



Penerapan *Time Token Out* Berbantuan Papan Berputar Meningkatkan Aktivitas-Hasil Belajar Penjumlahan Kelas II SDIT-AL-Hikmah

Nurhidaya Amin^{1*}, Rahmat Kamaruddin², Amrullah Mahmud³

¹PGSD/STKIP Andi Matappa, Pangkep, Indonesia

Email: nurhidayaamin18@gmail.com

²PGSD/STKIP Andi Matappa, Pangkep, Indonesia

Email: rahmat@matappa.ac.id

³PGSD/STKIP Andi Matappa, Pangkep, Indonesia

Email: amrullah@matappa.ac.id

Abstract. *This study is a Classroom Action Research (CAR) aimed at determining the improvement of learning activities and mathematics learning outcomes through the Time Token Out learning model assisted by rotating board media in Class II of SDIT AL-HIKMAH Jagong, Pangkep Regency with a total of 25 students and data collection techniques using student observation and learning outcome tests. Data analysis uses descriptive analysis to describe the improvement of learning activities and the completeness of student learning outcomes. The results of the study indicate that the application of the Time Token out model can significantly improve student learning outcomes. This can be seen from the increase in the completeness of student learning outcomes in each cycle. In cycle I, 12 out of 25 students were in the incomplete category and 13 students were in the complete category or an average score of 67%. While in cycle II, 22 students were declared complete and 3 students were not yet complete with an average score of 77.52%. Therefore, from cycle II, it can be concluded that the Time Token Out model assisted by rotating board media can improve student learning outcomes in Mathematics learning in class II of SDIT AL-HIKMAH.*

Keywords: *Learning Activities; Learning Outcomes; Rotating Board; Time Token Out.*

Abstrak. *Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk Mengetahui Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Matematika melalui Model pembelajaran Time Token Out Berbantuan media papan berputar Kelas II SDIT AL-HIKMAH Jagong Kabupaten Pangkep dengan jumlah siswa sebanyak 25 serta teknik pengumpulan data menggunakan observasi siswa dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Time Token out dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Pada siklus I sebanyak 12 dari 25 siswa berada pada kategori belum tuntas dan 13 siswa berada pada kategori tuntas atau nilai rata-rata 67%. Sedangkan pada siklus II siswa dinyatakan 22 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 77,52%. Maka dari siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa model Time Token Out berbantuan media papan berputar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika kelas II SDIT AL-HIKMAH.*

Kata Kunci: *Aktivitas Belajar; Hasil Belajar; Papan Berputar; Time Token Out.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi, kepribadian, kecerdasan, sifat luhur, dan negara. Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia (Suparlan, 2020). Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dan numerasi peserta didik sejak dini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak siswa sekolah dasar yang kesulitan memahami konsep dasar matematika, khususnya penjumlahan bilangan (Supriyanto & Wulansari, 2020). Rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mendasari penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Konsep dasar seperti penjumlahan bilangan menjadi pondasi penting yang harus dikuasai siswa sejak dini. Menurut Supriyanto dan Wulansari (2020), kemampuan siswa dalam memahami operasi dasar matematika berpengaruh langsung terhadap keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, dan kesiapan mereka dalam mempelajari konsep yang lebih kompleks di tingkat berikutnya. Sayangnya, banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan memahami konsep penjumlahan bilangan, sehingga aktivitas dan hasil belajar mereka cenderung rendah.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Nugroho dan Purnomo (2021) yang menyatakan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa sekaligus meningkatkan pemahaman konsep. Model pembelajaran inovatif diperlukan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Salah satu model kooperatif yang relevan adalah Time Token Out, yakni model yang menggunakan kupon bicara untuk melatih partisipasi aktif siswa agar tidak mendominasi atau pasif dalam diskusi (Huda, 2014). Penggunaan model ini dipadukan dengan media papan berputar yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan mudah digunakan untuk memfasilitasi pemahaman konsep penjumlahan (Zein, 2023).

Untuk mendukung penerapan model tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satunya adalah media papan berputar yang berbentuk permainan sederhana. Menurut Zein (2023), papan berputar memiliki daya tarik visual dan sifat interaktif yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ini sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran matematika dasar karena dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret yang menyenangkan.

