

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Kurikulum 2013 konkret terhadap standar kompetensi lulusan, materi, proses dan penilaian. Proses berorientasi pada karakteristik kompetensi yang mengarah pada sikap, keterampilan dan pengetahuan. Keterampilan dalam jenjang taksonomi Bloom terbagi menjadi dua bagian. Pertama keterampilan berpikir tingkat rendah yang terdiri dari mengingat, memahami, dan menerapkan. Kedua keterampilan berpikir tingkat tinggi terdiri dari keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. (Ariyana 2018, Halek 2018).

Keterampilan berpikir analisis termasuk jenis keterampilan berpikir tingkat tinggi (C4). Indikator keterampilan berpikir analisis yaitu membedakan (*differentiating*), mengorganisasikan (*organizing*), dan menghubungkan (*attributing*). Keterampilan ini melatih siswa menangkap informasi secara mendalam, detail, serta mampu menghubungkan antar komponen (Asriani, 2017: 67).

Keterampilan berpikir analisis adalah salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh siswa. Keterampilan ini dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi siswa sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki. Berpikir analisis telah lama mendapat perhatian ahli pendidikan karena merupakan salah satu tujuan pembelajaran, yaitu pembelajaran diarahkan melatih berpikir analisis bukan berpikir mekanistik (Mahyastuti, 2020; Kemendikbud, 2014).

Penggunaan keterampilan berpikir analisis diharapkan siswa mampu memecahkan suatu permasalahan. Berpikir analisis merupakan cara mengolah informasi sesuai dengan karakteristik tugas yang dipecahkan, sehingga penalaran menghasilkan proses bertahap, atau aktivitas pencarian tersebar luas dan melibatkan proses paralel implisit (Macchi & Bagassi, 2012).

Hasil studi pendahuluan di salah satu SMA kabupaten Sumedang ditemukan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai keterampilan berpikir analisis. Permasalahan ini dipengaruhi oleh adanya pandemi Covid-19. Guru biologi sebagai narasumber menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa sebelum pandemi dengan siswa yang mengalami pembelajaran daring akibat pandemi *Covid-19*. Siswa yang melakukan pembelajaran daring belum sepenuhnya menguasai indikator keterampilan berpikir analisis. Nilai rata-rata siswa pada kelas IX adalah 60,5 dari Kriteria Ketuntasan Minimal 70. Secara garis besar siswa cenderung melakukan pembelajaran pada aspek mengingat, memahami, dan menerapkan. Hasil wawancara terlampir dalam Lampiran G.1.

Keterbatasan waktu dan pengajaran yang dilakukan selama *daring* mempengaruhi keterampilan siswa. Intanuari (2020:123) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dan mengajar dipengaruhi oleh keterlibatan seluruh pihak dalam lingkungan online. Pihak yang terlibat diantaranya guru dan siswa. Melibatkan siswa untuk berdiskusi pada kelas virtual sangatlah sulit, sehingga keterlibatan siswa dalam kelas daring menjadi menjadi lebih sedikit. Siswa pada kelas tatap muka dapat melihat satu sama lain, hal ini lebih memotivasi siswa untuk melihat siswa lain mengangkat tangan memberikan pendapat mereka sendiri atau membangun ide masing-masing. Langkah dalam mengatasi permasalahan ini yaitu memilih model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa dengan kesempatan waktu yang sama selama di dalam kelas.

Hasil penelitian terdahulu menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* pada kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan ingatan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Kemampuan kognitif melibatkan berbagai indikator salah satunya indikator menganalisis (C4). Secara keseluruhan model *Time Token* memberikan pengaruh baik pada materi pembelajaran biologi. Son (2019: 291) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* terhadap kemampuan kognitif siswa.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* secara garis besar memiliki tujuan agar selama proses pembelajaran membuat setiap elemen dalam ruang kelas terlibat secara menyeluruh. Rusman (2013: 202) menyatakan bahwa interaksi yang lebih luas akan tercipta dalam pembelajaran kooperatif, yaitu dengan interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multy way traffic comunication*).

