

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam mengelola aktivitas pembelajaran agar berlangsung secara sistematis, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Abrori & Sumadi, 2023). Model ini berperan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik, melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta menumbuhkan kerja sama dan kekompakan dalam kelompok.

Sebagai desain konseptual yang terstruktur, model pembelajaran digunakan untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, termasuk dalam menyusun kurikulum, mengelola materi, merancang aktivitas siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, model ini juga memfasilitasi proses evaluasi melalui pengukuran, penilaian, dan pemberian umpan balik (Asyafah, 2019).

Model pembelajaran merupakan aspek fundamental dalam perencanaan pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi penyampaian materi secara efisien dan menjadi panduan dalam

proses pembelajaran agar hasil yang diharapkan dapat tercapai (Octavia, 2020). Sebagai rujukan utama dalam proses pembelajaran, model pembelajaran membantu pendidik dalam merancang perangkat ajar, menentukan media serta alat bantu yang sesuai, dan menyusun instrumen evaluasi guna menunjang keberhasilan pembelajaran (Mirdad, 2020).

Model pembelajaran, menurut berbagai pendapat ahli, dapat dipahami sebagai bentuk perencanaan konseptual yang sistematis dan terarah untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Model pembelajaran berperan penting sebagai pedoman dalam perencanaan kurikulum, pengelolaan materi, pengaturan aktivitas belajar, hingga pelaksanaan evaluasi. Pemilihan model pembelajaran yang relevan juga berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran, karena mampu menstimulus siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama secara aktif, dan berperan langsung dalam proses belajar.

**b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Model *Time Token***

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan instruksional yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan, dengan adanya elemen kompetisi antar kelompok yang sehat (Desita, 2021). Menurut Hasanah & Himami (2021) pembelajaran kooperatif

mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif, tidak hanya untuk meraih pencapaian akademik, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan sosial, membangun sikap saling menghargai antar individu dalam kelompok, serta melatih keterampilan kerja sama. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna, dengan memperhatikan aspek kognitif maupun non-kognitif siswa (Abdullah, 2017).

Menurut Harefa, dkk (2022) Pembelajaran kooperatif mengacu pada kegiatan belajar bersama dalam kelompok yang dirancang secara terorganisir untuk mencapai hasil yang optimal. Melalui pendekatan ini, siswa dapat saling mendukung dalam proses eksplorasi materi, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman dan pengalaman belajarnya. Abrori dan Sumadi (2023) menyatakan tujuan utama dari penerapan model pembelajaran kooperatif adalah membentuk karakter siswa yang tangguh, tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam penguasaan keterampilan hidup yang relevan dengan masa depan, melalui kegiatan belajar kelompok. Implementasi model pembelajaran tersebut turut berkontribusi dalam membangun motivasi belajar yang tinggi, mendukung pencapaian hasil yang maksimal, serta menghadirkan atmosfer kelas yang aktif dan menyenangkan (Silalahi dkk., 2022)

Berdasarkan berbagai pemaparan para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok sebagai strategi utama untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Pendekatan ini tidak hanya mendukung peningkatan hasil akademik, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial, keterampilan kolaboratif, dan sikap saling menghargai antar anggota kelompok. Dengan perencanaan yang terstruktur, efisien, dan efektif, model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar bersama, serta membentuk karakter yang tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan. Selain itu, pembelajaran kooperatif berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar secara optimal.

Beragam tipe dalam model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam proses belajar, seperti *Jigsaw*, TGT, CIRC, TAI, STAD, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Time Token*, dan NHT, serta tipe lain yang mendukung kerja sama antar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* digunakan sebagai strategi utama dalam kegiatan pembelajaran pada penelitian ini.

*Time Token* merupakan salah satu model kooperatif yang mengatur partisipasi siswa melalui penggunaan kupon giliran

berbicara. Mariah, dkk (2023) mengemukakan bahwa model ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan memastikan bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah. Model ini sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan sosial siswa. Selain mencegah dominasi pembicaraan oleh individu tertentu, Model *Time Token* turut berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berbicara di hadapan orang lain serta mengemukakan pendapat tanpa rasa takut atau malu (Ridwan, 2024).

