



Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Sway* Berpengaruh terhadap Rasa Ingin Tahu dan Kompetensi Pengetahuan IPS

Kadek Ayu Mira Purnama Ningsih^{1*}, I Wayan Lasmawan², Sariyasa³ 

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 24, 2023

Revised March 25, 2023

Accepted July 15, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci :

Time Token, Rasa Ingin Tahu, Kompetensi Pengetahuan IPS

Keywords:

Time Token, Curiosity, Social Science Knowledge Competence



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS masih kurang, sehingga berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap rasa ingin tahu siswa dan kompetensi pengetahuan IPS siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan *Post Test Only Control Group Design*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD dengan jumlah 299 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode non tes dan tes pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V diperoleh (F_{hitung} sama dengan 23,573 lebih dari F_{tabel} 3,12). Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V diperoleh (F_{hitung} sama dengan 23,573 lebih dari F_{tabel} 3,12) dan terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V diperoleh sig. kurang 0,05. Simpulan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* dapat memberikan pengaruh positif terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS.

ABSTRACT

The active role of students in social studies learning activities is still lacking, thus impacting on learning outcomes. This study aims to analyze the *time token* learning model assisted by *sway* media on student curiosity and student social studies knowledge competency. This type of research is a pseudo-experiment with *Post Test Only Control Group Design*. The subjects of this study were grade V elementary school students with a total of 299 students. Data collection methods using non-test methods and multiple-choice tests. The data analysis used was descriptive statistics and inferential statistics. The results showed that there was a significant effect of the *time token* learning model assisted by *sway* media on the curiosity of grade V students obtained (F -count equal to 23.573 more than F -table 3.12). There is a significant effect of *time token* learning model assisted by *sway* media on the competence of social studies knowledge of grade V students obtained (F -count equal to 23.573 more than F -table 3.12) and there is a simultaneous effect of *Time Token* learning model assisted by *Sway* media on curiosity and competence of social studies knowledge of grade V students obtained sig. less 0.05. In conclusion, the *time token* learning model assisted by *sway* media can have a positive influence on curiosity and competence of student knowledge in social studies learning.

1. PENDAHULUAN

Dokumen perencanaan belajar mengajar yang berisi tentang capaian suatu pembelajaran dari berbagai isi materi hingga evaluasi yang dirancang oleh tenaga pendidik secara sistematis atas dasar aturan yang berlaku untuk mengumpulkan informasi mengenai ketercapaian pembelajaran disebut dengan kurikulum, hal tersebut termuat dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Standar Nasional Pendidikan. Sejak tahun 2013 sampai saat ini, kurikulum yang digunakan dalam keseluruhan jenjang pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Berdasarkan kurikulum tersebut, implementasi pada jenjang Sekolah Dasar dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis pada keilmuan atau

*Corresponding author

E-mail addresses: kadekningsih87@guru.sd.belajar.id (Kadek Ayu Mira Purnama Ningsih)

pendekatan saintifik, dengan pembelajaran yang terintegrasi dalam beberapa kompetensi dasar dari muatan pelajaran yang dipadukan kedalam sebuah tema atau disebut dengan pembelajaran tematik integratif. Dalam kurikulum 2013 ketercapaian siswa mengacu pada semua kompetensi inti untuk mencapai SKL yang wajib dimiliki setiap siswa, hal ini tertuang pada Permedikbud No.24 Tahun 2016 Pasal 2 Ayat 1. Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok salah satunya adalah kompetensi inti pengetahuan yang sering dipergunakan sebagai acuan ketercapaian suatu tujuan dalam proses pembelajaran

Hal ini dikarenakan kompetensi inti pengetahuan berkaitan dengan kemampuan kognitif siswa (Wardana, 2018). Salah satu muatan pelajaran yang terintegrasi dalam sebuah tema di kurikulum 2013 di sekolah dasar yaitu muatan pelajaran IPS, IPS merupakan muatan materi yang memberikan wawasan mengenai berbagai kajian ilmu baik, ilmu sosial dan berbagai aktifitas dasar seseorang (Aryawan et al., 2018; Trisnadewi et al., 2020). Tujuan mata pelajaran IPS yaitu untuk mengenalkan konsep, keterampilan, nilai-nilai sosial serta memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan inkuiri yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat (Supriogi, 2020; I A Arieska Putri Umbara et al., 2020). Pembelajaran IPS mewajibkan siswa untuk mampu mengkaji hubungan manusia dengan lingkungannya, mampu mengembangkan pikiran rasional dari siswa tentang sesuatu yang berkaitan dengan persoalan sosial tentang masyarakat, memperoleh keterampilan dan pengetahuan dasar yang nantinya akan berguna bagi kehidupan siswa dalam bermasyarakat (Ida Ayu Arieska Putri Umbara et al., 2020; Yuniarti et al., 2019). Dengan membelajarkan pembelajaran IPS kepada siswa bertujuan agar mempersiapkan siswa sejak dini menjadi warga negara yang baik, mencakup (*knowledge, attitude and values, skill*) dengan aspek ini diharapkan akan membantu siswa untuk dapat memahami lingkungan sosial, menemukan solusi dari persoalan sosial dalam kehidupan bermasyarakat, menghasilkan penemuan baru dengan cara siswa harus memiliki sikap ilmiah seperti hastrat ingin tahu, kerendahan hati sikap keterbukaan, jujur, pendekatan positif terhadap kegagalan dan sebagainya (Suastra, 2017). Berdasarkan hal tersebut satu diantara sikap yang wajib dikembangkan di sekolah adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ialah suatu tingkah laku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan dipelajari dengan terus mencari informasi secara lebih mendalam (Effendi et al., 2021; Pratiwi & Ritonga, 2023). Rasa ingin tahu dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar di kelas hal ini dikarenakan, jika siswa sudah memiliki rasa ingin tahu maka siswa tersebut meningkatkan antusiasme, motivasi dan keinginan siswa dalam belajar (Laelasari & Adisendjaja, 2018; Marwiyati & Istiningsih, 2020; Saraswati & Putra, 2020). Rasa ingin tahu merupakan perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik (Pratiwi & Ritonga, 2023). Perasaan ini ditandai dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak seperti; kenapa, mengapa, apa, siapa, dimana, bagaimana dan banyak lagi bentuk pertanyaan-pertanyaan. Dengan segala bentuk pertanyaan-pertanyaan tersebut manusia dapat menghasilkan ilmu pengetahuan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa muatan materi IPS masih memiliki hambatan dan permasalahan. Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran IPS disekolah masih mengalami beberapa kendala antara lain masih rendahnya pencapaian kompetensi pengetahuan IPS siswa (N. K. C. Candelia et al., 2022; Riyani & Wulandari, 2022). Kompetensi pengetahuan IPS siswa tiap-tiap SD masih jauh dari yang diharapkan (Wildaniyati et al., 2023). Hal ini dikarenakan muatan materi IPS seringkali dianggap membosankan karena karakteristik materi pembelajaran IPS yang mengharuskan siswa untuk lebih banyak menghafal materi (Ariswati et al., 2018; Rivai & Wulandari, 2018). Muatan materi IPS yang dianggap merupakan ilmu yang bersifat membingungkan dan pembelajaran IPS hanya bertemu dengan tulisan juga akan berdampak dengan minat siswa mengikuti pelajaran IPS dan akan menimbulkan rasa jenuh sehingga kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran IPS (N. Ka. C. C. Candelia et al., 2022). Muatan materi IPS yang terlalu padat membuat siswa menjadi enggan untuk mempelajari lebih dalam mengenai materi pelajaran IPS (Marhayani & Wulandari, 2020). Rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran IPS belum optimal. Tercermin dari adanya beberapa siswa yang pasif dalam diskusi (Saraswati & Putra, 2020). Kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, maupun siswa dengan sumber belajarnya sehingga siswa kurang berpartisipasi secara aktif (Tombokan, 2022). Penggunaan sumber belajar yang hanya terpusat pada buku sehingga menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS yang mengakibatkan siswa belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah (Mayawati, 2020). Rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran disebabkan karena kurangnya kegiatan pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa untuk menggali pengetahuannya terhadap materi yang dipelajari (Wardani & Janattaka, 2022). Pembelajaran seperti itu menjadi kurang efektif untuk pertumbuhan rasa ingin tahu siswa karena siswa hanya bisa mendapatkan materi hanya dengan satu arah. Kurangnya partisipasi mandiri siswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi rendahnya rasa ingin tahu siswa. Dengan adanya rasa ingin tahu siswa terhadap suatu pembelajaran maka dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa

Berdasarkan hasil observasi mengenai penguasaan kompetensi pengetahuan IPS kelas V SDN Gugus VI Sukawati, pencapaian rata-rata hasil UAS kompetensi pengetahuan IPS siswa pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 masih tergolong rendah. Perolehan data dari 6 SD Negeri dengan jumlah siswa sebanyak 299 memperlihatkan hasil rata-rata nilai UAS kompetensi pengetahuan IPS adalah 64,53 dengan KKM di masing-masing sekolah adalah 75,00. Rendahnya pencapaian muatan materi IPS tersebut dikarenakan kondisi lapangan sering kali menganggap pembelajaran IPS membosankan oleh siswa, materi IPS yang terdapat di buku pelajaran sangat padat dan kebanyakan terdapat tulisan saja, kurangnya penggunaan media serta model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran yang membantu siswa memahami materi pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dalam diskusi dikarenakan kurangnya antusias dan rasa ingin tahu dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga rasa ingin tahu siswa dan perhatian siswa masih belum sepenuhnya terfokuskan ke pembelajaran serta kurangnya minat siswa untuk aktif dalam menyampaikan pendapat di dalam kelas. Jika rasa ingin tahu siswa ditumbuhkan dan dikembangkan, maka siswa akan menjadi pribadi yang kritis, berani mengemukakan pendapat, belajar dari berbagai sumber dan akan berusaha mencari tahu sendiri pengetahuannya. Dengan demikian dengan adanya rasa ingin tahu akan mendorong siswa untuk melakukan perbuatan belajar dalam usaha pencapaian hasil kompetensi pengetahuan yang lebih baik. Maka dari itu proses pembelajaran didukung oleh siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat dapat berperan untuk mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan dalam materi pembelajaran IPS.

Merujuk pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, upaya yang dapat dilakukan yaitu berupa penerapan model pembelajaran *Time Token* dikarenakan model pembelajaran *Time Token* mampu menstimulus siswa agar mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mengajak siswa terlibat langsung dalam mengungkapkan pemikiran (Dadi & Kewa, 2020; Dewi et al., 2020). Model pembelajaran *Time Token* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran khususnya dalam mengungkapkan pendapat (Arfenti Amir et al., 2022; Pramana & Suarjana, 2019). Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah (Purba et al., 2022). Model ini menjadikan aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif, dan guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Selain menggunakan model yang inovatif di dalam pembelajaran, diperlukan juga menerapkan penggunaan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena keterkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan (Siregar et al., 2022). Salah satu contoh alat pembelajaran yang cocok digunakan pada materi pelajaran IPS di sekolah dasar ialah media *Sway*. *Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara (Gandasari, 2021). Penggunaan media *Sway* dapat membuat materi pelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Sway* adalah aplikasi dari *Microsoft office* berbasis web yang memungkinkan pengguna dalam membuat presentasi multimedia secara online (Suderajat et al., 2022). *Sway* juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang mengkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. Hal ini dinyatakan dalam perbandingan dengan *microsoft power point* mempunyai kelebihan seperti tampilan dan fitur-fitur template yang digunakan, sebagaimana dikemukakan (Putra et al., 2022) bahwa *microsoft 365* juga memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *Sway*.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan keaktifan siswa dalam pembelajaran cerita pendek meningkat dengan menggunakan model *time token* (Mariah et al., 2020). Model pembelajaran *time token* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik (Sembiring et al., 2021). Model pembelajaran *time token* merupakan model yang berfokus pada aktivitas siswa untuk menggali pengetahuannya terhadap materi yang dipelajari serta media *sway* yang mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang ingin dicapai, dikarenakan banyaknya fitur-fitur yang menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* membuat rasa ingin tahu siswa untuk berusaha lebih keras baik dalam pemahaman materi maupun dalam pengaplikasian materi yang telah didapat dari proses belajarnya, untuk mencari hal-hal yang belum siswa ketahui, terutama hal-hal baru akan memperluas pengetahuan atau informasi siswa. Dengan mendapatkan banyaknya informasi dan ilmu-ilmu yang baru mengenai materi IPS dari rasa ingin tahu siswa akan lebih mengoptimalkan kompetensi pengetahuan IPS. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap rasa ingin tahu siswa dan kompetensi pengetahuan IPS siswa.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experiment* dengan desain *Post test only Control Group Design*. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dari populasi yang sudah di uji kesetaraan kelasnya menggunakan teknik *random sampling* dari semua kelas V di SD Negeri Gugus VI Sukawati dengan jumlah 299 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Data yang dianalisis adalah data mengenai rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa sehingga untuk memperoleh data tersebut dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode nontes dan tes. Nontes dengan menggunakan kuesioner rasa ingin tahu siswa sebanyak 25 butir, dan tes dengan menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Kisi-kisi angket yang disusun dalam penelitian ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa kelas V. Aspek atau dimensi rasa ingin tahu meliputi antusias, perhatian serta tindakan. Sedangkan Kisi-kisi soal yang disusun dalam penelitian ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kompetensi pengetahuan IPS pada siswa kelas V dalam ranah kognitif C1 hingga C4 yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menganalisis) dan C4 (menerapkan). Teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji penelitian ini adalah uji anava A dan Manova. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 25 for Windows. Sebelum dilakukan Anava A dan Manova, dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat. Data yang telah melewati uji prasyarat kemudian dilakukan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa secara parsial maupun simultan. Terdapat 3 kelompok data dalam penelitian ini yaitu data hasil analisis rasa ingin tahu siswa dengan Anava A, data hasil analisis kompetensi pengetahuan siswa dengan Anava A, dan data hasil analisis rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS dengan Manova. Hasil analisis rasa ingin tahu siswa disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Analisis Data Rasa Ingin Tahu dengan Anava A

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	12128,219	1	12128,219	146,177	0,000
<i>Within Groups</i>	6056,768	73	82,969		
Total	18184,987	74			

Berdasarkan hasil analisis pada [Tabel 1](#), diperoleh F_{hitung} , sebesar 23,573 sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 3,12. Sehingga dari hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} ($F_{hitung} = 23,573 > F_{tabel} 3,12$), serta ketahu harga *sig.* sebesar 0,0001 lebih kecil daripada 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V. Hasil analisis data kompetensi pengetahuan IPS siswa dengan uji Anava A tercermin pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Analisis Data Kompetensi Pengetahuan dengan Anava A

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	2313.399	1	2313.399	42.393	.000
<i>Within Groups</i>	4365.576	80	54.570		
Total	6678.976	81			

Berdasarkan hasil analisis pada [Tabel 2](#), diperoleh F_{hitung} , sebesar 42,393 sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 3,12. Sehingga dari hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} ($F_{hitung} = 23,573 > F_{tabel} 3,12$), serta ketahu harga *sig.* sebesar 0,0001 lebih kecil daripada 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V. Hasil analisis rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS dengan Manova terdapat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil analisis rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS dengan Manova

	<i>Effect</i>	<i>Value</i>	<i>F</i>	<i>Hypothesis df</i>	<i>Error df</i>	<i>Sig.</i>
Intercept	<i>Pillai's Trace</i>	0.999	38185.280 ^b	2.000	72.000	0.000
	<i>Wilks' Lambda</i>	0.001	38185.280 ^b	2.000	72.000	0.000
	<i>Hotelling's Trace</i>	1060.702	38185.280 ^b	2.000	72.000	0.000
	<i>Roy's Largest Root</i>	1060.702	38185.280 ^b	2.000	72.000	0.000
Kelas	<i>Pillai's Trace</i>	0.793	137.846 ^b	2.000	72.000	0.000
	<i>Wilks' Lambda</i>	0.207	137.846 ^b	2.000	72.000	0.000
	<i>Hotelling's Trace</i>	3.829	137.846 ^b	2.000	72.000	0.000
	<i>Roy's Largest Root</i>	3.829	137.846 ^b	2.000	72.000	0.000

Berdasarkan hasil analisis MANOVA pada [Tabel 3](#), diketahui harga *sig.* untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* lebih kecil daripada 0,05 yaitu 0,0001. Dengan demikian, Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* dapat mempengaruhi rasa ingin tahu siswa. Hasil temuan dari pembelajaran dengan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* terhadap rasa ingin tahu siswa adalah hasil temuan dari setiap dimensi rasa ingin tahu siswa yang muncul dalam pembelajaran yakni antusias, perhatian serta tindakan. Pertama antusias, siswa diharuskan memiliki gairah, gelora semangat, dan berminat akan sesuatu yang dipelajari. Artinya ketika siswa memiliki antusias atau semangat belajar dalam dirinya maka siswa akan menunjukkan aktifitas fisik yang lebih tinggi dari biasanya. *Kedua*, perhatian yakni pemusatan pikiran, perasaan dan kemauan yang dilakukan secara sengaja dan terkonsentrasi oleh individu siswa yang ditujukan pada obyek untuk memperoleh kejelasan dari obyek yang diperhatikan. Artinya siswa menunjukkan sikap fokus dalam mengamati objek atau materi pembelajaran yang disampaikan. *Ketiga*, tindakan, dimana terdapat suatu perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh siswa sepanjang mengikuti proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu.. Adanya rasa ingin tahu yang tinggi dari seseorang akan mendorongnya untuk mencari tahu lebih dalam apa yang tidak dipahaminya atau sesuatu yang ingin diketahuinya ([Elisa et al., 2019](#); [Fauziah et al., 2022](#)).

Rasa ingin tahu merupakan perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik. Perasaan ini ditandai dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak seperti; kenapa, mengapa, apa, siapa, dimana, bagaimana dan banyak lagi bentuk pertanyaan-pertanyaan. Dengan segala bentuk pertanyaan-pertanyaan tersebut manusia dapat menghasilkan ilmu pengetahuan. Kemampuan mencari, mendalami dan keinginan mengetahui sesuatu lebih jauh juga merupakan bagian dari rasa ingin tahu ([Raharja & Natari, 2021](#)). Rasa ingin tahu menjadi salah satu kekuatan pendorong utama dalam belajar yang dapat membuat siswa untuk mempelajari dan menguasai hal-hal baru ([Fathurrohman, 2017](#)). Jika siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi maka siswa tersebut akan aktif bertanya yang menurutnya menarik. Rasa ingin tahu siswa perlu ditumbuhkan dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan dengan adanya rasa ingin tahu tersebut, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran ([Fauzi et al., 2017](#)). Rasa ingin tahu siswa yang ditumbuhkan dan dikembangkan, maka siswa akan menjadi pribadi yang kritis, berani mengemukakan pendapat, belajar dari berbagai sumber, dan akan berusaha mencari tahu sendiri pengetahuannya.

Meningkatnya rasa ingin tahu siswa tentu tidak lepas dari berbagai kelebihan yang terdapat dalam model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway*. Model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *sway* merupakan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa menggunakan media digital serta menjadikan siswa aktif dalam berdiskusi dan mengungkapkan pendapat. *Sway* memiliki fungsi dan menampilkan konten dengan gaya modern berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara ([Huda, 2017](#); [Puspita, 2021](#)). Selain mampu mempengaruhi rasa ingin tahu, penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* juga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa. Hal ini didukung oleh beberapa faktor diantaranya, penerapan model *time token* berbantuan media *sway* dapat menumbuhkan aktivitas belajar sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap ketercapaian kompetensi pengetahuan IPS siswa. Berbagai tahapan pembelajaran yang di lalui pada model ini memberikan makna pembelajaran yang berarti bagi siswa. Pertama, tahap persiapan yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa salah satunya memudahkan guru dalam

mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri. Sedangkan dengan mengatur duduk siswa agar berkelompok akan menumbuhkan sikap sosial yang lebih baik. Kelas merupakan cerminan masyarakat dan fungsinya sebagai laboratorium untuk belajar tentang kehidupan di dunia nyata yang bertujuan mengkaji masalah-masalah sosial atau pribadi dengan cara demokrasi (Mahriady et al., 2022).

Kedua, tahap penanaman konsep, guru menyajikan sebuah materi pembelajaran dengan bantuan media *sway*, kemudian membangun konsep kognitif dan rasa ingin tahu siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang tertera pada media *sway*. Melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran akan menjadikan siswa termotivasi untuk mempelajari materi yang dibahas. Pada tahap ini guru membangkitkan minat belajar siswa dengan memberikan peranan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang dan menempatkan siswa dalam keadaan siap untuk belajar. Ketiga, tahap pemberian masalah, hal yang dilakukan siswa adalah mengerjakan tugas seputar materi yang dipelajari secara berkelompok. Sehingga membangun kemampuan berpikir serta sikap demokratis dalam memecahkan masalah. Pada tahap ini peran yang dilakukan guru ialah mengawasi, memberikan motivasi sehingga siswa mau bekerja untuk menyelesaikan masalah, menganjurkan agar setiap siswa mencatat hasil-hasil yang diperoleh dengan baik dan sistematis (R & Putra, 2021; Suwantari, 2022). Keempat, tahap penyampaian hasil, ditahap ini setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau hasil diskusinya secara lisan. Setiap siswa mempunyai 3 kartu dan setiap kartu mempunyai waktu \pm 30 detik untuk berbicara. Penggunaan model *time token* dapat menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali karena, setiap siswa yang ingin berbicara siswa harus memberikan 1 kartu kepada guru. Dalam proses pembelajaran, kegiatan mengemukakan pendapat menjadi sangat penting dan mempunyai pengaruh yang cukup besar. Hal ini dikarenakan pada hakikatnya setiap orang berkomunikasi lisan dengan cara berbicara.

Untuk mewujudkan dimensi kompetensi pengetahuan IPS siswa, diperlukannya penerapan model dan media yang memiliki komponen seperti sikap sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional (Nilayuniarti & Semara Putra, 2020; M. Putra et al., 2017; Rivai & Wulandari, 2018). Hal ini tercermin dalam model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway*. Penerapan model *time token* dapat membuat interaksi multiarah guru mendisain proses pembelajaran yang kondusif serta memberikan stimulus dan respon terhadap siswa. Model *time token* adalah model yang cocok digunakan untuk mengasah keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, sehingga dapat meminimalisir siswa diam selama proses belajar mengajar sedang berlangsung (Diantari et al., 2017). Menstimulus siswa dalam proses pembelajaran perlu adanya sistem pendukung seperti berbagai sumber belajar yang membantu guru dalam menyampaikan materi ajar seperti media *sway* dimana media tersebut berbasis digital sehingga terdapat berbagai fitur-fitur seperti gambar, video, teks, dan suara. Dengan adanya proses pembelajarannya yang kondusif, kreatif dan inovatif akan tercapainya tujuan pembelajaran IPS dan siswa akan terbiasa dalam mengungkapkan pendapat.

Melalui pembelajaran yang aktif secara tidak langsung mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Tujuan mata pelajaran IPS yaitu untuk mengenalkan konsep, keterampilan, nilai-nilai sosial serta memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan inkuiri yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat (Grummich et al., 2017; Siska, 2016). Kompetensi pengetahuan IPS tercapai jika siswa memperoleh pengalaman yang seimbang di antara keterampilan, sikap, dan konsep, maka akan memperoleh ide atau fakta-fakta baru, menggunakan cara-cara bekerja yang pasti, serta sikap-sikap yang positif yang mana nantinya dapat diaplikasikan dalam hidup mereka sehari-hari (Bai, 2019; Esposito & Bauer, 2017; M. Putra et al., 2017). Agar tercapainya dimensi kompetensi pengetahuan IPS siswa, diperlukannya penerapan model dan media yang memiliki komponen yang mencakup (*knowledge, attitude and values, skill*) dengan aspek ini diharapkan akan membantu siswa untuk dapat memahami lingkungan sosial, menemukan solusi dari persoalan sosial dalam kehidupan bermasyarakat, menghasilkan penemuan baru dengan cara siswa harus memiliki sikap ilmiah seperti hastrat ingin tahu, kerendahan hati sikap keterbukaan, jujur, pendekatan positif terhadap kegagalan dan sebagainya.

Penelitian ini juga berhasil menemukan adanya pengaruh secara simultan antara rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway*. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: *Pertama*, model pembelajaran *time token* mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa karena model pembelajaran ini menekankan siswa memiliki sikap demokrasi dengan cara belajar secara berkelompok. Dengan belajar berkelompok siswa belajar mengungkapkan berbagai pendapat yang dimiliki serta mendengarkan dan menerima pendapat dari teman yang lain. Dengan kata lain siswa dapat bertukar pikiran dengan rekan kelompoknya. Model ini juga melibatkan fungsi indra yang dimiliki oleh siswa. Hal ini dibuktikan melalui kegiatan siswa secara aktif mencari informasi melalui diskusi, menyelesaikan

permasalahan seperti soal-soal yang tertera pada media *sway*, serta mampu menyampaikan hasil diskusinya. Siswa berusaha untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran tercermin dari siswa yang sering bertanya, menunjukkan rasa antusias serta tindakan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga, dalam pembelajaran aktivitas siswa seperti menyimak dan mengamati materi pembelajaran nampak melakukan usaha aktif, umpan balik, renungan usaha Kembali tentang materi yang dipelajari. Dengan pembelajaran yang berkesan akan mampu meningkatkan pengetahuan siswa dalam materi IPS.

