

# Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Berbantu Media Audio-Visual

Putri Astuti Handayani<sup>1\*</sup>, I Nyoman Murda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

## ARTICLE INFO

*Article history:*  
Received January 21, 2021  
Revised February 03, 2021  
Accepted April 08, 2021  
Available online May 25, 2021

**Kata Kunci:**  
Time Token, Hasil belajar.

**Keywords:**  
*Time Token, Learning outcomes.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan IPA dengan model pembelajaran *Time Token* berbantu media audio-visual dan untuk mendapatkan bukti bahwa model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VA SDN 1 Banjar Jawa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VA SDN 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus ditempuh dengan 2 kali tindakan dan terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan dokumentasi dan tes hasil belajar. Penelitian ini menggunakan bentuk analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil belajar IPA mulai dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, (2) peningkatan presentase hasil belajar siswa pada siklus I presentase rata-rata hasil belajar siswa memperoleh 67,61 dengan ketuntasan klasikal 54,54 % dan pada siklus II presentase rata-rata hasil belajar siswa 77,84 dengan ketuntasan klasikal 77,27%. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 3,04 %. Dengan demikian model pembelajaran menggunakan *Time Token* berbantu media audio-visual ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan

hasil belajar IPA siswa.

## ABSTRACT

*This study aims to increase the learning outcomes of knowledge with a model Time Token with media audio visual assisted and to get evidence that the Time Token learning model can improve IPA learning outcomes students of primary school of 1 Banjar Jawa. This type of research is Classroom Action Research. This subyek of this research are students of VA grade SDN 1 Banjar Jawa school year 2018/2019. This research held in two cycles, in every cycles held in two actions and consists of 4 stage are plan, do, observation, and reflection. Research data obtained from observation result during the learning be held with used documentation dan evaluation. This research used descriptive data analysis. The research result showed that (1) learning outcomes of IPA start cycle 1 to cyle 2 had increase, (2) percentage increased in average of learning outcomes in cycle I get 67,61 with classical completeness get 54,54% and in cyle II ) percentage increased in average of learning outcomes get 77,84 with classical completeness 77,27%. Accordingly, classical completeness from cyle I to cyle II have increase 3,04%. Accordingly, learning model Time Token with media audio visual assisted can used to increase student's activity and learning outcomes of IPA.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensinya. Sekolah merupakan lembaga formal yang berfungsi membantu khususnya orang tua dalam memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka. Pendidikan memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada anak didiknya secara lengkap sesuai dengan yang mereka butuhkan. Pemerintah telah menetapkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam UU tersebut SPN terdapat beberapa potensi akademik yang akan dikembangkan, dimana potensi tersebut berkaitan dengan karakter. Hal tersebut dijabarkan dalam pasal 3 UU SPN bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Hasil et al., 2012).

Teori pendidikan merupakan landasan dan pijakan awal dalam pengembangan praktik pendidikan, misalnya pengembangan kurikulum, manajemen sekolah dan proses belajarmengajar. Kurikulum dan

pembelajaran memiliki keterkaitan dengan teori pendidikan atau dalam penyusunan suatu kurikulum dan rencana pembelajaran ini mengacu pada teori pendidikan. Berbagai teori yang dikembangkan saat ini telah mewarnai proses dan praktik pendidikan. Sumbangsih para tokoh dalam menciptakan teori telah memberikan perkembangan dan kemajuan dalam proses pendidikan. Lahirnya teori dalam bidang pendidikan memberikan warna baru terhadap sistem pendidikan, proses belajar mengajar, manajemen sekolah dan metode pembelajaran. Adanya pergeseran metode dan pola didik pengajar terhadap peserta didik merupakan proses dari pelaksanaan teori dalam bidang pendidikan. Sebagai contoh berkembangnya pola pendidikan *active learning* dimana proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada pengajar akan tetapi peserta didik mempunyai peranan sangat menentukan hasil belajar. Hal ini dipelopori oleh teori yang berkembang yaitu teori *behaviorisme* dimana setiap manusia mempunyai kemampuan untuk berfikir dan melakukan setiap aktifitas dalam proses belajar. Sehingga dengan teori ini setiap peserta didik diberikan ruang kebebasan untuk melakukan kegiatan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, tugas pengajar bersifat pengarah dan fasilitator, hal ini memungkinkan terbentuknya rasa percaya diri serta kemampuan peserta didik untuk menciptakan hal-hal yang inovatif dan kreatif (Sholichah, 2018).