Menurut Purba (2023) Sebagai bagian dari model kooperatif, *Time Token* bertujuan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui kerja tim yang tidak hanya melatih keterampilan sosial, tetapi juga mengurangi kecenderungan dominasi maupun ketidakterlibatan dalam diskusi kelompok. Dari uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa, khususnya dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan interaksi sosial. Metode ini dinilai efektif dalam menghindari dominasi pembicaraan oleh siswa tertentu maupun sikap pasif, serta melatih keterampilan berbicara di depan umum dan menyampaikan pendapat dengan percaya diri. Pembelajaran ini mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kecil

untuk mendorong partisipasi aktif dan menjamin pemerataan peran dalam proses diskusi.

**c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token***

Menurut Ridwan (2024) tahapan implementasi model pembelajaran *Time Token* dijelaskan secara sistematis dan mencakup tahapan-tahapan pelaksanaan di kelas. Selanjutnya, guru memberikan tugas serta membagikan sejumlah kupon berbicara kepada siswa, di mana setiap kupon memiliki durasi waktu sekitar 30 detik. Guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian memberikan tugas diskusi kepada siswa. Setiap siswa juga menerima kupon berbicara, yang masing-masing mewakili waktu tertentu (sekitar 30 detik) untuk mengemukakan pendapat secara bergiliran. Siswa hanya diperkenankan berbicara setelah menyerahkan kupon, dan tidak dapat menyampaikan pendapat kembali sebelum semua anggota lain mendapat giliran. Siswa yang telah menggunakan seluruh kupon tidak diperbolehkan berbicara lebih lanjut, sementara yang masih memiliki kupon wajib menggunakannya. Proses ini terus berlangsung hingga semua siswa memperoleh kesempatan yang setara untuk berbicara. Setelah sesi diskusi selesai, guru memberikan penilaian berdasarkan waktu yang digunakan masing-masing siswa, kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan refleksi bersama.

Siregar (2018) menyatakan Pelaksanaan model pembelajaran *Time Token* dimulai dengan perumusan dan penyampaian tujuan pembelajaran yang berlandaskan pada SK dan KD yang sesuai, dilanjutkan dengan penjelasan materi yang disusun secara logis dan mudah dipahami oleh siswa. Guru kemudian menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk diskusi, membagikan soal diskusi kepada kelompok, serta menjelaskan alur dan aturan dalam penggunaan model *Time Token*. Selanjutnya, siswa diberikan waktu untuk berdiskusi dalam kelompok masing-masing, lalu guru membagikan kupon bicara dengan durasi maksimal 30 detik per siswa. Setiap siswa menyampaikan pendapatnya secara bergiliran menggunakan kupon yang telah diterima, dan kegiatan ini terus berlangsung hingga seluruh kupon digunakan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, penerapan model pembelajaran *Time Token* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, membangun motivasi belajar, melatih keberanian dalam berbicara di depan umum, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya manajemen waktu. Pemilihan langkah-langkah pembelajaran yang dirumuskan oleh Ridwan dilakukan karena dianggap lebih sederhana, aplikatif, dan mampu mengoptimalkan waktu pelaksanaan pembelajaran.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif**

##### ***Tipe Time Token***

Menurut Huda (2013) Model *Time Token* menawarkan berbagai kelebihan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, sekaligus memfasilitasi siswa untuk lebih proaktif, mandiri, dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penerapannya juga berfungsi untuk mengurangi dominasi siswa yang lebih vokal dan mendorong partisipasi dari siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Selain itu, pendekatan ini mampu mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, khususnya dalam menyampaikan pendapat secara lisan, serta mengembangkan kemampuan siswa untuk berbicara dengan percaya diri di hadapan audiens.

*Time Token* juga menanamkan nilai-nilai positif seperti kemampuan mendengarkan secara aktif, berbagi pendapat, memberikan saran, menerima kritik secara terbuka, serta menghargai pandangan orang lain. Penerapan metode ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan, sekaligus memungkinkan pelaksanaan pembelajaran tanpa ketergantungan pada banyak media atau alat bantu. Menurut Son (2019) keunggulan lain dari model ini terletak pada peran guru sebagai fasilitator dan adanya peningkatan inisiatif, keterlibatan, serta rasa saling menghargai antarsiswa dalam proses pembelajaran.

Afandi, dkk (2013) menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif, termasuk *Time Token*, mendorong terciptanya ketergantungan positif antar siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu, keterlibatan aktif dalam pengelolaan kelas, serta suasana belajar yang menyenangkan dan penuh keakraban. Interaksi sosial yang terjalin dalam pembelajaran ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pengalaman emosional secara positif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Time Token* efektif dalam meningkatkan partisipasi, komunikasi, dan interaksi sosial siswa. Model pembelajaran ini turut membangun suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan, serta memperkuat hubungan sosial antarsiswa tanpa bergantung pada banyak media pembelajaran. Guru lebih berperan sebagai pendamping atau fasilitator dalam membantu siswa menemukan solusi bersama.

Namun demikian, model ini juga memiliki keterbatasan. *Time Token* kurang sesuai diterapkan pada mata pelajaran tertentu dan menjadi kurang efektif dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar. Metode ini juga menuntut alokasi waktu yang cukup dalam perencanaan dan pelaksanaannya, karena setiap siswa harus berbicara berdasarkan jumlah kupon yang dimiliki. Konsekuensinya, siswa yang cenderung aktif tidak dapat mendominasi, dan pembelajaran harus dirancang secara sistematis agar efektif.

## 2. *Website Games Baamboozle*

### a. *Pengertian Website Games Baamboozle*

Menurut Krisbiantoro (2020) *website games Baamboozle* adalah permainan yang menyenangkan untuk dimainkan bersama kelas sebagai pembuka pelajaran, evaluasi awal, atau saat mengulang materi. Permainan ini dapat dijalankan dari satu perangkat melalui proyektor, papan pintar, atau dalam pembelajaran daring. Tidak diperlukan akun siswa, dan cara menggunakannya pun sangat mudah.

*Website* ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Pengguna dapat menemukan berbagai *game* dengan berbagai topik atau membuat *game* sendiri secara gratis. Versi gratis dari *Baamboozle* menyediakan akses ke fitur-fitur dasar, yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit permainan dengan batas maksimal 24 pertanyaan, menggunakan *game* buatan pengguna lain, serta memainkannya dalam format 2 hingga 4 tim. Tampilan yang *user-friendly* dan informatif, *Baamboozle* mempermudah proses pembuatan akun bagi penggunanya. *Platform* ini juga efektif digunakan sebagai aktivitas pembuka guna menciptakan iklim pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

Menurut Munawaroh, dkk (2024) *Baamboozle* berfungsi sebagai media berbasis *web* yang efektif dalam memfasilitasi keaktifan siswa dan memperkuat motivasi mereka dalam mengikuti

proses belajar mengajar. Sebagai *platform* interaktif, *Baamboozle* menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur. *Platform* ini telah terbukti mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Winaningsih dkk., 2022). Pemanfaatan *Baamboozle* dalam proses pembelajaran mampu membangun suasana kelas yang menyenangkan serta meningkatkan fokus dan antusiasme peserta didik dalam menyimak materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran digital yang dirancang untuk menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat digunakan tanpa memerlukan akun siswa. Pengguna dapat menemukan berbagai *game* dengan berbagai topik atau membuat game sendiri secara gratis, dengan akses ke fitur dasar seperti membuat dan mengedit *game* hingga 24 pertanyaan, serta bermain dalam 2 hingga 4 tim. *Baamboozle* memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan *ice-breaking* sebelum pembelajaran dimulai. Sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, *Baamboozle* efektif dalam mendorong keaktifan dan semangat belajar siswa, sekaligus menciptakan atmosfer pembelajaran yang positif dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi pelajaran.

