

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan menurut Salahudin (2025) dapat diartikan sebagai bimbingan atau juga upaya mempengaruhi anak didik dengan ilmu pengetahuan tertentu, atau mengembangkan cara berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Maka dari itu pentingnya penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas harus diwujudkan melalui penguasaan kompetensi dasar. Salah satunya adalah kompetensi berbahasa yang dimana menjadi landasan penting dalam memahami dan mengembangkan ilmu pengetahuan termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yakni memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (M. Ali, 2020). Tujuan tersebut sejalan dengan indikator ketercapaian hasil belajar. Namun, dalam praktiknya masih terdapat hambatan tidak tercapainya hasil belajar yang ditetapkan.

Permasalahan yang timbul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang terjadi di sekolah dasar adalah rendahnya hasil belajar peserta didik terutama dalam hal memahami bacaan. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di MI Ibrahim Ulul Azmi pada kelas II menunjukkan nilai hasil belajar siswa yang telah mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) hanya 33,5% (12 siswa) dan 66,5% (24 siswa) masih dibawah KKTP. Adapun nilai KKTP yang telah ditetapkan sekolah adalah 70. Sistem pendidikan telah mengintegrasikan KKTP yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kompetensi siswa (Ridha et al., 2025). Dengan demikian, siswa baru dianggap mencapai ketuntasan hasil belajar apabila mampu memperoleh nilai sesuai dengan KKTP yang telah ditentukan.

Pembelajaran di kelas rendah harus memperhatikan aspek perkembangan siswa sekolah dasar (Swihadayani, 2023). Siswa kelas 2 cenderung memiliki karakteristik yang aktif secara fisik dan mudah terdistraksi. Sehingga dalam proses pembelajaran perilaku hiperaktif kerap muncul seperti kesulitan duduk diam, berbicara di luar konteks pelajaran dan tidak fokus pada penjelasan guru. Maka

dari itu, salah satu model pembelajaran yang bisa menjadi alternatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *time token*.

Menurut Faris Saputro (2024), model pembelajaran *time token* merupakan model yang dirancang dengan struktur yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dan menghindari ketidakseimbangan partisipasi, yang dimana satu siswa mendominasi atau yang lainnya tidak berbicara sama sekali. Model pembelajaran ini dapat mengontrol keaktifan siswa dan memberikan kesempatan selama proses pembelajaran. Sehingga diharapkan dari proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *time token* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga memiliki peran penting dalam mengintegrasikan model pembelajaran tersebut. Sejalan dengan pendapat Salahudin (2024) guru berperan membantu dalam pengalaman belajar dan menjadi fasilitator belajar.

Untuk mengoptimalkan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* agar lebih efektif dan menyenangkan, penggunaan media pembelajaran menjadi pilihan yang tepat agar keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat oleh guru, dapat meningkatkan penguasaan materi dan keterampilan modern siswa secara efektif (Nurazizah, 2024). Media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media kartu *Truth or Dare*. Media kartu *truth or dare* adalah sebuah permainan yang dapat dilakukan baik itu secara individu maupun berkelompok dengan memanfaatkan dua jenis kartu, yakni kartu *truth* dan kartu *dare*. Adapun setiap kartu akan berisi pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Kombinasi antara model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan media kartu *truth or dare* menjadi inovasi yang diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terkhususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar untuk memahami materi saja, tetapi juga melibatkan diri untuk aktif dalam diskusi serta dapat menyampaikan pendapat sendiri. Penggunaan unsur media kartu *truth or dare* menerapkan proses belajar sambil bermain. Dengan demikian siswa akan lebih termotivasi sehingga hambatan dalam memahami konsep pelajaran dapat diminimalisir dan materi diserap dengan

baik (Rahmi & Yogica, 2021). Maka dari itu, model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi di kelas II MI Ibrahim Ulul Azmi.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantuan Media Kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media kartu *Truth or Dare* di kelas eksperimen pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media kartu *Truth or Dare* di kelas eksperimen pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model konvensional di kelas kontrol pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media kartu *Truth or Dare* di kelas eksperimen pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi
3. Untuk menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media kartu *Truth or Dare* di kelas eksperimen pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model konvensional di kelas kontrol pada fase A kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini diantaranya ialah:

#### 1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

#### 2. Secara Praktis

##### a. Manfaat bagi siswa

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan hasil belajar belajar siswa dapat meningkat.