Dalam konteks materi penjumlahan bilangan, *Time Token Out* digunakan untuk mendorong seluruh siswa agar terlibat aktif dalam menyebutkan hasil penjumlahan, menjelaskan proses berhitung, serta menanggapi jawaban teman. Model ini secara tidak langsung mencegah siswa yang lebih pintar untuk terus-menerus menjawab pertanyaan guru, sekaligus melatih siswa yang kurang percaya diri agar berani mengemukakan pendapat dan hasil perhitungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulia dan Rahmat (2022) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar. Model *Time Token Out* diterapkan dalam pembelajaran penjumlahan bilangan bukan semata-mata untuk melatih kemampuan berbicara, tetapi untuk mengatur dan mengendalikan partisipasi siswa dalam proses berpikir matematis. Setiap siswa diberi kesempatan yang sama untuk mengemukakan jawaban, menjelaskan cara berhitung, atau menyampaikan hasil penjumlahan melalui penggunaan token. Dengan demikian, siswa yang cenderung mendominasi tidak dapat terus-menerus menjawab, sementara siswa yang pasif terdorong untuk berpartisipasi karena memiliki tanggung jawab menggunakan token yang dimilikinya.

Selain itu, penggunaan *Time Token Out* juga membantu guru dalam mengelola kelas agar pembelajaran berlangsung lebih tertib dan terstruktur. Setiap siswa memiliki tanggung jawab menggunakan token yang dimilikinya, sehingga pembelajaran menjadi lebih adil dan partisipatif. Ketika model ini dipadukan dengan media papan berputar yang bersifat konkret dan menarik, siswa lebih mudah memahami konsep

penjumlahan bilangan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Zein, 2023). Oleh karena itu, pemilihan model *Time Token Out* dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan bilangan dinilai tepat untuk meningkatkan aktivitas belajar sekaligus hasil belajar siswa kelas II. Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas Time Token dalam meningkatkan hasil belajar. Maharani dkk. (2023) menemukan adanya pengaruh signifikan model ini terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Demikian pula, Setyowiyanto & Supriyono (2018) membuktikan bahwa Time Token dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015: 195) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pendekatan yang mendekatkan mutu proses belajar mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran. Adapun Subjek Penelitian ini yaitu 25 siswa kelas II Al- Gaffar SDIT Al-Hikmah, Kabupaten Pangkep. Waktu dan Tempat ini yaitu Semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SDIT Al-Hikmah. Instrumen Penelitian ini yaitu: (1) Lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan (2) tes hasil belajar matematika (penjumlahan bilangan). Prosedur dari penelitian ini yaitu setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun analisis data dari penelitian ini yaitu data dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar antar siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian difokuskan pada upaya meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas II SDIT Al-Hikmah pada materi penjumlahan bilangan. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta tes hasil belajar yang diberikan pada akhir setiap siklus. Penyajian hasil penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pelaksanaan tindakan dan perubahan yang terjadi pada siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Time Token Out berbantuan media papan berputar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media papan berputar yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran matematika pada materi penjumlahan bilangan. Media papan berputar digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret melalui aktivitas bermain sambil belajar. Media ini terdiri atas beberapa bagian angka yang disusun melingkar dan dapat diputar, sehingga siswa memperoleh soal penjumlahan secara acak sesuai dengan angka yang ditunjuk oleh papan. Adapun gambar dari media papan berputar dapat kita lihat di bawah ini.

Gambar 1. Media Papan Berputar untuk Materi Penjumlahan.



Media papan berputar digunakan sebagai sarana utama dalam penerapan model pembelajaran *Time Token Out*. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu aktivitas belajar siswa. Melalui media papan berputar, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, mulai dari memutar papan, menentukan angka yang diperoleh, hingga menyelesaikan soal penjumlahan yang sesuai dengan angka tersebut. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Penggunaan media papan berputar dipadukan dengan aturan main model pembelajaran *Time Token Out* yang diterapkan secara konsisten. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa secara bergiliran memutar papan berputar. Papan akan berhenti pada angka tertentu yang menunjukkan soal penjumlahan yang harus diselesaikan oleh siswa. Setelah memperoleh hasil penjumlahan, siswa diwajibkan menyerahkan satu token kepada guru sebagai tanda bahwa siswa menggunakan kesempatan berbicaranya untuk menyampaikan jawaban atau menjelaskan proses perhitungan yang dilakukan. Setiap token menunjukkan satu kesempatan berbicara, sehingga siswa yang telah menghabiskan token tidak diperkenankan menjawab kembali sebelum seluruh siswa menggunakan token yang dimilikinya.

