maka diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran Time Token terbukti bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Hasil tes siklus I yakni 42,6% dengan kriteria cukup dan pada hasil tes akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 83,5% dengan kriteria baik. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata yang dicapai peserta didik diatas KKM 72 sebanyak > 83,5% dari jumlah 20 peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Aiman, U., & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TANDUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDK TUALARAN KABUPATEN MALAKA. 1.
- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 KOTA KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308–313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>
- Aminah Mursalin, S., & Muhsam, J. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 103–110. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.413>
- Arikunto Suharsimi. (2012). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

- Bria, M. E. K., & Muhsam, J. (n.d.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI PENDEKATAN EXPLORATORY DISCOVERY KELAS IV SDK BESIKAMA I KABUPATEN MALAKA TAHUN PELAJARAN 2020/202.
- Endrawati, C., Muhsam, J., & Wula, Z. (2023). MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA MIND MAPPING TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MI AL-FITRAH OESAPA. 1.
- Femin, A., & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL KOOPERATIF MURDER (MOOD, UNDERSTAND, RECALL, DIGEST, EXPAND, REVIEW) BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL TIMOR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. Femin A., 1.
- Judanti, D. E. (20019). *Penggunaan Metode Time Token Arends Terhadap Keterampilan Berbicara Debat Siswa Kelas X MAN 1Kota Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2018/2019*. Banten: UIN Jakarta.
- Kenedi, & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONNECTINGORGANIZING REFLECTING DAN EXTENDING (CORE) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI SDN OEBA 3 KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 429–436. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.851>
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Raja, B. T., & Muhsam, J. (2023). APPLICATION OF A PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL ORIENTED BY LOCAL WISDOM TO THE CRITICAL THINKING ABILITY OF CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS. 1
- Suastra, I.W. (2009). *Pembelajaran Sains Terkini*. Singaraja: Undiksha.
- Sri, Sulistiyorini. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: TiaraWacana.
- Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Sudrajat dan Suweda. (2018). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Taniredja, Tukiran, et.all. (2011).*Model-Model Pembelajaran Inovasi*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto. (2014).*Mendesain Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*, Surabaya: Prenada Media Group.
- Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token pada Materi Atmosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 3 Banjar. *Jurnal Samudra Geografi* Vol. 3 No. 2