##### b. Manfaat bagi guru

Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare*, diharapkan dapat memotivasi dan

menjadi acuan bagi guru memilih model pembelajaran dan media yang efektif dan menyenangkan. Sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat menjadi salah satu tindakan mencapai perubahan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menggali ilmu pengetahuan mengenai bahan pembelajaran khususnya dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## E. Kerangka Berpikir

Sukses Dakhi (2020) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian prestasi belajar yang ingin dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang sudah ditetapkan. Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai cerminan dari usaha belajar (Yandi et al., 2023). Melalui perolehan hasil belajar, guru dapat mengevaluasi sejauh mana materi diserap baik oleh siswa. Namun, hasil belajar ditentukan oleh keaktifan dan dorongan dari dalam diri siswa selama memahami materi. Dengan kata lain, hasil belajar dapat tercapai jika terdapat keseimbangan antara keseriusan siswa dan kualitas pengajaran di kelas.

Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat diupayakan melalui pembelajaran yang efektif serta didukung oleh guru yang memiliki kompetensi yang tinggi (Sukses Dakhi, 2020). Guru yang memiliki kompetensi dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, menggunakan indikator ranah kognitif dalam merancang tujuan pembelajaran. Terdapat enam indikator ranah kognitif yang sudah direvisi yakni: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta) (Anderson et al., 2015). Tingkat indikator ranah kognitif siswa kelas II mencapai tingkat C1 hingga mulai melangkah menuju tingkat C3 (Purwulan,

2024). Untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan upaya dan strategi yang efektif. Hal itu mencakup menggunakan model pembelajaran inovatif.

Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan hasil belajar yakni model kooperatif tipe *time token*. Model yang ditemukan oleh Arends tahun 1998 ini bertujuan agar siswa di tiap-tiap kelompok berdiskusi, memberikan kontribusi, dan mendengarkan pendapat siswa lainnya (Yanti, Mailani, et al., 2022).

Langkah- langkah model pembelajaran kooperatif tipe *time token* :

1. Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi
2. Guru menginformasikan tujuan/kompetensi pembelajaran
3. Siswa masing- masing diberi 3 kartu bicara
4. Siswa diberi stimulasi berupa cerita yang berisi masalah
5. Setiap siswa secara bergantian memberi pendapat secara lisan berupa persetujuan, sanggahan, dan penolakan disertai dengan alasan. Siswa yang telah bicara diambil kartunya ditukar dengan nilai
6. Siswa dan guru bersama- sama menyimpulkan pembelajaran.

(Sumayana, 2024)

Selanjutnya langkah-langkah model kooperatif tipe *time token* menurut teori Arends 1998;

1. Mempersiapkan kondisi kelas
2. Setiap siswa diberikan kupon bicara dengan alokasi waktu kurang lebih 30 detik, tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan
3. Siswa wajib menyerahkan setiap kupon setelah selesai menyampaikan pendapat
4. Siswa yang telah menghabiskan kuponnya, tidak diperkenankan lagi berbicara
5. Prosedur ini dilakukan secara konsisten pada setiap siswa.

(Suprijono, 2012)

Agar implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berjalan optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan dunia anak. Media kartu *truth or dare* merupakan salah satu media edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui respon yang bersifat

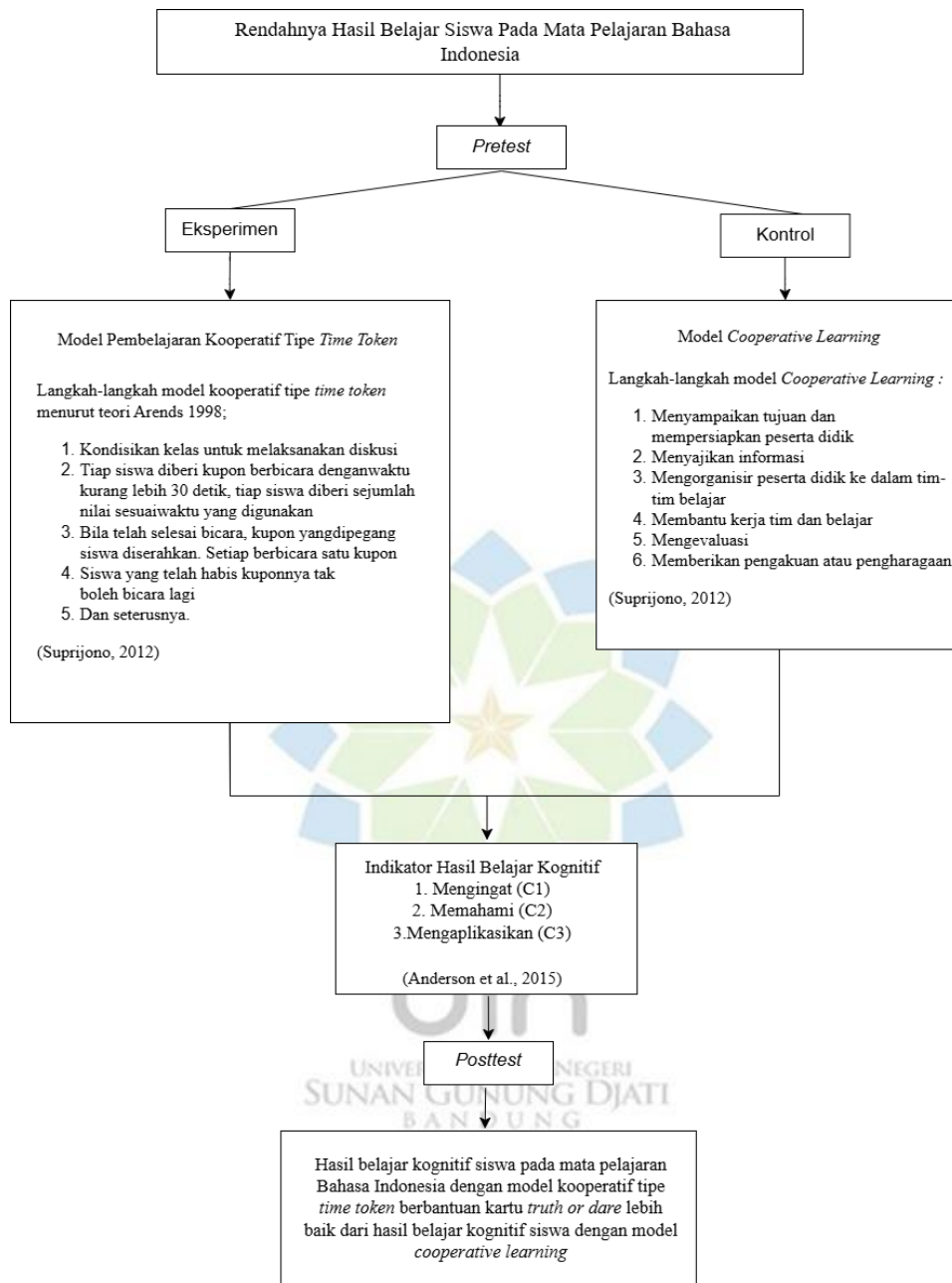
menantang dan menyenangkan. Penggunaan media kartu *truth or dare* mengajak siswa mengemukakan pendapat dan meningkatkan kemampuan kognitif, karena kartu *truth or dare* berisi pertanyaan serta tantangan yang berkaitan dengan suatu materi (Fadillah et al., 2023). Dengan demikian perpaduan antara model pembelajaran *time token* dengan unsur permainan dalam media kartu *truth or dare* mampu menghidupkan suasana kelas. Selain memicu keberanian siswa dalam berpendapat, kombinasi ini menjamin materi pembelajaran dapat dipahami secara mendalam.

Model konvensional yang digunakan pada kelas II MIS Ibrahim Ulul Azmi adalah model *cooperative learning*. Anitra (2021) mengatakan model kooperatif merupakan pembelajaran berkelompok dan bekerjasama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Namun, fakta dilapangan kerja kelompok belum berjalan maksimal sepenuhnya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012) yang terdiri dari 6 fase:

1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik
2. Menyajikan informasi
3. Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar
4. Membantu kerja tim dan belajar
5. Mengevaluasi
6. Memberikan pengakuan atau penghargaan.