Penerapan aturan tersebut membuat proses pembelajaran berlangsung lebih tertib dan terstruktur. Siswa yang biasanya aktif tidak dapat mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa yang cenderung pasif terdorong untuk berpartisipasi karena memiliki tanggung jawab menggunakan tokennya. Media papan berputar juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti setiap tahap pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media papan berputar yang ditunjukkan pada Gambar 1 berperan penting dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Melalui penerapan aturan tersebut, aktivitas belajar siswa dapat diamati secara lebih terarah. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, memperhatikan giliran teman, serta berusaha menggunakan token yang dimilikinya dengan baik. Media papan berputar juga memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyerupai permainan. Kondisi ini berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan bilangan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh meliputi aktivitas belajar siswa melalui observasi dan hasil belajar siswa melalui tes.

1. Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan selama pembelajaran matematika berlangsung. Indikator aktivitas meliputi keberanian bertanya, kemampuan menjawab, keterlibatan dalam diskusi, dan penggunaan token sesuai aturan.

- **Siklus I:** Persentase aktivitas belajar siswa mencapai rata-rata **63%**. Beberapa siswa masih cenderung pasif, hanya sebagian kecil yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru.
- **Siklus II:** Aktivitas belajar meningkat signifikan menjadi **84%**. Sebagian besar siswa terlihat antusias, menggunakan token secara tepat, dan aktif berinteraksi dengan teman maupun guru.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan token berhasil mendorong siswa untuk berpartisipasi, sementara papan berputar memberikan daya tarik tambahan sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

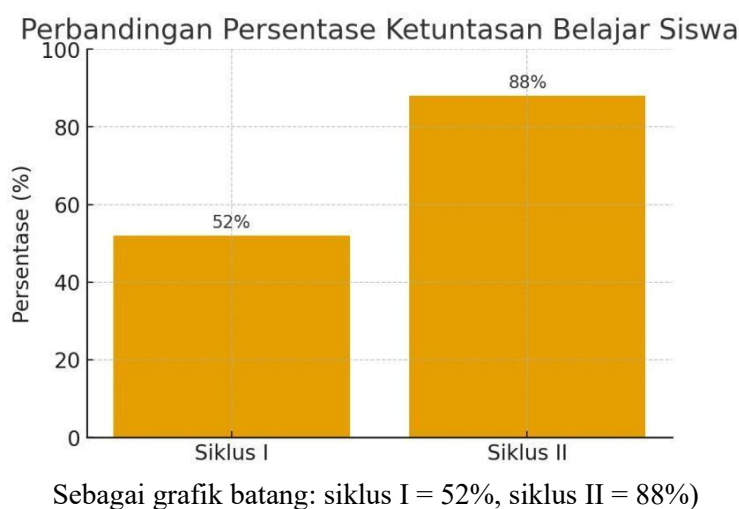
2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur melalui tes tertulis pada akhir setiap siklus.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa.

Siklus	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Rata-Rata Nilai
I	25	13	12	52%	67,00
II	25	22	3	88%	77,52

Dari tabel tersebut terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 52% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Demikian pula rata-rata nilai kelas meningkat dari 67 menjadi 77,52.