## **b. Kelebihan dan Kelemahan *Website Games Baamboozle***

Menurut Winaningsih & Syarif (2023) penerapan *Website Games Baamboozle* dalam pembelajaran memiliki kelebihan, yaitu

- a) Setiap permainan bersifat unik, pertanyaan tidak disajikan dalam urutan yang sama dan dipilih secara acak dari kumpulan soal yang telah dibuat oleh pembuat permainan,
- b) guru dapat menyesuaikan permainan sesuai kebutuhan siswa. Sebagai contoh, guru dapat mengatur waktu pelaksanaan permainan serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terhadap soal-soal yang belum mereka pahami, atau menyesuaikan nama tim sesuai dengan preferensi masing-masing kelompok,
- c) tidak perlu membuat dari awal. Tersedia ribuan permainan yang telah dibuat oleh guru lain. Guru cukup mencari, memilih, serta menyesuaikan jenis permainan yang tersedia dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- d) Permainan ini bersifat fleksibel karena dapat diterapkan baik dalam pembelajaran daring maupun secara langsung di kelas, baik melalui satu perangkat dengan proyektor, papan pintar (*smartboard*), atau pembelajaran jarak jauh.
- e) siswa tidak memerlukan akun atau kode khusus untuk bermain.
- f) guru dapat membuat permainan sendiri dengan mudah dan cepat.

Adapun kekurangan *Website Games Baamboozle* menurut Tsurayya (2023), diantaranya 1) fitur yang tersedia masih sangat terbatas, 2) tidak terdapat perbedaan antara akun pembuat soal dan

akun untuk menjawab soal, sehingga tidak ada pembagian peran secara spesifik, 3) tidak tersedia sistem perizinan akses atau kontrol untuk memulai permainan, sehingga kurang fleksibel dalam pengaturan jalannya permainan, 4) instrumen evaluasi pada *Baamboozle* tidak tersedia secara komprehensif; hanya terdapat *backsound* sebagai penanda saat memilih jawaban, tanpa indikator lain yang mendukung umpan balik pembelajaran, 5) dalam pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok, masih ditemukan beberapa peserta didik yang menunjukkan partisipasi rendah atau cenderung pasif selama kegiatan berlangsung.

**c. Model Time Token Berbasis Website Games *Baamboozle***

Adapun tahapan pelaksanaan model pembelajaran *Time Token* yang terintegrasi dengan media permainan *edukatif* berbasis *website Baamboozle*, sebagaimana diterapkan oleh peneliti, adalah sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran dimulai oleh guru melalui penjelasan mengenai kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik. 2) Guru menyiapkan kondisi kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal sesuai konsep pembelajaran yang direncanakan. 3) Materi disampaikan oleh guru menggunakan media *PowerPoint* interaktif untuk memudahkan pemahaman siswa. 4) Melalui *platform Baamboozle*, guru menampilkan kuis atau tugas, lalu mendistribusikan kupon berbicara kepada peserta didik dengan alokasi waktu sekitar 30 detik untuk setiap kupon. 5) Setiap siswa

menyerahkan satu kupon sebelum memberikan jawaban dalam permainan *Bamboozle*. 6) Setiap giliran bermain *Bamboozle* hanya dapat dilakukan satu kali per kupon, dan siswa hanya dapat bermain kembali setelah seluruh siswa mendapatkan gilirannya. 6) Siswa yang telah menggunakan seluruh kupon tidak diizinkan untuk menjawab kembali, sedangkan siswa yang masih memiliki kupon wajib menggunakannya hingga habis. 7) Proses ini berlangsung hingga semua siswa memperoleh kesempatan yang setara untuk menjawab soal dalam permainan *Bamboozle*. 8) Setelah kegiatan berakhir, guru memberikan penilaian berdasarkan waktu dan partisipasi siswa dalam menjawab kuis. 9) Guru dan siswa bersama-sama merefleksikan pembelajaran dan menarik kesimpulan, yang dilanjutkan dengan penutupan kegiatan oleh guru.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sari & Sumarli (2019) belajar merupakan kegiatan paling mendasar dan menjadi hal pertama yang diajarkan oleh guru kepada siswa. Setiap orang yang masuk ke dunia pendidikan akan memulai prosesnya dengan belajar. Guru sebagai pendidik memiliki tugas utama untuk mengenalkan dan membimbing siswa dalam kegiatan belajar. Belajar dapat juga dimaksud sebagai proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dilakukan secara bertahap. Karena itulah, belajar menjadi dasar dari semua

kegiatan pendidikan yang lainnya. Proses belajar yang dijalani oleh peserta didik merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Komariyah, dkk (2018) belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri individu yang mengarah pada perbaikan setelah mengalami suatu pengalaman belajar. Rohmah (2021) juga menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku individu yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh, di mana perubahan tersebut bersifat konstruktif dan berlangsung melalui tahapan yang sistematis dalam kurun waktu tertentu. Sementara itu, menurut Salay (2019) belajar merupakan suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan, serta mengembangkan cara berpikir dan bertindak baru sebagai respons terhadap berbagai tantangan atau situasi yang berubah.

Belajar, sebagaimana ditegaskan oleh sejumlah ahli, adalah komponen inti dalam pendidikan yang mendorong terjadinya perubahan menyeluruh dalam diri individu, meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini berlangsung melalui tahapan yang sistematis, membutuhkan waktu, serta dipengaruhi oleh pengalaman yang dialami oleh peserta didik. Selain itu, belajar melibatkan upaya aktif individu dalam menghadapi tantangan dan menyesuaikan diri dengan

kondisi baru. Dengan demikian, kualitas proses belajar yang dilalui oleh siswa menjadi faktor penentu utama dalam keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai bentuk akhir dari proses belajar yang telah dilalui oleh siswa. Hasibuan (2018) mengungkapkan bahwa hasil belajar mencerminkan kompetensi siswa yang terbentuk melalui pengalaman belajar, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Senada dengan itu, Muhammad & Nurdyansyah (2015) mengungkapkan Sebagai indikator keberhasilan pembelajaran, hasil belajar mencerminkan perkembangan individu dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotor, setelah melalui proses belajar yang terstruktur. Capaian pembelajaran siswa dapat disajikan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun narasi yang mencerminkan pemahaman konsep dan tingkat keterlibatan selama proses belajar. Sementara itu, menurut Yulika (2019) hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai sejauh mana siswa berhasil memahami materi, yang umumnya diukur melalui skor atau nilai setelah pembelajaran selesai.

Kesimpulan dari beragam pendapat ahli menyatakan bahwa hasil belajar menggambarkan kompetensi siswa yang terbentuk setelah proses belajar berlangsung, yang terdiri atas tiga ranah utama: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil ini

mencerminkan sejauh mana siswa menguasai materi ajar, dan umumnya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol sebagai representasi dari pemahaman dan kualitas aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif sesuai dengan ranah yang terdapat dalam taksonomi Bloom sebagaimana dijelaskan oleh Nurrita (2018), Dalam ranah kognitif, kemampuan berpikir diklasifikasikan ke dalam enam tahapan, yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi, masing-masing dilambangkan dengan C1 hingga C6.

#### **b. Domain/Ranah Hasil Belajar**

Hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

##### **1) Hasil Belajar Kognitif**

Menurut Yuberti, (2015) Perolehan hasil belajar dalam ranah kognitif menunjukkan perubahan dalam kemampuan berpikir siswa, yang diklasifikasikan ke dalam enam tingkatan: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (menciptakan). Tujuan pengukurannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang tepat mengenai kemampuan kognitif siswa pada setiap level tersebut.

Menurut Pranyoto & Geli (2020) menjelaskan makna dari enam aspek kognitif tersebut secara lebih rinci:

(a) Pengetahuan (*Knowledge*) merujuk pada kemampuan individu untuk mengingat atau mengenali kembali informasi seperti nama, istilah, fakta, atau konsep tanpa harus menggunakannya secara langsung. (b) Pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan atau memahami makna dari konsep, fakta, maupun situasi yang telah mereka pelajari sebelumnya. (c) Penerapan (*Application*) menunjukkan kemampuan dalam menggunakan prinsip, teori, metode, atau rumus dalam konteks baru dan nyata. (d) Analisis (*Analysis*) merupakan kemampuan memecah suatu informasi atau situasi menjadi bagian-bagian penting agar dapat dipahami lebih mendalam. (e) Evaluasi (*Evaluation*) berkaitan dengan kemampuan menilai suatu ide, konsep, atau kondisi berdasarkan kriteria tertentu. (f) Menciptakan (*Creating*) adalah proses menggabungkan berbagai elemen menjadi suatu struktur baru yang bermakna dan koheren, serta mendorong siswa menghasilkan produk atau gagasan yang orisinal dengan pola berbeda dari sebelumnya.

## 2) Hasil Belajar Afektif

Menurut Hutapea (2019) ranah afektif dalam hasil belajar terdiri dari lima tingkatan utama, yaitu: menerima, merespons, menghargai, mengorganisasikan, dan menghayati atau mempribadi. (a) Menerima (*receiving*) merujuk pada

kesediaan peserta didik untuk memperhatikan atau menerima stimulus yang diberikan guru. Kata-kata kunci yang mencerminkan tingkatan ini antara lain: mendengarkan, melihat, meraba, mencium, merasakan, memilih, serta memperhatikan.

(b) Merespons (*responding*) mencerminkan keterlibatan aktif siswa serta rasa senang terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu. Istilah yang sering digunakan dalam tingkatan ini mencakup: menyetujui, tertarik, bereaksi, membantu, berpartisipasi, dan melibatkan diri.

(c) Menghargai (*valuing*) ditunjukkan melalui sikap dan perilaku yang konsisten serta stabil terhadap suatu nilai. Kata kunci yang menggambarkan aspek ini mencakup: mengakui dengan tulus, mengidentifikasi diri, memiliki rasa percaya, menyatukan diri, rela berkorban, dan bertanggung jawab.

(d) Mengorganisasikan (*organization*) menggambarkan kemampuan peserta didik dalam membangun sistem nilai yang dijadikan sebagai acuan dalam bertindak. Kata-kata yang menggambarkan tingkatan ini meliputi: mempertimbangkan, menyelaraskan, menyeimbangkan, menjalin hubungan, dan membentuk pandangan hidup.

(e) Menghayati atau mempribadi (*characterization*) menunjukkan bahwa nilai-nilai telah sepenuhnya terinternalisasi dan menjadi bagian dari karakter atau kepribadian individu. Kata kunci yang

mencerminkan aspek ini antara lain: objektif, adil, bijaksana, percaya diri, teguh pendirian, serta berintegritas.

### 3) Hasil Belajar Psikomotorik

Menurut Zainudin & Ubabudin, (2023) Hasil belajar dalam ranah psikomotor meliputi enam bentuk keterampilan motorik, yaitu persepsi, kesiapan, respons terbimbing, respons terbiasa, respons kompleks, dan keterampilan kreatif. (a) Gerakan *refleks* merupakan respons otomatis terhadap rangsangan yang terjadi tanpa disadari, dan menjadi dasar dari seluruh perilaku motorik. Contohnya termasuk melompat, berjalan, menunduk, menggenggam, hingga menggerakkan kepala. (b) Gerakan dasar adalah gerakan yang muncul secara alami tanpa memerlukan latihan, namun dapat ditingkatkan melalui praktik. Gerakan ini bersifat berpola dan mudah dikenali, seperti membungkuk, berputar, mendorong, menarik, dan memanjat. Selain itu, termasuk pula gerakan manipulatif seperti menyusun balok, menggambar, atau memainkan bola. (c) Gerakan perseptual melibatkan koordinasi motorik dengan keterampilan perseptual, misalnya saat menangkap bola, menulis *alfabet*, menggiring bola, atau membedakan suara hewan. (d) Gerakan dengan kemampuan fisik adalah aktivitas motorik yang berkaitan dengan efisiensi gerakan dan berkembang melalui kematangan dan pengalaman, seperti

berlari jarak jauh, mengangkat beban, atau menggerakkan otot dalam waktu tertentu. (e) Gerakan terampil menuntut kontrol tinggi terhadap berbagai tingkatan keterampilan untuk melakukan gerakan kompleks, seperti menari, memanah, mengetik, membuat kerajinan, atau memainkan alat musik. (f) Gerakan kreatif berfungsi sebagai sarana ekspresi emosional melalui gerakan, contohnya dalam senam artistik, pertunjukan drama, atau akting di atas panggung.

Selain itu, pengukuran hasil belajar dapat diklasifikasikan berdasarkan waktu pelaksanaannya, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa terkait materi yang akan dipelajari. Hal ini penting agar guru tidak mengulang materi yang telah dikuasai siswa. Sebagai bentuk evaluasi akhir, *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi setelah proses pembelajaran selesai, serta menjadi acuan dalam menilai pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **4. Pembelajaran IPAS**

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS ke dalam satu bidang yang disebut IPAS. IPAS membahas berbagai konsep tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya dalam lingkungan, termasuk pula peran dan hubungan

manusia dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya (Madhakomala dkk., 2022).

Ilmu pengetahuan dapat didefinisikan sebagai seperangkat pengetahuan yang dibangun secara terstruktur dan rasional berdasarkan prinsip kausalitas, meliputi fenomena alam dan sosial. Pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena di lingkungan sekitar, yang berguna untuk memahami proses alam dan keterkaitannya dengan kehidupan manusia.

Pemahaman tersebut diperlukan untuk membantu siswa mengenali persoalan lingkungan dan mencari solusi yang selaras dengan prinsip pembangunan berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar tidak semata-mata berfokus pada penguasaan konsep, melainkan juga menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara kontekstual dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan pendekatan terpadu antara IPA dan IPS melalui pembelajaran IPAS agar siswa memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap lingkungan alam dan sosial (Meylovia & Julianto, 2023).

Pada dasarnya, pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak berbeda jauh dengan mata pelajaran lainnya, namun tetap membutuhkan perencanaan yang sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik

peserta didik. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam memilih model pembelajaran.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Fifiyanti dkk., 2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Time Token* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji-t, di mana nilai t-hitung sebesar 3,43 melebihi t-tabel sebesar 2,02, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian tersebut mencapai 44,26%.

Penelitian lain yang diteliti oleh (R. M. Sari dkk., 2024) meneliti mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri”, Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Baamboozle* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Uji signifikansi menunjukkan nilai  $p$  sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Peningkatan rata-rata hasil belajar IPAS pada siswa kelas V mencapai 35,39%.

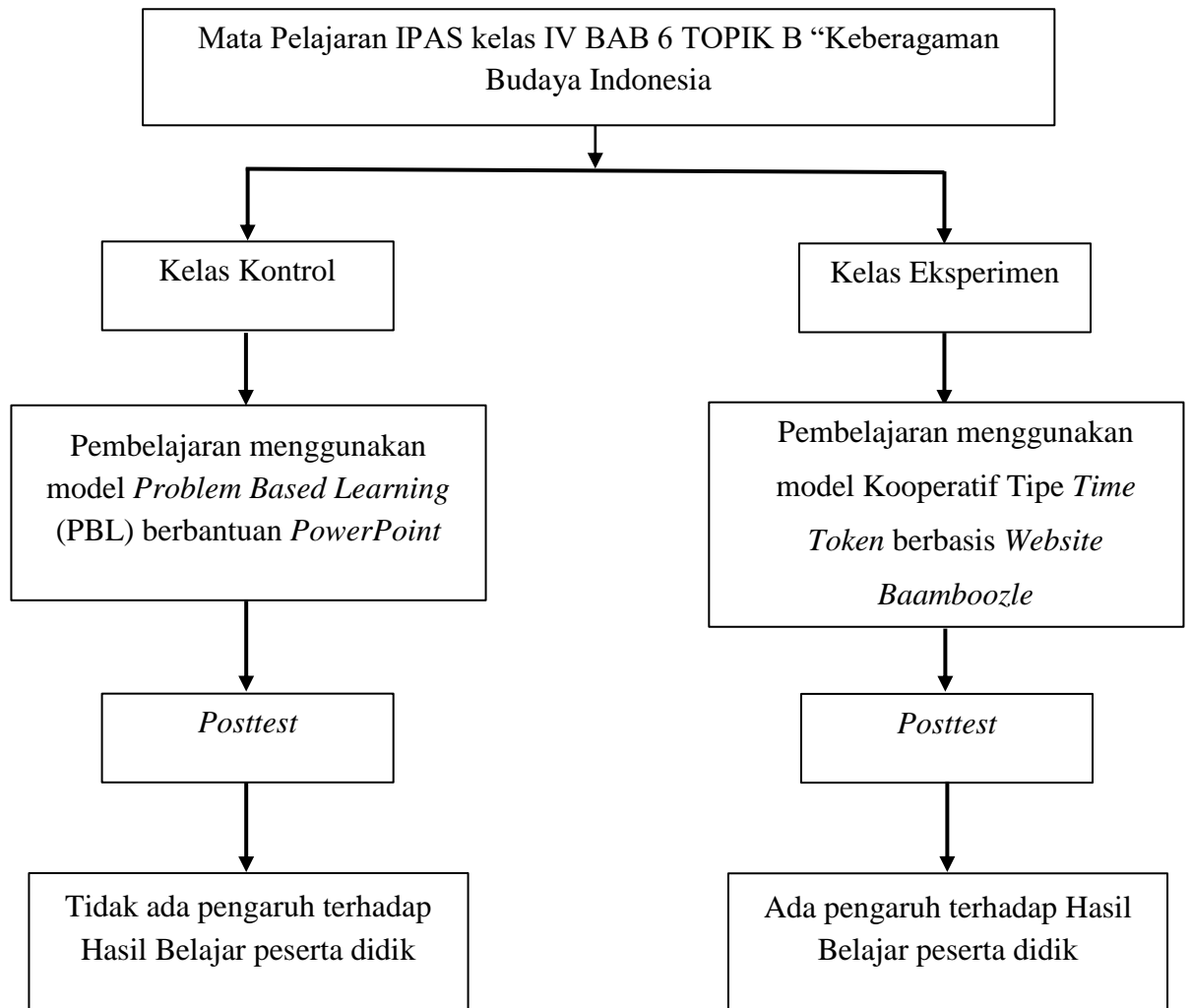
## **B. Kerangka Berpikir**

Pernyataan mengenai kerangka konsep yang telah dirumuskan untuk mengatasi masalah dikenal sebagai “kerangka pemikiran”. Dalam konteks penelitian kuantitatif, kerangka ini sering disebut sebagai kerangka teori atau

kerangka konseptual. Fungsinya adalah sebagai panduan untuk memahami hubungan antar variabel yang diteliti, menyusun hipotesis, dan menentukan metode penelitian. Kerangka ini biasanya didasarkan pada teori-teori yang telah ada, yang menjadi dasar bagi pemikiran dan interpretasi data yang diperoleh. Peneliti dapat memanfaatkan deskripsi dalam kerangka berpikir untuk memberikan penjelasan menyeluruh tentang subjek yang diteliti, teori asalnya, dan alasan di balik pemilihan penelitian tersebut. Berikut ini merupakan gambaran kerangka berpikir dari penulis “pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbasis *Website Games Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SDN Oro Oro Ombo Kota Madiun.”

Berikut adalah gambar kerangka berfikir dari penelitian ini:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



### C. Hipotesis Penelitian

Menurut Lolang (2014) hipotesis merupakan sebuah pernyataan yang berisi dugaan sementara terhadap suatu fenomena atau permasalahan yang dianggap benar, tetapi masih memerlukan pembuktian melalui penelitian atau pengujian. Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, serta kerangka pemikiran yang telah dijabarkan, maka hipotesis sementara dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Penggunaan model *Time Token* berbasis *website games Baamboozle* lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.