Berdasarkan deskripsi diatas, kerangka pemikiran untuk penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah suatu proposisi sementara yang diturunkan secara deduktif dari kerangka teoritis dan rasional. Proses perolehannya melibatkan studi literatur dan eksaminasi konsep untuk membangun keyakinan akan kebenaran teoritiknya. Sebagai solusi sementara atas masalah yang dirumuskan, hipotesis wajib dipertanggungjawabkan dan diverifikasi secara



empiris melalui pengumpulan dan pengujian data aktual dari penelitian (Sulistiasih, 2018). Mengacu pada rumusan masalah, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut :

- $H_a$  : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran konvensional.
- $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan model pembelajaran konvensional.

#### G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Artikel yang ditulis oleh Faiz Amalia, Mila Roysa, dan Erik Aditia Ismaya yang berjudul “Penerapan Model *Time Token* Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan model *Time Token* berbantuan media kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa di ranah pengetahuan dan keterampilan di kelas IV SDN Tlogoharum 01. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 14 siswa kelas IV SDN Tlogoharum 01 tahun ajaran 2019/2020. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan sebesar  $\geq 75\%$  ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar : ranah pengetahuan (muatan IPS) ketercapaian ketuntasan klasikal meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Rata- rata kelas meningkat dari 73 menjadi 82. Ranah keterampilan, rata- rata presentase meningkat dari 54% (kualifikasi cukup) pada siklus I menjadi 85% (kualifikasi sangat baik) pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Time Token* efektif karena model ini membentuk siswa ke

dalam kelompok belajar dan mengajarkan keterampilan sosial, yang dapat menghindari dominasi pembicaraan atau siswa diam dalam berdiskusi. Penggunaan media kartu kuartet juga terbukti menarik minat belajar siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Persamaan : kedua penelitian (penelitian terdahulu ini dan penelitian sekarang) mengimplementasikan model pembelajaran *Time Token* sebagai perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Perbedaan : penelitian terdahulu menggunakan media kartu kuartet sebagai alat bantu dalam penerapan model *Time Token*. Sedangkan dalam penelitian sekarang menggunakan media kartu *Truth or Dare*, penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian sekarang menggunakan Quasi Eksperimen, fokus mata pelajaran pada penelitian terdahulu adalah Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sedangkan penelitian sekarang berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja. Dengan demikian, masih ada celah dalam penelitian (*reserch gap*), yakni belum ada studi yang secara langsung menguji penerapan model pembelajaran *time token* dengan mendukung media permainan interaktif, menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol. Karena itu, penelitian ini memberikan hal baru (*novelty*) dengan memanfaatkan media *kartu truth or dare* serta menerapkan metode quasi eksperimen, sehingga dampak model pembelajaran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dapat diteliti secara lebih objektif dan meyakinkan.

2. Artikel yang ditulis oleh Andi Uci Rahayu dan Nuryani dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II SDN 353 Patalabunga Larompong” menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *time token* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental Design*, melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan total sampel sebanyak 30 siswa

kelas II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tipe *time token*. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 6,6667, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 14,5333. Sementara itu, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang jauh lebih rendah dengan rata-rata *posttest* sebesar 7,0667. Penguatan hasil tersebut dibuktikan melalui uji hipotesis (uji-t) yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 pada *pretest* dan 0,0009 pada *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe *time token* secara signifikan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Persamaan : kedua penelitian sama-sama menerapkan model pembelajaran *time token* sebagai strategi pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Perbedaan : peneliti terdahulu berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas II SD, sedangkan penelitian sekarang lebih fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, masih ada ruang untuk penelitian (*research gap*) karena belum ada yang mengevaluasi penerapan model pembelajaran *time token* yang didukung oleh media permainan interaktif dalam proses belajar Bahasa Indonesia. Mengingat hal tersebut, penelitian ini memberikan kebaharuan (*novelty*) dengan menggabungkan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan media permainan sebagai cara untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa.

3. Artikel yang ditulis oleh Siman Tarampak Malimbong, Muhammad Yunus, dan Jaja Jamaludin yang berjudul “Penerapan Model *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar” menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Time Token* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar tematik siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan design *One-Group Pretest- Posttest Design*

dan melibatkan 32 siswa kelas V-B sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir, di mana rata-rata nilai *pretest* (sebelum perlakuan) adalah 42,1875, dan rata-rata *posttest* (setelah perlakuan) meningkat drastis menjadi 86,4063. Peningkatan signifikan ini dikuatkan oleh hasil uji hipotesis (uji-t) dengan nilai signifikansi 0,00 sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Time Token* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

Persamaan : kedua penelitian (penelitian terdahulu dan penelitian sekarang) mengimplementasikan model pembelajaran *Time Token* untuk meningkatkan hasil belajar.

Perbedaan : penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran tematik secara umum di kelas V, sedangkan penelitian sekarang lebih memfokuskan pada mata pelajaran yang spesifik seperti Bahasa Indonesia. Dengan demikian, masih terdapat celah (*research gap*) yakni fokus pada mata pelajaran tertentu. Penelitian ini juga memberikan kebaharuan (*novelty*) dengan menggunakan desain quasi eksperimen yang melibatkan kelas kontrol dan eksperimen serta media kartu *truth or dare* untuk menguji lebih dalam pengaruh model *time token* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

4. Hasil penelitian yang ditulis oleh Fopyah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Jarai Kabupaten Lahat” menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 06 Jarai Kabupaten Lahat dengan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t. Dari Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,302 > 2,021$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima. Pendekatan yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan populasi siswa kelas IV dengan 2 kelas berjumlah 40 siswa.

Persamaan : Kedua penelitian sama-sama mengimplementasikan model pembelajaran *time token*, metode penelitian juga sama-sama quasi eksperimen, dan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Perbedaan : Penelitian terdahulu menggunakan sampel penelitian pada jenjang IV SD sedangkan penelitian sekarang adalah kelas II. Dengan demikian, masih terdapat celah (*reserch gap*) berupa perpaduan efektivitas model *time token* dengan media pembelajaran inovatif pada jenjang kelas rendah. Kemudian kebaruan (*novelty*) pada penelitian ini yakni mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan media kartu *truth or dare*.

5. Artikel yang ditulis oleh Sri Antoni, dan Eko Muda Setiawan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *time token* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain pra-ekperimental *one group pretest-posttest design* dan melibatkan 23 siswa kelas IV MIN Tanah Datar sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara tes awal dan tes akhir, di mana rata-rata *pretest* (sebelum perlakuan) adalah 40,2, dan rata-rata *posttest* (setelah perlakuan) meningkat drastis menjadi 75,3. Peningkatan signifikan ini dikuatkan oleh hasil uji hipotesis (t-test berpasangan) dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *time token* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Persamaan : Kedua penelitian mengimplementasikan model pembelajaran *time token* dan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Perbedaan : desain penelitian terdahulu adalah pra-eksperimen (*one group pretest-posttest design*) sedangkan penelitian sekarang adalah *Non Equevalent Pretest Posttest Control Group Design*) serta jenjang kelas penelitian terdahulu yakni kelas IV sedangkan penelitian sekarang adalah

kelas II. Dengan demikian celah penelitian (*reserch gap*) pada penelitian terdahulu meneliti pengaruh model *time token* tanpa mengkombinasikan dengan media pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan siswa. kemudian kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggunaan model *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* dengan metode kuasi eksperimen kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur hasil belajar siswa.

6. Artikel yang ditulis oleh Cahaya Auzi dan Sorta Simanjutak yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Pada Tema 5 Subtema 4 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 106798 Hampan Perak pada tema 5 subtema 4. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan adalah total sampling yang melibatkan 45 siswa, dengan 24 siswa di kelas kontrol dan 21 siswa di kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (yang menggunakan model *time token*) dan kelas kontrol (yang menggunakan model konvensional). Rata-rata *posttest* kelas eksperimen 81,43 sedangkan kelas kontrol 72,92. Peningkatan signifikan ini dikutakan oleh uji hipotesis (uji *independent sample t test* pada *posttest*) dengan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,934 > 2,017$  dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *time token* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan : Kedua penelitian mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan : Mata pelajaran penelitian terdahulu berfokus pada tema 5 subtema 4 sedangkan penelitian sekarang berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, celah (*reserch gap*) penelitian



terdahulu tidak memadukan model *time token* dengan media pembelajaran pada mata pelajaran khusus sehingga muncullah kebaruan (*novelty*) berupa penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

7. Artikel yang ditulis oleh Husna Parluhutan Tambunan, Friska Natalia Samosir, Yusra Nasution, Erlinda Simanungkalit yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Sebagai Stimulus Positif Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar” menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan *design pre-eksperimen* dengan *one group pretest-posttest design*. Uji Statistik yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Hasil uji statistik menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 20,20$  dan  $t_{tabel} = 2,01$ . Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $20,20 \geq 2,01$ ), maka  $H_a$  diterima, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan. Presentase keefektifan hasil belajar siswa meningkat dari 46,31 % pada *pretest* menjadi 86,05 % pada *posttest*. Peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan karena model *time token* diduga mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Model ini melatih keterampilan sosial siswa untuk menghindari adanya siswa yang mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali saat berdiskusi, sehingga penyajian materi membuat siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pelajaran.

Persamaan : kedua penelitian (penelitian terdahulu dan penelitian sekarang) mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *time token*, fokus utama penelitian adalah pada peningkatan hasil belajar siswa.

Perbedaan : penelitian terdahulu secara spesifik berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas V, penelitian terdahulu secara spesifik mengambil tema “lingkungan sahabat kita” subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 dan 4 sebagai materi. Dengan demikian, *research gap* pada penelitian terdahulu belum



menerapkan model *time token* yang dipadukan dengan media interaktif, belum diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan melibatkan kelas kontrol. Kemudian *novelty* pada penelitian ini memadukan model *time token* dengan media kartu *truth or dare* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode penelitian quasi eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kontrol.

8. Penelitian yang ditulis oleh Asta Rina Pratiwi dengan judul “Pengaruh Permainan *Truth or dare* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung” menghasilkan kesimpulan bahwa permainan *truth or dare* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas 3 MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian kuasi eksperimen. Sample penelitian terdiri dari siswa kelas 3A dan 3B yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *truth or dare* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Kemudian, terdapat pengaruh yang signifikan juga terhadap hasil belajar matematika yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai eksperimen sebesar 77,24 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,48 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Penelitian ini juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara permainan *truth or dare* dengan minat dan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai *pearson correlation* sebesar 0,710 yang termasuk dalam kategori hubungan kuat. Dengan demikian, permainan *truth or dare* terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

Persamaan : Kedua Penelitian sama-sama menggunakan media *truth or dare* sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen.

Perbedaan : Penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh permainan *truth or dare* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI, sedangkan penelitian sekarang menggunakan *truth or dare* sebagai media tambahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II MI. Dengan demikian,

9. Artikel yang ditulis oleh Qalbi Abd. Aziz, Muhajir, dan Musdalifah Syahrir dengan judul “Penerapan Media Kartu *Truth or Dare* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V di SDN 30 Rumaju Kabupaten Luwu” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu *truth or dare* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 26 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media kartu *truth or dare*. Pada siklus I, hanya 8 siswa atau 31 % yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 18 siswa atau 69% masih berada di bawah KKM. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran siklus II, jumlah siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 19%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media kartu *truth or dare* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar PPKn.

Persamaan : Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama memanfaatkan media kartu *truth or dare* sebagai sarana pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan : Penelitian terdahulu menerapkan media kartu *truth or dare* pada mata pelajaran PPKn dan menggunakan metode penelitian PTK, sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Dengan demikian *reserch gap* yaitu penelitian terdahulu terlihat pada mata pelajaran, metode penelitian yang menggunakan metode PTK. Sehingga

muncullah kebaruaran (*novelty*) pada penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode kuasi eksperimen.

10. Artikel yang ditulis oleh Laili Nabilah, dan Matsuri dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Question Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Geometri Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media *question card* dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas V pada materi geometri keliling dan luas bangun datar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa kelas V SDN Beskalan Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 25,93% menjadi 91,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *time token* yang dipadukan dengan media *question card* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membantu siswa memahami konsep geometri dengan baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika.

Persamaan : Kedua penelitian menunjukkan relevansi karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *time token* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Perbedaan : Pada penelitian terdahulu menerapkan model pembelajaran *time token* berbantuan media *question card* pada mata pelajaran matematika dengan metode PTK, sedangkan penelitian sekarang menerapkan model pembelajaran *time token* berbantuan media kartu *truth or dare* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan metode penelitian kuasi eksperimen