Grafik 1. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model Time Token Out berbantuan papan berputar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada setiap siklus setelah diterapkannya model pembelajaran Time Token Out berbantuan media papan berputar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah berjalan sesuai dengan perencanaan dan indikator keberhasilan penelitian. Selanjutnya, hasil penelitian ini akan dibahas lebih lanjut pada bagian pembahasan untuk mengkaji keterkaitannya dengan teori dan hasil penelitian yang relevan.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Time Token Out* dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan bilangan dilaksanakan dengan aturan main yang jelas dan terstruktur agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang sama. Adapun langkah-langkah penerapannya adalah sebagai berikut:

1. **Guru membagikan token bicara.**
Pada awal pembelajaran, guru membagikan sejumlah token (misalnya 2–3 token) kepada setiap siswa. Setiap token melambangkan satu kesempatan untuk menjawab atau menjelaskan hasil penjumlahan.
2. **Guru menjelaskan aturan penggunaan token.**
Guru menjelaskan bahwa setiap siswa hanya boleh berbicara atau menjawab soal apabila menyerahkan satu token. Siswa yang kehabisan token tidak diperkenankan menjawab kembali sebelum seluruh siswa menggunakan tokennya.
3. **Siswa memutar papan berputar.**
Secara bergiliran, siswa diminta memutar media papan berputar. Papan akan berhenti pada angka atau simbol tertentu yang menunjukkan soal penjumlahan yang harus dikerjakan.

4. **Siswa menyelesaikan soal penjumlahan.**

Siswa yang memutar papan menghitung hasil penjumlahan sesuai angka yang ditunjuk oleh papan berputar, baik secara lisan maupun menggunakan bantuan benda konkret.

5. **Penyerahan token untuk menjawab.**

Setelah memperoleh hasil penjumlahan, siswa menyerahkan satu token kepada guru sebagai tanda bahwa ia menggunakan kesempatan berbicaranya untuk menyampaikan jawaban atau menjelaskan proses perhitungannya.

6. **Tanggapan dari siswa lain.**

Guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi, mengoreksi, atau menambahkan jawaban dengan ketentuan yang sama, yaitu harus menyerahkan satu token.

7. **Penguatan dan kesimpulan oleh guru.**

Guru memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar, meluruskan kesalahan konsep, dan menyimpulkan materi penjumlahan bilangan bersama siswa.

Pada siklus I, pembelajaran belum berjalan optimal. Sebagian siswa masih enggan menggunakan token untuk bertanya maupun menjawab. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan aturan model pembelajaran baru. Selain itu, guru masih perlu menyesuaikan strategi dalam mengelola diskusi agar semua siswa mendapat kesempatan yang sama.

Pada siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan baik dari aspek aktivitas maupun hasil belajar. Siswa mulai terbiasa menggunakan token, sehingga tidak ada lagi dominasi oleh beberapa siswa tertentu. Media papan berputar menambah unsur permainan yang menyenangkan, membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Hasil ini sejalan dengan pendapat Zein (2023) bahwa papan berputar mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan minat siswa.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus I dan siklus II tidak terlepas dari dinamika penggunaan kupon (token) dalam model *Time Token Out*. Pada awal penerapan, sebagian siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap keberadaan kupon yang dibagikan oleh guru. Kupon tersebut menjadi simbol kesempatan berbicara yang konkret, sehingga menarik perhatian siswa kelas rendah yang cenderung menyukai benda nyata dan aktivitas bermain. Beberapa siswa terlihat memegang kupon dengan penuh semangat dan menunggu giliran untuk menggunakannya.

Pada siklus I, siswa yang memiliki karakter pendiam dan kurang percaya diri masih tampak ragu menggunakan kuponnya. Meskipun mereka memegang kupon, sebagian siswa belum berani maju atau menjawab tanpa dorongan langsung dari guru. Sebaliknya, siswa yang terbiasa aktif masih mencoba mendominasi pembelajaran, meskipun penggunaan kupon sudah mulai membatasi frekuensi mereka dalam menjawab. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap aturan *Time Token Out*.

Perubahan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II. Siswa mulai memahami bahwa kupon yang dimiliki harus digunakan dan tidak dapat diwakilkan oleh teman lain. Kesadaran ini mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani maju untuk menjawab soal penjumlahan. Siswa pendiam terlihat mulai mengangkat tangan dan menggunakan kuponnya ketika papan berputar berhenti pada angka tertentu. Keberanian ini muncul karena siswa merasa memiliki "hak" dan "jaminan kesempatan" untuk berbicara, sehingga rasa takut salah dan ragu berkurang.