Hasil penelitian diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *audio viual* dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional khususnya pada hasil belajar IPS siswa (Tamara, 2019). Model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn dan meningkatkan hasil belajar siswa (Gandasari, 2021). Mukhlas & Zufadewina (2023) menyatakan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Mukhlas & Muhammadiyah Hamka, 2023). Terdapat pengaruh penggunaan model *Time Token* terhadap hasil belajar siswa (Purba et al., 2022). Terdapat pengaruh yang signifikan kecerdasan interpersonal dan sikap ingin tahu terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa (Saraswati & Putra, 2020). Implikasi penelitian ini, model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* ini semakin banyak diterapkan mengingat banyaknya kelebihan yang didapat dari penerapannya. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan kepustakaan dalam melakukan penelitian dengan variabel yang sama maupun variabel yang berbeda sehingga guru dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang beragam.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* dapat memberikan pengaruh positif terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan melalui model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* dapat membantu meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, dan kemampuan siswa bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam pemecahan masalah serta siswa dapat merasakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* juga dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Arfenti Amir, M., Salemuddin, R., Akhiruddin, Sriwahyuni, Jalal, Abdul, & Iskandar, M. (2022). The Application of Time Token Learning Technique in Improving Students' Sociology Learning Activities. *International Journal of Education and Humanities*, 1(2), 95–107. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.v1i2.72>.
- Ariswati, N. P. E. A., Murda, I. N., & Arini, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(1), 31–41. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v6i1.13105>.
- Aryawan, Sudatha, & Sukmana. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Bai, L. D. Y. (2019). Comparison of Charity and Project-Based Service Learning Models on Knowledge Outcomes of Dietetic Students in a Community Nutrition Course. *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 119(10), A124. <https://doi.org/10.1016/j.jand.2019.08.082>.
- Candelia, N. K. C., Agung, A. agung G., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). The CRH-Type Cooperative Learning Model Assisted By Powerpoint Media On Students' Social Science Knowledge Competencies. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 401–409. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.56013>.
- Candelia, N. Ka. C. C., Agung, A. A. G., & Ayu, I. G. A. (2022). The CRH-Type Cooperative Learning Model Assisted By Powerpoint Media On Students' Social Science Knowledge Competencies. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 401–409.
- Dadi, A. F. P., & Kewa, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar PPKn Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 357–366. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.703>.
- Dewi, S. S., Acesta, A., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik di Kelas. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2859>.
- Diantari, K. A., Suniasih, N. W., & Ardana, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Kelas Iv Sdn Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Selatan. *Journal of Education Technology*, 1(2), 198–203.

- <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12505>.
- Effendi, R., Herpratiwi, & Sutiarto, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920-929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>.
- Elisa, Prasetyo, S. A., & Hadi, H. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 114-121. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i2.17553>.
- Esposito, A. G., & Bauer, P. J. (2017). Going beyond the lesson: Self-generating new factual knowledge in the classroom. *Journal of Experimental Child Psychology*, 153. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jecp.2016.09.003>
- Fathurrohman, d. (2017). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. PT Refika Aditama.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, Z., & Atok, R. Al. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 79-88. <https://doi.org/10.17977/um022v2i22017p079>.
- Fauziah, S. R., Sutisnawati, A., Nurmeta, I. K., & Hilma, A. (2022). Pengaruh Metode Eksperimen Berbantuan Media Kit Ipa Terhadap Kemampuan Literasi Sains Dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 457-467. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2283>.
- Gandasari, N. (2021). Keefektifan Model Problem-Based Learning Berbantuan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 37-41. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.42761>.
- Grummich, P., Ganslandt, O., Buchfelder, M., & Roessler, K. (2017). Characterization of a Factual Knowledge-Associated Brain Memory Area by Functional Magnetic Resonance Imaging and Implementation in Tumor and Epilepsy Brain Surgery. *World Neurosurgery*, 107. <https://doi.org/10.1016/j.wneu.2017.07.176>.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun. *Historia*, 5(2), 125-141. <https://doi.org/10.24127/hj.v5i2.865>.
- Laelasari, I., & Adisendjaja, Y. H. (2018). Mengeksplorasi Kemampuan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Kegiatan Laboratorium Inquiry Sederhana. *Journal of Natural Science Teaching*, 01(01), 14-19. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v1i1.3879>.
- Mahriady, R., Nurdalilah, & Harahap, A. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Teorima Phitagoras. *MathEdu (Mathematic Education Jurnal)*, 5(2), 1-4.
- Marhayani, D. A., & Wulandari, F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80-85. <https://doi.org/10.23887/jjsd.v4i1.24047>.
- Mariah, S., Febianti, Y. N., & Kurnia, M. D. (2020). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Time Token. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 222-230. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54222>.
- Marwiyati, S., & Istiningih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>.
- Mayawati, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Group Investigation Pada Siswa Kelas VII-A Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Equilibrium*, 10(1), 65-76. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v10i1.11937>.
- Mukhlas, A., & Muhammadiyah Hamka, U. (2023). The Influence of Microsoft Sway Media on Learning Outcomes in Natural Science Subjects in Grade V Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 52-60. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3661>.
- Nilayuniarti, N. P., & Semara Putra, D. (2020). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 445-456. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i3.26043>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Pratiwi, Y., & Ritonga, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Leaflet untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 276-281. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.521>.
- Purba, D. A., Purba, N. A., & Sianturi, C. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Time Token terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 8203-8214. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.8010>.

- Puspita, E. I. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2>.
- Putra, A. R., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Sinkesjar*, 2(1), 73–77. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p190>.
- Putra, M., Darsana, I. W., & Darmayanti, N. K. A. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbasis Reinforcement Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 145–152. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11607>.
- R, D. S. M., & Putra, E. D. (2021). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Peduli Terhadap Lingkungan Pada Sekolah Adiwiyata di SD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39617>.
- Raharja, S. J., & Natari, S. U. (2021). Pengembangan Usaha Umkm Di Masa Pandemi Melalui Optimalisasi Penggunaan Dan Pengelolaan Media Digital. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i1.32361>.
- Rivai, I. N. A., & Wulandari, T. (2018). Perbedaan metode debat dan ceramah terhadap penguasaan konsep IPS ditinjau dari berpikir kritis siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.11181>.
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>.
- Saraswati, P. I., & Putra, M. (2020). Kontribusi Kecerdasan Interpersonal dan Sikap Ingin Tahu Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 8(1), 89–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i1.24582>.
- Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076–4084.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Garudhawaca.
- Suastra, W. (2017). *Pembelajaran Sains Terkini*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suderajat, E., Herpratiwi, H., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran IPS Terpadu Menggunakan Multimedia Interaktif Sway di Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5323–5330. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3110>.
- Supriogi, S. (2020). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di Kelas IV pada SD Negeri 10 Kepahiang Dengan Model Pembelajaran Secara Kooperatif Course Review Hooray. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 169–181. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.169-181>.
- Suwantari, I. G. A. (2022). Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Semester I SD Negeri 3 Jagaraga. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 44–52. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566395>.
- Tamara, N. M. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 131–141. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>.
- Tombokan, S. S. N. (2022). Pengaruh Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Pembentukan Kompetensi Sosial Siswa Kelas VI SD Negeri Se Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 24–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7321223>.
- Trisnadewi, N. K., Putra, M., & Ardana, I. K. (2020). Model Advance Organizer Berbantuan Media Grafis Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 25(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25152>.
- Umbara, I A Arieska Putri, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 13–25. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Umbara, Ida Ayu Arieska Putri, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.

- Wardana. (2018). Peningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Standar Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Kolegial Teknik Kunjungan Antar Kelas. *Tarbawi*, 15(1), 94–118. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v15i1.721>.
- Wardani, S. A., & Janattaka, N. (2022). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8 Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(4), 365–374. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v3i4.2035>.
- Wildaniyati, A., Mutmainah, M., & Indartini, M. (2023). Pelatihan Pengembangan Kompetensi dan Competitiveness Siswa Di Bidang Ilmu Sosial. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 3(1), 131–135. <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.892>.
- Yuniarti, D., Abadi, I. B. G. S., & Wiyasa, I. K. N. (2019). Pengaruh Model Student Teams Achievement Divisions (STAD) Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kuta Utara Badung Tahun Ajaran 2017/2018. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i1.16970>.