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Mulyasa, 2010). Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara utuh/holistik. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Depdiknas, 2013). Pencapaian tujuan pembelajaran ini dapat ditentukan oleh adanya motivasi peserta didik untuk berubah menjadi lebih baik (Syamsiara Nur, 2017).

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha yang disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorong untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Bahwa Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan penguasaan seseorang atas mata pelajaran yang diajarkan. Hasil belajar yang tinggi merupakan lambang keberhasilan seseorang siswa dalam studinya. Peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa yang bersangkutan memiliki tingkat kemampuan penguasaan yang tinggi pula terhadap mata pelajaran yang diprogramkan, demikian pula sebaliknya (Maryam, 2016).

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ketiga ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu. Sebagai landasan penguraian mengenai apa yang dimaksud dengan belajar terlebih dahulu akan dikemukakan definisi belajar baik menurut pandangan psikologi maupun dalam pandangan agama. Dalam perspektif psikologi, belajar adalah merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang (Maesaroh, 1970)

Pada proses pembelajaran yang menjadi poin dalam penilaian adalah penilaian produk saja, namun jika melihat paparan di atas dalam pelajaran IPA yang mengandung produk dan proses, maka dalam mengajar kepada mahasiswa tidak hanya sekedar menyampaikan produk IPA saja, melainkan juga harus melatih peserta didik tentang kegiatan-kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai keterampilan dasar yang terdapat dalam aspek keterampilan proses sains. Dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang memproseskan perolehan, mahasiswa akan mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut. Dengan demikian, keterampilan-keterampilan itu yang menjadi roda penggerak penemuan dan pengembangan sikap yang dilakukan oleh siswa sebagaimana para saintis melakukannya (Wulandari, Sidoarjo and Proses, 2016).

Pandangan IPA sebagai produk hasil kerja ilmuwan, dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan memberitahukan kepada siswa tentang konsep, hukum, teori dan fakta tentang ilmu pengetahuan alam, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan dan mengkonstruksi konsep sendiri. Proses pembelajaran tersebut biasanya dilakukan dengan ceramah. Pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah, membuat siswa sebagai objek pasif yang menerima pengetahuan saja (Fitriyati, Hidayat and Munzil, 2017). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena alam baik hidup maupun tak hidup yang meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu Biologi, Fisika dan Kimia. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah (Trianto, 2010:137). IPA hafalan, namun merupakan kegiatan tidak hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau fakta yang bersifat atau proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala yang terjadi di alam (Arviansyah, Indrawati and Harijanto, 2016).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), merupakan salah satu pelajaran normatif yang harus diikuti oleh seluruh siswa, pembelajaran IPA ini diintegrasikan dalam pembelajaran kurikulum 2013. Pembelajaran IPA ini belum banyak dikemas menarik, menantang, dan menyenangkan di dalam pembelajaran yang sebenarnya. Ada indikator-indikator yang menunjukkan siswa kurang termotivasi terhadap mata pelajaran IPA, antara lain siswa menganggap mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sulit, terlalu banyak melakukan percobaan yang dilakukan oleh siswa ketika berhadapan dengan mata pelajaran IPA, siswa kurang mengenal lingkungan dan benda-benda di sekitar siswa yang merupakan bagian dari mata pelajaran IPA.

Penulis melakukan observasi awal dengan melakukan wawancara dengan guru dan siswa dan melihat nilai Ulangan Tengah Semester yang telah dilakukan oleh siswa kelas VA SDN 1 Banjar Jawa. Dari temuan awal didapatkan bahwa nilai pengetahuan IPA pada siswa kelas VA ditemukan masih banyak yang berada di bawah rata-rata.

Sesuai dengan masalah yang dijumpai pada pembelajaran IPA, peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *time token* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan berpendapat siswa agar lebih baik. Model pembelajaran *time token* adalah suatu model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. *Time Token* merupakan satu model pembelajaran demokratis yang digunakan dalam pembelajaran berbicara di mana pembelajaran ini benar-benar mengajak siswa untuk aktif dan belajar berbicara di depan umum, mengungkapkan pendapatnya tanpa harus merasa takut dan malu.

Media yang digunakan adalah media audio visual karena lebih mudah diterima oleh indera anak yang senang dengan beragam warna dan bentuk. Pembelajaran IPA yang ditampilkan memudahkan siswa untuk memahami materi IPA yang berupa gejala alam. Maka, model pembelajaran dengan media audio visual ini akan membuat siswa lebih aktif berpendapat dan membuat pengetahuannya sendiri melalui media audio visual yang telah dilihat. Rumusan masalah yang akan diteliti oleh penulis adalah "apakah terjadi peningkatan hasil belajar IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita setelah diterapkan model pembelajaran *Time Token* dengan berbantu media audio-visual pada siswa kelas V SD N 1 Banjar Jawa?".

Tujuan penelitian secara umum bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA setelah diterapkan model pembelajaran *Time Token* berbantu media audio-visual pada siswa kelas VA SDN 1 Banjar Jawa. Dalam penelitian ini dibatasi hanya memecahkan masalah rendahnya hasil belajar ranah pengetahuan pada siswa kelas VA tema Lingkungan Sahabat Kita SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun pelajaran 2018/2019.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rancangan yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media audio visual. Subjek penelitian adalah siswa kelas VA SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun pelajaran 2018/2019, Buleleng, Bali, yang berjumlah 44 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar tema Lingkungan Sahabat Kita ranah pengetahuan muatan pelajaran IPA. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur prestasi belajar IPA ranah pengetahuan. Data mengenai hasil prestasi belajar IPA diperoleh dengan menggunakan tes soal evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif secara presentase terhadap data yang diperoleh dari hasil lembar evaluasi yang dikerjakan siswa. Analisis data ini melalui tiga tahap yaitu menentukan ketuntasan individu. KKM yang ditentukan adalah 75. Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai individu  $\geq 75$ . Kemudian menghitung rata-rata nilai kelas dan dilanjutkan dengan mengukur presentase ketuntasan klasikal. Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila presentase ketuntasan klasikal mencapai 75%.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yaitu aspek pengetahuan. Dalam penelitian ini digunakan tes pengetahuan yang diberikan setiap akhir siklus.

### Hasil Tindakan Siklus I

Peneliti mengkaji silabus lalu berdasarkan silabus peneliti membuat rencana pembelajaran. Pembelajaran didesain dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* berbantu media audio-visual. Instrumen yang digunakan sebagai alat evaluasi adalah soal tes aspek pengetahuan.

Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti seperti yang tercantum dalam RPP. Kegiatan pembelajaran dalam RPP kemudian diterapkan di kelas VA SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun pelajaran 2018/2019.

### Refleksi Siklus I

Dari hasil siklus I di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar ranah pengetahuan siswa secara klasikal belum mencapai target. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Selain mengupayakan peningkatan prestasi belajar pengetahuan siswa, tindakan pada siklus II bertujuan untuk meningkatkan rata-rata dan meningkatkan ketercapaian ketuntasan klasikal yang telah dicapai pada siklus I.

### Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Materi yang diberikan difokuskan pada indikator yang belum tuntas pada siklus I. Tindakan pada siklus II lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terdapat pada siklus I.

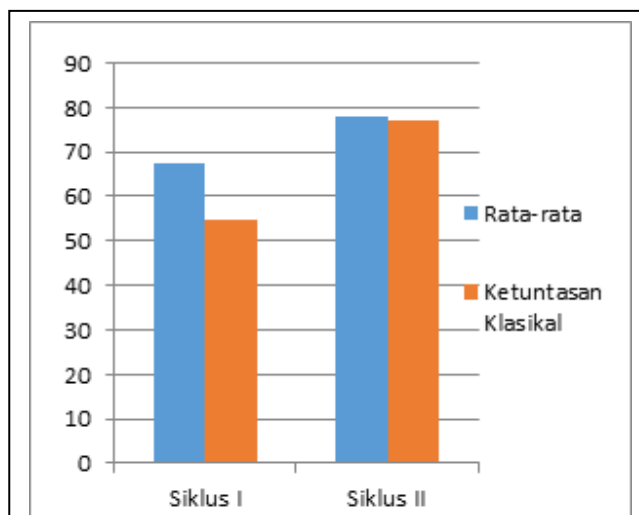
Seperti pembelajaran pada siklus I, guru menerapkan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media audio-visual dalam proses pembelajaran.

### Refleksi Siklus II

Dari hasil siklus II di atas dapat diketahui bahwa prestasi belajar ranah pengetahuan siswa secara klasikal sudah mencapai target yang ditentukan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tema Lingkungan Sahabat Kita dengan menerapkan model pembelajaran *TimeToken* berbantu media audio-visual telah berhasil.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* berbantu media audio-visual, terjadi peningkatan hasil dari siklus I sampai siklus II. Hasil tindakan dari dua siklus disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Histogram rata-rata dan ketuntasan klasikal siklus I dan siklus II.

Penggunaan model *Time Token* berbantu media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas VA Tema Lingkungan Sahabat Kita, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I presentase rata-rata hasil belajar siswa memperoleh hasil 67,61 dengan ketuntasan klasikal 54,54% dan pada siklus II presentase hasil belajar siswa 77,84 dengan ketuntasan klasikal 77,27%. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 3,04 %.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model pembelajaran *Time Token* berbantuan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VA SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2018/2019 dengan ketuntasan klasikal mencapai minimal 75% . Seperti yang dikemukakan oleh E.Mulyasa (2008: 256) bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran.

## 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Time Token* berbantuan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA tema Lingkungan Sahabat Kita siswa kelas VA SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2018/2019. presentase rata-rata hasil belajar siswa memperoleh hasil 67,61 dengan ketuntasan klasikal 54,54% dan pada siklus II presentase hasil belajar siswa 77,84 dengan ketuntasan klasikal 77,27%. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian tindakan kelas, beberapa saran yang dapat dikemukakan berkaitan dengan pembelajaran yaitu bagi siswa hendaknya

belajar dengan cara yang beragam, bukan hanya terpaku pada penjelasan yang disampaikan oleh guru. Siswa hendaknya belajar dengan aktif mengeluarkan pendapat, mencari informasi dari berbagai sumber kemudian mengemukakan pendapatnya sehingga siswa dapat menalar dan berkolaborasi dengan kelompoknya. Bagi guru agar lebih kreatif dalam menerapkan strategi pembelajaran. Salah satu alternatif mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* dengan menggunakan media audio-visual. Guru diharapkan kreatif dalam membuat atau mencari video gejala alam IPA dan lebih kreatif menciptakan suasana belajar yang semangat dengan adanya pengungkapan pendapat. Guru hendaknya menjadi motivator, fasilitator dan membimbing siswa dalam diskusi dengan kelompoknya. Bagi sekolah diharapkan selalu tanggap terhadap berbagai inovasi pembelajaran, baik model maupun media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi dan mutu sekolah.

#### Daftar Pustaka

- Arviansyah, R., Indrawati, I. And Harijanto, A. (2016) 'Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai Lks Audiovisual Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Smp', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), Pp. 308-314-314.
- Fitriyati, I., Hidayat, A. And Munzil (2017) 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1(1), Pp. 27-34.
- Hasil, M. *Et Al.* (2012) 'Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media', 1(2), Pp. 192-197.
- Maesaroh, S. (1970) 'Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Kependidikan*, 1(1), Pp. 150-168. [Doi: 10.24090/jk.v1i1.536](https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536).
- Maryam, M. (2016) 'Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4(2), Pp. 88-97. [Available At: https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf](https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf).
- Sholichah, A. S. (2018) 'Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an', *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), P. 23. [Doi: 10.30868/ei.v7i01.209](https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.209).
- Syamsiara Nur, S. P. (2017) 'Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat', 2(2), Pp. 133-141. [Doi: 10.31219/osf.io/378f2](https://doi.org/10.31219/osf.io/378f2).
- Wulandari, F. E., Sidoarjo, U. M. And Proses, K. (2016) 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Mahasiswa', (2), Pp. 247-254.