Selain itu, antusiasme siswa dalam menggunakan kupon juga terlihat dari sikap mereka yang menunggu giliran dengan tertib dan memperhatikan jawaban teman. Siswa yang telah menghabiskan kuponnya tidak lagi memaksakan diri untuk menjawab, melainkan berperan sebagai pendengar aktif dan memberikan dukungan kepada teman. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, adil, dan partisipatif.

Dinamika penggunaan kupon tersebut berkontribusi langsung terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa, khususnya pada indikator keberanian menjawab, keterlibatan dalam diskusi, dan perhatian

terhadap proses pembelajaran. Ketika aktivitas belajar meningkat, pemahaman konsep penjumlahan bilangan juga menjadi lebih baik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Huda (2014) yang menyatakan bahwa *Time Token Out* mampu mendorong siswa pasif menjadi lebih aktif serta mengurangi dominasi siswa tertentu dalam pembelajaran.

Penerapan *Time Token Out* berbantuan media papan berputar terbukti mampu mengurangi dominasi siswa tertentu dalam pembelajaran matematika. Aturan penyerahan token sebelum menjawab membuat siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi tidak dapat terus-menerus menjawab pertanyaan guru. Sebaliknya, siswa yang biasanya pasif terdorong untuk berani menjawab karena memiliki tanggung jawab menggunakan token yang dimilikinya.

Penggunaan papan berputar berperan sebagai pemicu aktivitas berpikir siswa. Ketika papan berhenti pada angka tertentu, siswa tidak hanya diminta menyebutkan hasil penjumlahan, tetapi juga menjelaskan proses berhitungnya. Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir logis, memahami konsep penjumlahan, serta mengkomunikasikan hasil pemikirannya secara sederhana sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Dengan adanya aturan main yang jelas mulai dari memutar papan, mengerjakan soal, hingga menyerahkan token pembelajaran menjadi lebih tertib dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan tujuan utama *Time Token Out*, yaitu menciptakan pemerataan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Huda, 2014). Ketika seluruh siswa terlibat aktif, pemahaman konsep penjumlahan bilangan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang dicapai juga mengkonfirmasi temuan penelitian terdahulu. Maharani dkk. (2023) melaporkan bahwa model *Time Token* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD. Demikian pula, penelitian Setyowiyanto & Supriyono (2018) menunjukkan bahwa *Time Token* meningkatkan keaktifan dan ketuntasan belajar IPA dari 70% menjadi 90% dalam dua siklus.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi antara model *Time Token Out* dan media papan berputar efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar sekaligus hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media papan berputar dalam pembelajaran matematika kelas rendah, yang terbukti mampu membuat siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari perubahan perilaku belajar siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif, berani menjawab, terlibat dalam diskusi, serta mematuhi aturan penggunaan token. Hal ini menunjukkan bahwa model *Time Token Out* berhasil memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, disertai dengan kenaikan nilai rata-rata kelas. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai, yaitu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Time Token Out* berbantuan media papan berputar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, I. (2021). Kesulitan siswa dalam memahami konsep dasar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 55-64.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Ibrahim, M., dkk. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-58.
- Maharani, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 35-42.
- Nugroho, A., & Purnomo, H. (2021). Aktivitas belajar dan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 101-110.
- Rahman, A., & Putri, S. (2023). Model pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 55-64.
- Rahmawati, D. (2023). Tahapan penjumlahan bilangan dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Didaktika*, 11(2), 88-95.
- Sari, M., dkk. (2023). Unsur-unsur model *Time Token Out* dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(3), 190-198.
- Setyowiyanti & Supriyono. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Sukorejo. *JPGSD Fip Universitas Negeri Surabaya*, 6(8), 1359-1369.
- Suparlan, S. (2020). Pendidikan Anak Dalam Perspektif Islam. *PENSA*, 2(3), 249-261.
- Supriyanto, A., & Wulansari, R. (2020). Strategi Guru dalam Mengajarkan Konsep Matematika Dasar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(3), 210–220.
- Suryana, I. (2023). Pentingnya model pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 75-82.
- Taniredja, T., dkk. (2014). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yulia, R., & Rahmat, A. (2022). Efektivitas *Time Token* dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 122-130.
- Zein, N (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dan Kubus Pada Siswa Kelas V MI AL Ikhlas Surabaya. *Skripsi*. Diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya.