



KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Najma Ayu Al-Husna[✉], Fitria Dwi Prasetyaningtyas

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juli 2019
Disetujui Agustus 2019
Dipublikasikan
September 2019

Keywords:
Audiovisual; outcome
learning; time token

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan model pembelajaran yang digunakan guru belum terprogram dengan baik, pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual dan mendeskripsikan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran. Desain penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Berdasarkan hasil analisis data setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media audiovisual diperoleh thitung 5,4460 > ttabel 1,997 maka H_0 diterima dengan rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol yaitu 42,8 dan kelas eksperimen 56,6 memperoleh peningkatan pada saat *Posttest* kelas Eksperimen 74,3 sedang kelas kontrol 54,26. Oleh karena itu, model *Time Token* berbantuan media Audiovisual efektif digunakan dan dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru.

Abstract

This research is based on the implementation of learning models that is used by teachers not well programmed, the lack of learning media, and the lack of student's participation. This research aims to know the effectiveness of Time Token learning model with Audiovisual media and to describe students activity on learning process. The design of experimental research is quasi experimental design, especially nonequivalent control group design. The researcher used the observation, test, interviews, questionnaires, and inquiry to collect data. The research used the purposive sampling technique to take the sample. Based on the data analytic, after the students are given the treatment with Time Token learning model with Audiovisual media. The result show t_{count} is 5.4460 > t_{table} 1.997, so H_0 is accepted with the control class pretest mean is 42.8 and the experimental class pretest mean 56.6 and it increased with control class posttest mean is 54.26 and experimental class mean is 74.3. So Time Token learning model with Audiovisual media is effective to be used and can be an alternative learning for teachers.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Purwosari RT 06 RW 04 Kranggan, Temanggung, Jawa Tengah
E-mail: najmaayualhusna@gmail.com

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Republik Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menjabarkan tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pada satuan pendidikan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan mengembangkan potensi dalam diri anak. Namun peneliti menemukan permasalahan khususnya pada SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat, IV bahwa 8,2% siswa aktif bertanya dan 34 % siswa aktif menjawab pertanyaan guru. Dengan menggunakan pedoman Memes dengan persentase tersebut maka siswa dikategorikan kurang aktif dalam pembelajaran, Prasetyaningtyas (2018) mengatakan bahwa hal yang paling penting pada proses pembelajaran adalah bagaimana seorang guru/dosen mengelola kelas terutama bagaimana kemampuan seseorang dalam kegiatan pembukaan di kelas. Hal tersebut dapat menarik peserta didik untuk fokus pada pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa peran aktif guru dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat siswa aktif, salah satunya guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran.

Arends (dalam Shoimin, 2014) menyatakan, "*The tern teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goal, syntax, environment, and management system.*" Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan system pengelolaannya. Namun permasalahan yang ditemukan dalam lapangan melalui observasi kegiatan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum bervariasi atau cenderung menggunakan ceramah, berkelompok, diskusi kelompok, kuis dan presentasi. Dalam hal ini peneliti mengansumsikan model pembelajaran yang sering digunakan guru adalah model kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) namun belum terprogram dengan baik.

Menurut Slavin (2005) model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dalam STAD para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang. Selain model pembelajaran keaktifan siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru

Menurut Sanaky (2013) alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran disebut media pembelajaran. Namun pada kondisi dilapangan menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan siswa kelas IV SDN Gugus Kresna didukung oleh data hasil belajar IPS berupa nilai ulangan akhir semester siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPS cukup rendah. pada hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kresna karena lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui keefektifan model pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Gugus Kresna apabila dibandingkan dengan model Kooperatif tipe *Student Teams Achieve Division* (STAD) yang selama ini telah di terapkan guru dalam pembelajaran di SDN Gugus Kresna. Menurut Aziz (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa model *time token* memudahkan siswa dalam berkomunikasi mengemukakan pendapatnya.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti didukung oleh penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *time token* yang berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Iqbal (2011) menunjukkan bahwa peneran model pembelajaran *Time Token Arends* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Pada hasil penelitian Wiyarsi (2010) berdasarkan penelitian tersebut penerapan model kooperatif tipe *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Haryati (2013) hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Iqbal (2011) menunjukkan bahwa peneran model pembelajaran *Time Token Arends* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Pada hasil penelitian Wiyarsi (2010) berdasarkan penelitian tersebut penerapan model kooperatif tipe *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang mendukung dalam pemecahan

masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Haryati (2013) hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ljubojevic (2014) dalam penelitian tersebut video pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Berdasarkan akar penyebab masalah yang ditemukan peneliti di lapangan dan didukung oleh penelitian terdahulu, penelitian ingin melakukan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Kresna Semarang Barat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan tujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/ tindakan/ treatment pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang keefektifan model *Time Token* berbantuan media Audiovisual pada kelas eksperimen. Model *Time Token* berbantuan media Audiovisual sebagai variabel bebas/ independen dan hasil belajar sebagai variabel terikat/ dependen. Desain penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Kelompok eksperimen dan kontrol diberi perlakuan. Selanjutnya siswa diberikan tes akhir (*posttest*) dengan tes yang sama. Hasil kedua tes akhir dibandingkan, demikian pula antara hasil awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok.

Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji N-gain, namun sebelumnya telah diuji normalitas dan homogenitas nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen maupun kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat, adapun dalam gugus tersebut SD N Kalibanteng Kidul 01 sebagai kelas uji coba, SD N Kalibanteng Kidul 03 sebagai kelas kontrol dan SD N Kalibanteng Kulon 02 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji Normalitas		L_o	L_{tabel}
Kelas	<i>Pretest</i>	0,0948	0,161
Kontrol	<i>Posttest</i>	0,0853	0,161
Kelas	<i>Pretest</i>	0,0779	0,1418
Eksperimen	<i>Posttest</i>	0,0914	0,1418

Suatu data dikatakan normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka $0,0948 < 0,161$ sedangkan *posttest* kelas kontrol dapat diketahui bahwa besar $L_o = 0,0853$ dengan $L_{tabel} = 0,161$. Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal.

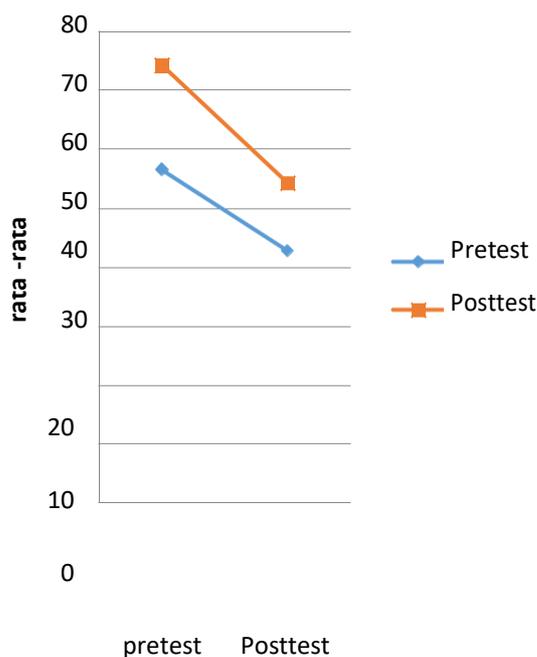
Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji Homogenitas		X_{hitung}	X_{tabel}
<i>Pretest</i>	Kelas Kontrol		
	Kelas	0,027335	3,84
	Eksperimen		
<i>Posttest</i>	Kelas Kontrol		
	Kelas	3,626437	3,84
	Eksperimen		

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol homogen. Oleh karena itu dapat dilakukan uji analisis data menggunakan statistika parametris dan uji n-gain.

Hasil uji *t-test* menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} hal ini dapat dilihat dari $5,4460 > 1,997$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_o ditolak itu artinya H_a diterima yakni model pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media Audiovisual efektif terhadap hasil belajar muatan IPS Kelas IV SDN Gugus Kresna Kecamatan Semarang Barat. Pada uji n-gain juga diperoleh gain kontrol sebesar 0,2004662 berada pada kategori rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,4078014 berada pada kategori sedang.

Peningkatan hasil *pretest posttest* dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1 Peningkatan *Pretest Posttest* Kelas

Berdasarkan grafik tersebut, sebelum diberikan perlakuan berbeda antara kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang hampir sama. Setelah diberi perlakuan kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan diterapkannya model *time token* berbantuan media audiovisual di SDN Kalibanteng Kulon 02 mengalami peningkatan daripada kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif sederhana yang seperti biasa diterapkan guru di SDN Kalibanteng Kidul 03. Hal ini didukung dengan besarnya peningkatan skor pretest dan skor posttest kelas eksperimen sebesar 17,6923 sedangkan peningkatan skor pretest dan skor posttest kelas kontrol sebesar 11,4667. Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan hasil penelitian Ernawati (2016) bahwa dalam penelitiannya setelah melakukan pembelajaran dengan model *time token* Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 53% atau kurang berhasil menjadi 86% atau dalam kategori berhasil.