Model pembelajaran *Cooperative Learning* memiliki jenis yang beraneka ragam, secara keseluruhan setiap jenis memiliki tujuan untuk membuat pembelajaran berkelompok berlangsung lebih maksimal. Menurut Son (2019: 285) model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* adalah pendekatan terstruktur dalam berbagai model pembelajaran kooperatif yang lebih melibatkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran dan menganalisis pemahaman mereka terhadap isi materi yang dipelajari. Tahapan tersebut ditunjukkan ketika siswa melaksanakan kegiatan inti yaitu mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

Proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada model pembelajaran yang digunakan, hal ini berkaitan pula dengan jenis media yang dapat menunjang pembelajaran sehingga interaktif selama berada di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum pernah membuat media pembelajaran yang dibuat langsung, media yang sering digunakan adalah *Power Point* (PPT). Pemilihan media yang diambil harus menyesuaikan dengan materi yang dipelajari sehingga dapat menunjang pembelajaran secara maksimal. Media *Flashcard* merupakan kartu yang terdiri dari gabungan antara tulisan dan gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran, yang diproduksi secara proporsional kemudian ukuran dan jumlah yang dibutuhkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Yulianti, 2022: 117).

Penggunaan media *Flashcard* digunakan untuk menunjang siswa selama melakukan presentasi terkait materi sistem imun sebagai penunjang pembelajaran tipe *Time Token*. *Flashcard* diperankan dengan kegiatan belajar sambil bermain sehingga mampu membangkitkan motivasi siswa dan melatih keterampilan dalam menganalisis gambar yang tertera dalam media. Kegiatan pembelajaran siswa cenderung lebih aktif terutama dalam kegiatan diskusi kelompok, contohnya dalam mendiskusikan jawaban yang benar, bertukar saran, atau menyampaikan jawaban hasil diskusi (Setyawan, 2019: 267).

Sistem Imun menjadi materi pelajaran biologi yang cukup sulit dipahami oleh siswa kelas XI. Kesulitan yang dialami secara lebih khusus berkaitan dengan analisis mengenai mekanisme pertahanan tubuh spesifik dan non spesifik. Materi sistem imun dalam pembelajarannya termasuk dalam materi yang abstrak sehingga membutuhkan media yang dapat menggambarkan dalam bentuk ilustrasi. Menurut Azizah dan Budijastuti (2021: 41) bahwasannya permasalahan yang menjadi kendala dalam materi sistem imun terdiri dari beberapa hal yaitu banyaknya mekanisme yang rumit, banyak istilah asing yang susah dipahami, materi susah untuk bisa divisualisasi, serta keterbatasan waktu untuk menyelesaikan materi.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menjadi suatu langkah awal untuk menyelesaikan permasalahan dalam keterampilan berpikir analisis khususnya materi sistem imun. Kesesuaian antara model pembelajaran dengan permasalahan yang dihadapi dapat membantu siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari materi sistem imun. Pembelajaran yang disuguhkan mampu membantu kesulitan melalui kerjasama kelompok. Kerjasama yang dilakukan berkaitan dengan berbagi ilmu pengetahuan serta mendorong siswa yang kesulitan dalam mempelajari materi. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk mempresentasikan materi selama waktu  $\pm 30$  detik. Presentasi siswa dibantu dengan media *Flashcard* sebagai bahan penunjang visualisasi materi terkait sistem imun. Model pembelajaran ini menyebabkan siswa mau tidak mau harus

memaksimalkan kemampuan melalui kesempatan yang diberikan, untuk dapat melatih keterampilan berpikir analisis.

Kebaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan *Flashcard* dan keterampilan berpikir analisis siswa. *Flashcard* digunakan sebagai media yang dapat membantu siswa dalam mempresentasikan materi sistem imun. Media ini berperan dalam memberikan visual terkait sistem imun yang bersifat abstrak. Model *Time Token* pada beberapa penelitian sebelumnya banyak digunakan untuk melihat kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif yang dilakukan terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Penelitian ini berfokus pada satu indikator kemampuan kognitif yaitu menganalisis (C4).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Time Token* Menggunakan *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Analisis Siswa Pada Materi Sistem Imun.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, ditemukan rumusan masalah berupa “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir analisis siswa pada materi sistem imun?”. Rumusan masalah tersebut, dirinci dalam pernyataan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* pada materi sistem imun?
2. Bagaimana keterampilan berpikir analisis siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* pada materi sistem imun?

3. Bagaimana besaran pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir analisis siswa pada materi sistem imun?
4. Bagaimana kendala siswa terhadap model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* pada materi sistem imun?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir analisis siswa.

#### 2. Tujuan Operasional

Tujuan operasional penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* pada materi sistem imun.
- b. Menganalisis keterampilan berpikir analisis siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* pada materi sistem imun.
- c. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir analisis siswa pada materi sistem imun.
- d. Mendeskripsikan kendala siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* pada materi sistem imun.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menambah wawasan terkait model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token*.
  - b. Berkontribusi dalam inovasi sumber keterbaruan terkait model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* dengan menggunakan *Flashcard*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam memilih model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir analisis siswa.

- b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu melatih keterampilan berpikir analisis siswa pada materi sistem imun. Keterampilan berpikir analisis siswa didukung dengan adanya kesetaraan kesempatan yang sama selama proses pembelajaran antara siswa satu dengan siswa yang lainnya.

- c. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh sumber pengetahuan baru mengenai pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir analisis siswa pada materi sistem imun.

#### **E. Kerangka Penelitian**

Materi biologi yang harus dikuasai oleh siswa di kelas XI MIPA smester genap tingkat SMA/MA salah satunya adalah materi sistem imun. Berdasarkan kurikulum 2013, pada silabus mata pelajaran biologi kelas XI

terdiri dari kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Kompetensi inti mencakup KI-1 spiritual, KI-2 sikap sosial, KI-3 konsep, dan KI-4 aplikasi. Kompetensi dasar (KD) yang harus dikuasai siswa adalah (KD) 3.12 yaitu menganalisis peran sistem imun dan imunisasi terhadap proses fisiologi di dalam tubuh.

Model pembelajaran *Time Token* berasal dari kata *Time* yang diartikan sebagai waktu, dan *Token* yang berarti berbicara. Model pembelajaran ini terkadang disebut dengan nama *Time Token Areands* yaitu diambil dari nama tokoh yang memperkenalkan model ini bernama Areands pada tahun 1998 (Asnita dan Khair, 2020: 58).

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* adalah model pembelajaran yang selama kegiatan berlangsung memiliki tujuan utama agar siswa terhindar dari sikap mendominasi pembicaraan dan menghindarkan siswa yang diam tanpa melakukan atau mengungkapkan apapun selama kegiatan berdiskusi. Langkah efektif ketika guru mengambil keputusan dalam memilih model pembelajaran tipe *Time Token*, sebab terdapat pengaturan berpendapat dan pemberian kesempatan untuk berbicara kepada masing-masing siswa mampu mewujudkan keteraturan siswa untuk mengemukakan pendapat secara adil dengan kesempatan waktu yang sama (Haerfa, 2020: 56).

Langkah-langkah pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menurut Suprijono (2013: 113) yaitu sebagai berikut: 1) Guru Mengondisikan kelas untuk diskusi, 2) Guru membagikan media *Flashcard* dan mengarahkan siswa untuk menganalisis media berdasarkan sumber literatur yang relevan, 3) Siswa disediakan kupon berbicara (*Time Token*) dengan waktu  $\pm$  30 detik. Kartu dapat digunakan untuk presentasi, berpendapat atau bertanya. Kegiatan siswa dinilai sesuai waktu yang digunakan, 4) Kupon dan media *Flashcard* yang dipegang siswa selanjutnya diserahkan kepada guru ketika selesai berbicara dan presentasi, 5) Siswa yang telah kehabisan waktu berbicara tidak boleh berbicara kembali



Son (2019:285) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token*, sebagai berikut:

a. Kelebihan model *Cooperative Learning* tipe *Time Token*

Model pembelajaran tipe *Time Token* mampu meningkatkan inisiatif siswa, membangkitkan partisipasi siswa, siswa terlatih untuk mengemukakan pendapatnya, membuat siswa menjadi saling menyimak dan berbagi apa yang dipahami, siswa mampu menghargai pendapat seseorang, dan selama proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator.

b. Kekurangan model *Cooperative Learning* tipe *Time Token*

Mebutuhkan waktu yang cukup lama agar setiap siswa dapat mengungkapkan semua pendapat yang ingin disampaikan. Pendapat lain diungkapkan oleh Bashori (2017: 200) kekurangan dari model *Time Token* berkaitan dengan hal yang dipelajari dan dipahami siswa tidak bisa tercapai oleh siswa tanpa *peer teaching* yang efektif dan siswa yang kurang dalam pembelajaran dirasa akan menghambat siswa yang lebih unggul.

*Flashcard* adalah teknik pemanfaatan media yang disajikan dengan bentuk kartu bergambar atau tulisan yang berkaitan dengan konsep. Media *Flashcard* dapat mengakomodasi daya indra, meminimalisir ruang dan waktu yang terbatas, mengantisipasi sikap pasif, membuat siswa menjadi lebih bergairah dan memadukan kemunculan persamaan persepsi berdasarkan pengalaman. Media pembelajaran ini biasanya berukuran 8 x 12 cm atau bisa dibuat sesuai besar kecilnya kelas yang digunakan dalam pembelajaran (Arsyad, 2013: 115).

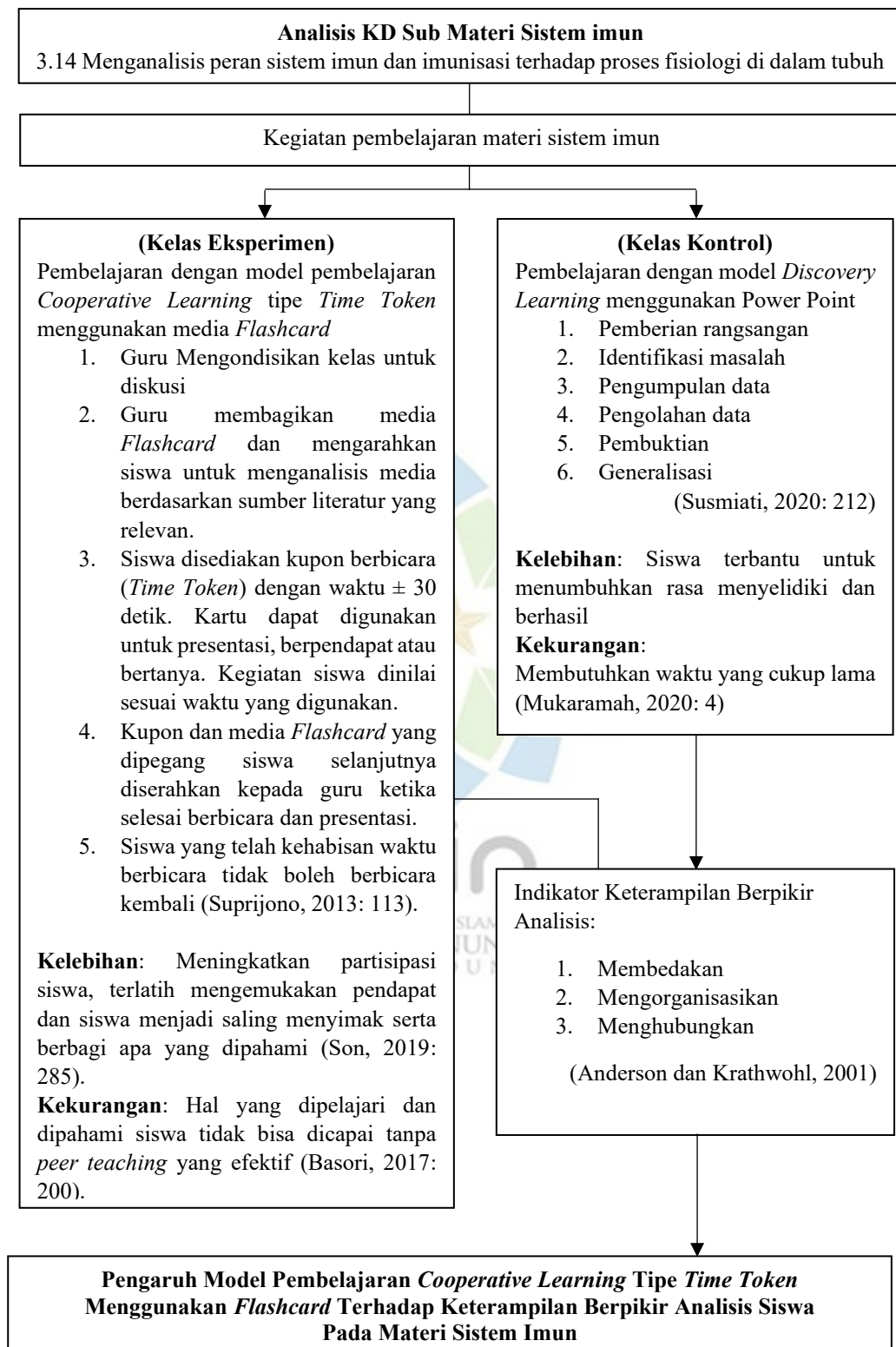
Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Yuliana (2018: 22) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa melalui kegiatan mengorganisasi dalam mengembangkan pengembangan serta keterampilan dalam pemecahan masalah. Pelaksanaan pembelajaran di

kelas kontrol dibantu dengan penggunaan media *Power Point* yang merupakan kebiasaan yang digunakan oleh guru.

Susmiati (2020: 212) menjelaskan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya: 1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), 2) Identifikasi masalah (*problem statement*), 3) Pengumpulan data (*data collection*), 4) Pengolahan data (*data processing*), 5) Pembuktian (*Verification*), 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*). Kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* siswa terbantu untuk menumbuhkan rasa menyelidiki dan berhasil. Kekurangan model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama (Mukaramah, 2020: 4).

