

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE TIME TOKEN DISERTAI PEMBERIAN KUIS  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**THE APPLICATION OF COOPERATIF LEARNING MODEL TYPE OF  
TIME TOKEN WITH THE QUIZ IN LEARNING MATHEMATICS**

**Dewita Sari<sup>1</sup>, Usmadi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Jalan Pasir Kandang No.4 Koto Tengah Padang Sumbar, Telp. (0751)-4851002

Email: dewita\_sari@gmail.com<sup>2</sup>, usmadidttumanggung@gmail.com<sup>2</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan proses pembelajaran pada kurikulum 2013, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, dan inovasi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penerapan model terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) matematika peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis. Sedangkan hipotesis penelitian yang akan diuji adalah “hasil belajar matematika peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis lebih baik dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang tidak menerapkan”. Hasil uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji  $-t$  diperoleh  $t_{hit.} = 2,94 > 1,67 = t_{(0,05;54)}$ . Artinya  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima; sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis lebih baik dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang tidak menerapkan.

Kata Kunci: *Pembelajaran Matematika, Kooperatif tipe Time Token, Kuis.*

**Abstract**

*This research is motivated by the demands of the learning process in the 2013 curriculum, student-centered learning, problem-solving skills, communication skills, collaboration, and innovation. This study aims to see the effect of the application of the model to the learning outcomes of mathematics learners. The problem in this study is how the learning outcomes (cognitive, affective, and psychomotor) of the learners' mathematics after the application of cooperative learning model type of time token along with the quiz. While the research hypothesis to be tested is "the results of learning mathematics learners after the application of cooperative learning model type of time token with the quiz is better than the results of learning mathematics learners who do not apply". The result of hypothesis test by using t-test is obtained  $t_{Hitung} = 2,94 > 1,67 = t_{(0,05;54)}$ . Meaning  $H_0$  is rejected,  $H_1$  accepted; so it can be concluded that the results of learning mathematics learners after the application of cooperative learning model type of time token with the quiz is better than the results of learning mathematics learners who do not apply.*

*Keywords: Mathematical Learning, Cooperative Time Token Type, Quiz.*

**1. Pendahuluan**

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi diri peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, keimanan dan ketakwaan yang kuat kepada Allah Swt., kepribadian, kecerdasan, cakap, kreatif dan bertanggung jawab bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, perlu kiranya pembelajaran yang dilakukan di kelas dapat memberikan motivasi, keaktifan, pemahaman dan peningkatan prestasi belajar peserta didik. Untuk itu

perlu suatu model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar (Trianto, 2007:5). Selain itu dalam kurikulum 2013, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan materi yang digunakan diawali dengan konteks. Sehubungan dengan hal tersebut, keterampilan abad 21 atau 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*). Empat prinsip tersebut, bisa dicapai jika ada kegiatan belajar khusus, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi. Untuk itu, perlu suatu usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membantu peserta agar dapat berpartisipasi dengan menekankan pembelajaran yang bermotivasi, kreatif yang berbasis permasalahan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*. Pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm 30$  detik per kupon pada setiap peserta didik. Sebelum berbicara, peserta didik menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Satu kupon adalah untuk satu kesempatan berbicara. Peserta didik yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi, peserta didik yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis (Miftahul Huda, 2014:239 dan Shoimin, 2014: 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dan pandangan terhadap pemikiran peserta didik lainnya, untuk mengajak peserta didik aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa malu dan takut (Shoimin, 2011:13). Model ini sangat cocok untuk melatih keterampilan sosial sekaligus kemampuan berkomunikasi dalam pembelajaran kooperatif. Ini sejalan dengan pendapat Benjamin Bloom (Hamdani: 2010) adalah "*Time Token-give out token each, They are done talking*". Artinya model kooperatif tipe *Time Token* merupakan suatu kegiatan dengan memberikan batasan waktu khusus untuk sebuah pendapat. Bila waktunya telah sampai pada apa yang dibicarakan, batasi dia untuk tidak berbicara lagi dengan menggunakan kartu bicara.

Agar proses pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik maka dibutuhkan seseorang sebagai pemonitor jalan diskusi. Menurut pendapat Muslim Ibrahim (2000:51) yaitu "seorang peserta didik sebagai pemonitor interaksi dan meminta pembicara untuk menyerahkan satu kartu apabila ia telah menghabiskan waktu yang telah ditetapkan di kartu ini". Jadi tugas pemonitor dalam proses pembelajaran ini adalah mengatur jalannya waktu ketika presentasi.