Pengamatan aktivitas siswa dalam penelitian sebagai data pendukung model *time token* berbantuan media audiovisual yang dinilai melalui lembar pengamatan. persentase aktivitas siswa pada pembelajaran pertama sebesar 83%, pembelajaran kedua meningkat menjadi 87,5%. Rata-rata nilai persentase pada kelas eksperimen adalah 85,25 % yang termasuk dalam kriteria tinggi. Secara keseluruhan siswa sudah menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa tampak mengamati video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru, selain itu dalam penerapan

model *Time Token*, dari 39 siswa sudah menggunakan kupon berbicaranya untuk bertanya kepada guru atau mengemukakan pendapatnya, hal ini menandakan bahwa seluruh siswa sudah mulai aktif mengemukakan pendapat, Namun terkait dengan kedisiplinan siswa dalam mengemukakan pendapat selama 30 detik masih belum dilakukan oleh seluruh siswa. Hasil penelitian Parlian (2016) menjelaskan bahwa jumlah siswa yang berbicara menggunakan teknik *time token* lebih banyak dibandingkan siswa yang berbicara dengan teknik debat.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian oleh Wijayanti dkk (2018) menerangkan bahwa implementasi Model *Time Token* efektif diterapkan di sekolah dasar yang terbukti penerapan model *time token* berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Penelitian Afnidaleni (2017) juga menunjukkan kesamaan hasil penelitian yaitu aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran Geografi dalam pokok bahasan Potensi Geografi Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Token Time* yang lebih dominan adalah peserta didik.

SIMPULAN

Model *Time Token* berbantuan Audiovisual lebih efektif dibandingkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPS kelas IV di SDN Gugus Kresna, oleh karena itu model *time token* berbantuan media audiovisual dapat menjadi alternatif bagi guru dalam pemilihan pembelajaran khususnya salah satunya untuk membelajarkan muatan IPS materi keberagaman rumah adat. Keefektifan ini ditunjukkan dengan hasil analisis data akhir menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,4460$ dan $t_{tabel} = 1,997$. Setelah dibandingkan maka hasilnya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} hal ini dapat dilihat dari Sehingga tidak memiliki bukti untuk menolak H_a artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *time token* dengan berbantuan media audiovisual sangat tinggi, hal ini terlihat dari antusiasnya siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan memanfaatkan kupon yang ia miliki. Rata-rata nilai persentase pada kelas eksperimen adalah 85,25 % yang termasuk dalam kategori aktif. Secara keseluruhan siswa sudah menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa tampak mengamati video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru, selain itu dalam penerapan model *Time Token*, dari 39 siswa sudah

menggunakan kupon bicarannya untuk bertanya kepada guru atau mengemukakan pendapatnya, hal ini menandakan bahwa seluruh siswa aktif dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang telah memberi dukungan moral, spiritual, dan material. Kepada Fitria Dwi Prasetyaningtyas S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing atas bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan seluruh proses penulisan manuskrip ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnidaleni. (2017). "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi pada Poko Bahasan Potensi Geografi Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Time Token di Kelas XI IPS 4 SMA N 2 Pekanbaru". *Jurnal perspektif pendidikan dan keguruan*. 8(2)
- Arends, Richard I. 2012. *Learning to Teach (Ninth edition)*. USA: McGraw-Hill
- Ayundhita, A & Soejoko, E. (2014). "Komparasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Model Learning Cycle dan Time Token". *Unnes Jurnal Of Matematis Education*. 3(3).152
- Aziz, Auliatisny., ratmanida. (2014). "Using Time Token Strategy To Increase students Participation In Speaking For Junior High School". *Journal English Language teaching*. 2(2)
- Ernawati. (2016). "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Time Token pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SDN m050692 Batang Serangan". *Jurnal Sekolah*. 1(1)
- Hariyati. (2013). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Media Audio Visual Berbentuk CD Interaktif Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1,(2), 0-216
- Iqbal, Rizal., Dewi, Mustika Retno. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 5(3)
- Ljubojevic, Milos., Vaskovic, Vojkan., Stankovic, Srecko., Vaskovic, Jelena. (2014). "Using Supplementary Video in Multimedia Instruction as a Teaching Tool to Increase Efficiency of Learning and Quality of Experience". *The International review of research in open and distance learning*. 15(3)
- Parlian, Riacy Bertty. (2016). "The Effect Of Time Token Techique Towards Students Speaking Skill at Science Class at High School 1 Pariaman". *Al-Ta'lim Journal*. 23(1)
- Peraturan Pemerintah Republik Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005
- Prasetyaningtyas, Fitria Dwi., Wulandari, Desi., Sismulyasih, Nugraheti. (2018). "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Manajemen Kelas Beginning Of Effective Teaching Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal refleksi edukatika*. 8(2)
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara
- Shoimin Aris., 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta AR-RUZ Media.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (terjemahan)*. Bandung : Nusa Media
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, Izzatul Lailah., Kasdi, Aminuddin., Suhanadji. (2018). "The Effectiveness of Time Token Learning Model for Elementary School Students". *Education and Humanities Research*. 212
- Wiyarsi, Antuni., (2010). "The Effectiveness of Time Token Learning Model for Elementary School Students". *Chemistry Education Departemen*.