Astriani (2017: 69) mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir analisis merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang dapat dilatihkan melalui program pembelajaran yang relevan. Indikator proses menganalisis meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan (menghubungkan). Tujuan-tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup belajar menentukan potongan-potongan informasi yang relevan dan penting (membedakan), menentukan cara-cara menata potongan-potongan informasi tersebut (mengorganisasikan) dan menentukan tujuan di balik informasi tersebut (mengatribusikan).

Uraian di atas digambarkan dalam kerangka berpikir yang disajikan dalam gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

## F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka dirumuskan hipotesis penelitian “Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* berpengaruh positif terhadap Keterampilan Berpikir Analisis siswa pada materi sistem imun”, adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub>:  $\mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir analisis siswa pada materi sistem imun.

H<sub>a</sub>:  $\mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* menggunakan *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir analisis siswa pada materi sistem imun.

## G. Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya:

1. Penelitian Veryani dan Astuti (2022: 51) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* pada siswa kelas X IPA SMA Madani Makassar berpengaruh terhadap hasil belajar biologi, nilai *pretest* tergolong pada kategori baik kemudian meningkat pada nilai *posttest* dengan menunjukkan perolehan kategori sangat baik.
2. Penelitian Sari, Syariffudin, dan Wahyuni (2018: 48) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem gerak manusia. Hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 73 dengan kategori tinggi. Hasil belajar kognitif siswa di kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 51,38 dengan kategori rendah.
3. Penelitian Fitriyaningsih (2021: 58) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan konsep biologi

siswa kelas VII sebelum diberi perlakuan media *flashcard* sebesar 51,7 sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan media *Flashcard* sebesar 79,6. Hasil perhitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  (4,61) lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf 1% = 2,46 sedangkan 5% = 1,69 yang berarti  $H_a$  diterima.

4. Penelitian Son (2019: 291) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran tipe *Time Token* terhadap kemampuan kognitif siswa dengan nilai signifikansi 0,156 yang menunjukkan nilai  $0,156 > 0,05$  pada kelas VII SMP Negeri Siso.
5. Penelitian Setyawan (2019: 265) menyatakan bahwa keterlaksanaan pembelajaran berbantu media *Flashcard* memperoleh modus 4. Kepraktisan media dinyatakan sangat praktis, ketuntasan hasil belajar klasikal 95% dengan rata-rata *gain score* 0,6 serta peningkatan respon positif siswa sebesar 0,43 dengan kategori sangat efektif.
6. Penelitian Faharuddin dan Nasir (2022: 8) menyatakan bahwa penggunaan *Time Token* terlihat menunjukkan adanya peningkatan hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 96,55%. Penerimaan nilai ini telah melalui nilai standar ketuntasan klasikal  $\geq 85\%$ , dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi.
7. Penelitian Mardianti, Nengsih dan Handayani (2021: 24) menyatakan bahwa media *Fashcard* dapat digunakan dalam proses pembelajaran biologi kelas X, hal ini diperoleh dari tampilan media *Flashcard* menarik dari segi bentuk, ukuran, gambar, warna dan tampilan secara keseluruhan dengan rata-rata nilai validasi 91%.
8. Penelitian Widasari, Mulyaningrum dan Ulfah (2022: 181) menyatakan bahwa perpaduan PBL (*Problem Based Learning*) dan *Time Token* efektif terhadap hasil belajar kognitif dan kemandirian belajar siswa pada materi virus. Presentase uji N-gain pada kelas eksperimen 37% lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 21%. Kemandirian siswa mencapai presentase 71%. Hasil uji statistik menghasilkan nilai

0,005 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,005 < 0,005$ ) sehingga  $H_1$  diterima.

9. Penelitian Aromi (2018) menyatakan bahwa jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM setelah di berikan perlakuan yaitu sebanyak 70% siswa sementara di kelas kontrol jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM sebanyak 40% berdasarkan hasil data pretest dan posttest tersebut maka model pembelajaran kooperatif tipe Time Token efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
10. Penelitian Aulia (2021: 81) menyatakan bahwa kepraktisan media *Flashcard* berada pada kategori praktis dengan nilai rata-rata respon peserta didik sebesar 3,16. Hasil tes peserta didik dengan media *Flashcard* dikategorikan sangat efektif memperoleh persentase ketuntasan peserta didik 85%.