Pemberian kuis merupakan bagian usaha untuk menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan peserta didik tentang materi yang saat itu sedang dipelajari. Kuis sering kali dijadikan instrument untuk mengukur tingkat pencapaian peserta didik dalam menguasai suatu materi pelajaran. Dengan kata lain, guru memberikan kuis sebagai assessment terhadap peserta didik, kuis dapat digunakan untuk mengukur kesungguhan dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2006:93) bahwa para peserta didik akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Pemberian ulangan dalam bentuk kuis berguna untuk melihat tingkat penguasaan peserta didik di kelas terhadap materi yang telah diajarkan dan agar pemberian kuis tersebut mampu menghasilkan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan secara optimal, maka akan

lebih baik lagi jika dibarengi dengan umpan balik (Angriani, 2014). Dengan memberikan tes tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, karena motivasi merupakan salah satu faktor yang bermanfaat dalam proses belajar secara menyeluruh (Ernimal, 2008:15).

Penerapan model kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis pada pembelajaran matematika dalam penelitian ini mengikuti sintak pembelajaran seperti Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Disertai Pemberian Kuis.

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik	Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>		
a. Guru mengucapkan salam.	a. Peserta didik menjawab salam	10 Menit
b. Guru meminta peserta didik untuk berdo'a,	b. Peserta didik berdo'a	
c. Guru mengambil Absen.	c. Peserta didik yang namanya terpanggil mengacungkan tangannya	
d. Guru menyampaikan KD, dan indikator pembelajaran.	d. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru	
e. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran tersebut ( <i>Fase 1</i> ).	e. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru	
f. Guru memotivasi peserta didik, "jika bersungguh-sungguh dalam belajar akan mendapatkan hasil yang memuaskan"	f. Peserta didik mendengarkan guru	
g. Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Time Token</i> disertai pemberian kuis.	g. Peserta didik memahami penjelasan guru	
h. Guru menjelaskan kepada peserta didik dalam menentukan sikap perilaku yang diharapkan.	h. Peserta didik menanggapi penjelasan yang diberikan guru	
<b>Kegiatan Inti</b>		
<b>Eksplorasi</b>		
a. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4 – 5 orang ( <i>Fase 2</i> ).	a. Peserta didik duduk berkelompok masing-masing .	30 Menit
b. Guru membagikan bahan ajar kepada tiap-tiap kelompok sebagai alat untuk diskusi kelompok ( <i>Fase 3</i> ).	b. Peserta didik menerima bahan ajar yang diberikan guru berdiskusi dengan anggota kelompok.	
c. Guru memantau kerjasama antar kelompok.		
d. Guru memberikan arahan atau bimbingan pada peserta didik apa bila ada yang bertanya	c. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru apa yang kurang di mengerti dari bahan ajar.	
<b>Elaborasi</b>		
a. Salah satu kelompok di tunjuk secara acak untuk tampil mempresenatsikan hasil diskusi.	a. Peserta didik yang terpilih kelompoknya bersiap untuk tampil	20 Menit
b. Setelah selesai berdiskusi guru membagikan 1 kartu bicara pada setiap peserta didik dengan waktu yang sudah ditentukan. Tiap kartu berisi 30 detik waktu bicara dan	b. Setiap peserta didik menerima kartu bicara dari guru.	

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik	Waktu
<p>setiap peserta didik mempunyai 1 menit waktu untuk berbicara. (<i>Fase 4</i>).</p> <p>c. Guru memilih salah seorang peserta didik untuk pemonitor jalanya diskusi sebagai pemonitor waktu.</p> <p>d. Guru meminta peserta didik memberikan kartu bicara kepada pemonitor diskusi pada saat ingin bertanya atau memberikan pendapat (<i>Fase 5</i>)</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>a. Guru memberikan penguatan pada peserta didik tentang pokok pembahasan yang didiskusikan tadi.</p> <p>b. Guru meminta peserta didik duduk kembali ke bangku masing-masing</p> <p>c. Guru memberikan kuis kepada peserta didik</p>	<p>c. Melakukan peresentasi dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Time Token</p> <p>d. Peserta didik boleh bertanya, memberikan pertanyaan atau mengeluarkan pendapatnya dengan menggunakan kartu bicara.</p> <p>a. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru</p> <p>b. Peserta didik kembali duduk dibangku mereka masing-masing dengan posisi seperti semula sebelum diskusi berlangsung</p> <p>c. Peserta didik mengerjakan soal kuis</p>	<p>5 Menit</p> <p>10 Menit</p>
<b>Kegiatan Akhir</b>		
<p>a. Guru menginformasikan materi pelajaran berikutnya.</p> <p>b. Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan ucapan hamdallah</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru</p> <p>b. Peserta didik bersama guru mengucapkan hamdallah</p>	<p>5 Menit</p>

Sumber : Dimodifikasi dari Aris Shoimin (2014)

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *randomized control group only design*. Bagan dari rancangan penelitian ini dapat digambarkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Tes akhir
Eksperimen	$T_1$	$X_1$
Kontrol	-	$X_2$

Sumber : Dimodifikasi dari Suryabrata (2011) sesuai kebutuhan penelitian

### 2.2. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP N 1 Padangpanjang, sedangkan kelas sampel adalah kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan VIII E sebagai kelas Kontrol. Sampel diambil secara acak dengan teknis *cluster random sampling*.

### 2.3. Variabel Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian, maka variabel penelitian ini adalah:

- a. Hasil belajar matematika peserta didik pada ranah afektif, psikomotor pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis.
- b.  $X_1$  = hasil belajar matematika peserta didik pada ranah kognitif pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis.
- c.  $X_2$  = hasil belajar matematika peserta didik pada ranah kognitif pada kelas kontrol.

### 2.4. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini, yakni: (1) tes hasil belajar kognitif, (2) lembar observasi hasil belajar peserta didik pada ranah afektif, (3) lembar observasi hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor.

### 2.5. Teknik Analisis Data

Data hasil belajar digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum statistika uji ditetapkan, terlebih dahulu dilakukan untuk uji prasyarat, yakni uji normalitas (uji Liliefors) dan homogenitas variansi (uji Bartlett). Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas diperoleh data hasil belajar berdistribusi normal dan homogen maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji perbedaan dua rerata, yakni uji-t.

Data hasil belajar ranah afektif dan psikomotor, digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif dan psikomotor selama proses pembelajaran berlangsung, yang diamati adalah tingkah laku peserta didik selama mengikuti pembelajaran dan keterampilan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Analisis data Data hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor dianalisis dengan menghitung skor perolehan dibagi skor total dikali 100 dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Taufik (2012:222) yaitu:

$$\begin{aligned}
 &4 = \text{Jika semua indikator terlihat} \\
 &3 = \text{Jika tiga indikator yang terlihat} \\
 &2 = \text{Jika dua indikator yang terlihat} \\
 &1 = \text{Jika satu indikator yang terlihat} \\
 &\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%
 \end{aligned}$$

Kriteria taraf keberhasilan menurut PAP (dalam Taufik 2012:222-223):

$$\begin{aligned}
 80\% \leq 100\% &= \text{Sangat baik} \\
 70\% \leq 79\% &= \text{Baik} \\
 60\% \leq 69\% &= \text{Cukup} \\
 X \leq 59\% &= \text{Kurang}
 \end{aligned}$$

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

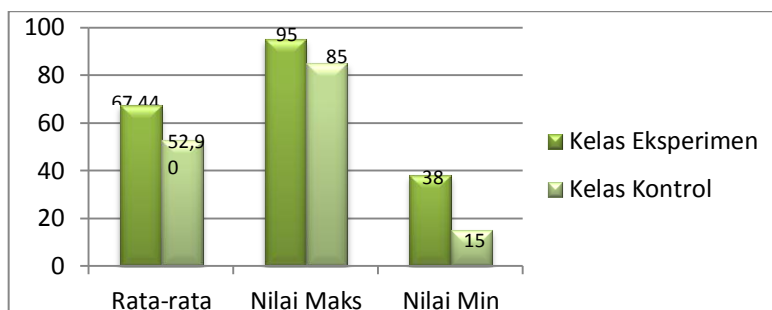
#### 3.1.1 Hasil belajar pada ranah kognitif

Tabel 3. Data Perhitungan Tes Akhir

Kelas	N	$\bar{x}$	$X_{maks}$	$X_{min}$	% Ketuntasan
Eksperimen	27	67.44	95	38	48 %
Kontrol	29	52.90	85	15	28%

Sumber : Olahan data perhitungan tes akhir

Berdasarkan Tabel 3. tampak bahwa nilai rata-rata tes akhir peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Selain itu nilai terendah pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai terendah pada kelas kontrol. Dilihat dari persentase ketuntasan, kelas eksperimen mencapai 48 % sedangkan kelas kontrol 28 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Gambar 1 :



Gambar 1. Data perhitungan tes akhir

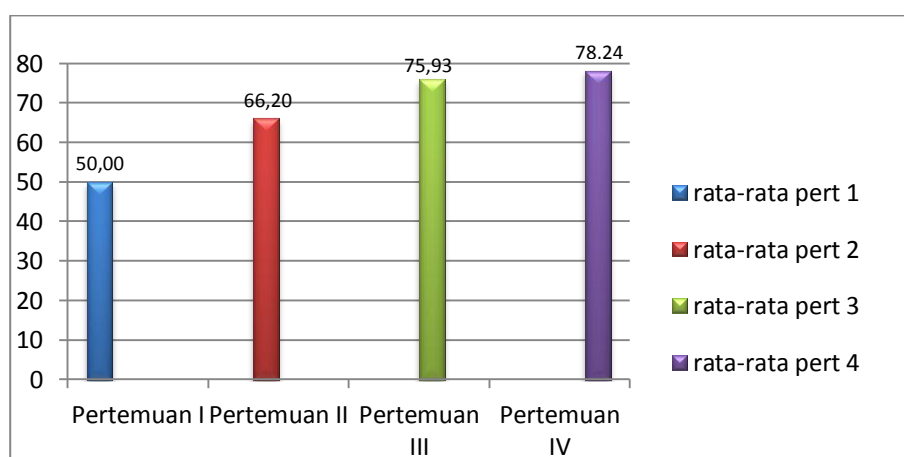
### 3.1.2 Hasil belajar pada ranah afektif

Berdasarkan total skor yang dikumpulkan pada setiap aspek yang diamati didalam lembar observasi maka diperoleh total nilai rata-rata observasi hasil belajar peserta didik pada ranah afektif seperti Tabel 4.

Tabel 4. Data observasi hasil belajar peserta didik pada ranah afektif

Pertemuan	Jumlah Peserta didik	Total Skor	Total Nilai	Rata-rata
I	27	108	1350	50.00
II	27	143	1787.50	66.20
III	27	164	2050	75.93
IV	27	169	2112.50	78.24

Sumber : Olahan data observasi hasil belajar peserta didik pada ranah afektif Pada Tabel 4. dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif disetiap pertemuan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 2 :



Gambar 2. Data observasi hasil belajar peserta didik pada ranah afektif

Dari Tabel 4. dan Gambar 2 dapat dilihat dengan jelas bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif di setiap pertemuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa

dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif.

### 3.1.3 Hasil belajar pada ranah psikomotor

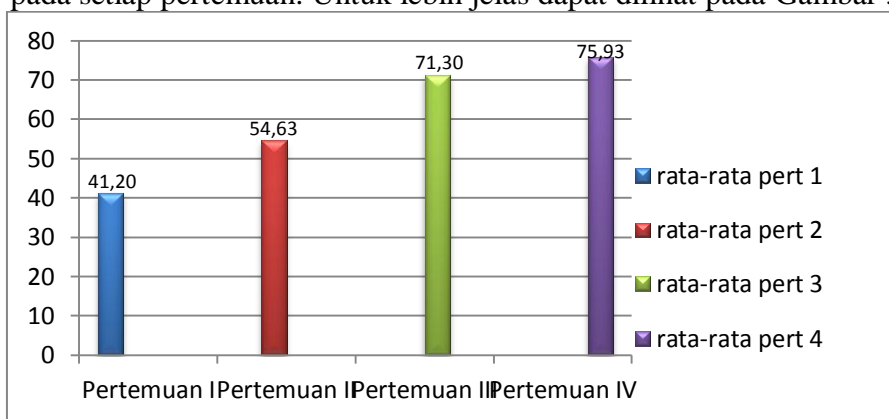
Berdasarkan total skor yang dikumpulkan pada setiap aspek yang diamati didalam lembar observasi maka diperoleh total nilai rata-rata observasi hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Data observasi hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor

Pertemuan	Jumlah Peserta didik	Total Skor	Total Nilai	Rata-rata
I	27	89	1112.50	41.20
II	27	118	1475	54.63
III	27	154	1925	71.30
IV	27	164	2112.50	75.93

Sumber:Olahan data observasi hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor

Pada Tabel 5. dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor pada setiap pertemuan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Data observasi hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor

Dari Tabel 5 dan Gambar 3. dapat dilihat dengan jelas bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor di setiap pertemuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor.

### 3.1.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah hasil belajar matematika peserta didik ranah kognitif dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis lebih baik dari pada yang tidak menerapkannya pada pembelajaran matematika di kelas VIII SMP N 1 Padangpanjang. Uji yang digunakan dalam analisis hipotesis adalah uji-t, berdasarkan hasil uji – t dengan taraf kepercayaan 95 % diperoleh;  $t_{hitung} = 2,94 > 1,67 = t_{(0,05;54)}$  karena  $t_{hitung} = 2,94 > 1,67 = t_{(0,05;54)}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada ranah kognitif dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis lebih baik dari pada yang tidak menerapkannya pada pembelajaran matematika di kelas VIII SMP N 1 Padangpanjang.

### 3.2. Pembahasan

#### 3.2.1 Hasil belajar ranah kognitif

Dari deskripsi dan analisis data tes akhir menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar matematika peserta didik pada kelas kontrol di kelas VIII SMP N 1 Padangpanjang. Dikarenakan model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis sedangkan di kelas kontrol adalah model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru.

Setiap pembelajaran di kelas eksperimen selalu diberikan bahan ajar yang berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran selama disajikan pembelajaran secara kooperatif tipe *Time Token*. Ketika belajar kelompok berlangsung hampir semua peserta didik bersemangat untuk memahami bahan ajar yang diberikan. Dengan tujuan di akhir pembelajaran mereka dapat menjawab soal kuis dengan baik. Kuis dalam pembelajaran ini berperan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar serius dalam pembelajaran, agar bisa menguasai materi pelajaran dengan baik, karena jika peserta didik bisa menguasai materi dengan baik maka peserta didik akan bisa menjawab soal kuis yang diberikan.

Hasil kuis yang diadakan disetiap akhir pembelajaran menunjukkan peningkatan di setiap kali pertemuan, kuis ini diikuti oleh seluruh peserta didik yang hadir pada setiap pertemuan yaitu 27 orang peserta didik maka diperoleh nilai rata-rata dan dan persentase ketuntasan yang terlihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Nilai Rata-rata dan Persentase Ketuntasan Kuis

Pertemuan	Rata-rata	Persentase Ketuntasan
I	65,19	65
II	68,33	68
III	68,51	69
IV	73,14	73

Sumber: Oalahan Data Nilai Kuis Peserta didik

Hasil tes akhir menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 67,44 dan persentase ketuntasan mencapai 48% sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 52,90 dan persentase ketuntasan mencapai 28%. Ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik kelas eksperimen terhadap materi pembelajaran lebih baik dari pada kelas kontrol. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

#### 3.2.2 Hasil Belajar Ranah Afektif

Penilaian yang dilakukan pada ranah afektif bertujuan untuk melihat sikap, dan tingkah laku peserta didik saat di proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar bisa menjaga sikap dan tingkah lakunya dalam pembelajaran. Pada ranah afektif ada beberapa hal yang dinilai dari peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung yaitu saling menghargai dalam anggota kelompok dan keseriusan peserta didik dalam pembelajaran. Indikator-indikator yang akan dinilai terdapat di lembar observasi peserta didik pada ranah afektif.

Berdasarkan observasi hasil belajar peserta didik pada ranah afektif yang telah dilakukan, total skor yang dikumpulkan pada setiap aspek yang diamati didalam lembar observasi dapat dilihat pada pada Tabel 2 dan Gambar 2. Dapat dilihat bahwa terjadinya



peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif dari pertemuan I sampai pertemuan ke IV. Pada saat pertemuan pertama rata-rata hasil belajar peserta didik hanya mencapai 50,00 karena pada pertemuan pertama peserta didik masih belum terbiasa dengan model yang diterapkan, pada pertemuan II sampai pertemuan IV nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada ranah afektif selalu meningkat, sehingga pada pertemuan IV mencapai nilai rata-rata 78,24 dengan kriteria baik. Keberhasilan ini tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token disertai pemberian kuis diakhir jam pembelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung sudah mendekati sintaks pembelajaran yang telah dijabarkan dalam bentuk RPP.

### 3.2.3 Hasil Belajar ranah psikomotor

Penilaian yang dilakukan pada ranah psikomotor bertujuan untuk melihat keterampilan peserta didik saat dilaksanakan pembelajaran. Pada ranah psikomotor ada beberapa hal yang dinilai dari peserta didik di saat pembelajaran berlangsung yaitu keterampilan dalam berdiskusi kelompok dan keterampilan dalam presentasi. Kedua hal yang dinilai tersebut memiliki indikator-indikator yang harus dilakukan peserta didik. Indikator-indikator yang akan dinilai terdapat di lembar observasi peserta didik pada ranah psikomotor.

Berdasarkan observasi hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor yang telah dilakukan, total skor yang dikumpulkan pada setiap aspek yang diamati di dalam lembar observasi dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 3 dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor dari pertemuan I sampai pertemuan ke IV. Pada saat pertemuan pertama rata-rata hasil belajar peserta didik hanya mencapai 41,20, karena pada pertemuan pertama indikator yang banyak tidak tercapai oleh peserta didik yaitu keterampilan menjelaskan hasil diskusi di depan kelas, keberanian untuk bertanya serta memberikan saran dan masukan saat presentasi berlangsung, karena pada pertemuan pertama peserta didik masih kurang percaya diri untuk tampil menjelaskan apa yang didiskusikannya di depan kelas, dan masih malu untuk bertanya terhadap materi yang tidak dimengerti, pada pertemuan selanjutnya sampai pertemuan IV nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor selalu meningkat, sehingga pada pertemuan IV mencapai nilai rata-rata 75,93 dengan kriteria baik. Hal ini disebabkan para peserta didik sudah paham dengan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Time Token yang digunakan, guru selalu memberikan motivasi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik sudah berani untuk menjelaskan materi di depan kelas dan mau bertanya jika ada materi ajar belum dipahaminya.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Hasil belajar matematika peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis lebih baik dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang diterapkan di kelas kontrol di kelas VIII SMP N 1 Padangpanjang. Hasil belajar peserta didik pada ranah afektif yang diperoleh melalui lembar observasi cenderung meningkat dari awal pertemuan yang rata-ratanya 50,00 meningkat menjadi 78,24 sehingga mencapai kriteria baik, selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis di kelas VIII G SMP N 1 Padangpanjang. Hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor yang diperoleh melalui lembar observasi cenderung meningkat dari awal pertemuan yang rata-ratanya 41,20, sedangkan pertemuan terakhir meningkat sampai 75,93. Sehingga mencapai kriteria baik selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis di kelas VIII G SMP N 1 Padangpanjang.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* disertai pemberian kuis ini dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam proses pembelajaran matematika di sekolah. Begitupula, untuk peneliti selanjutnya yang akan mencoba menerapkan model ini, agar cakupan populasi, materi ajar, dan pembagian waktu untuk masing-masing sintaks pembelajaran lebih diperhatikan lagi.

### Daftar Pustaka

- Angriani, A. D. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemberian Kuis dengan Umpan Balik Pada Siswa Kelas X6 SMA Negeri 2 Sinjai. *MaPan : Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 2(1), 1-16.
- Bloom, Benyamin S. (1982). *Human Characteristics ang School learning*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Danim, Sudarwan. (2011). *Inovasi Pendidikan: Dalam Upaya Meningkatkan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003) *Undang-Undang SIKDIKNAS RI Nomor 20 Tahun 2003*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Depdiknas. (2009). *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA-University Press.
- Journal of Education and Practice JEP@iiste.org Journal of Law, Policy and Globalization. [15 Agustus 2015 ].
- Joyce. B and Weil. M. (1992). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kardi,S. (1997). *Model Pembelajaran*. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Kemendikbud. (2014). *Bahan Penataran: Sosialisasi Kurikulum 2013*. Jakarta.
- Pratiknyo, Prawironegoro. (1985). *Evaluasi Hasil Belajar Khusus Analisis Soal Bidang Studi Matematika*. Jakarta: CV Portuna.
- Sadirman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Shoimin, Aris. (2014) *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudijono, Anas. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2005). *Metodologi Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suherman, Erman dkk. (2003). *Srtategi Pembelajaran Kontemporer*. Bandung: Jica.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Taufik, Taufina. (2012). *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang : Sukabina Press.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher