

Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Audio Visual* Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn

Kadek Ayu Mira Purnama Ningsih¹, Made Putra²

¹²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

e-mail: mira.purnama.ningsih@undiksha.ac.id¹, madeputra@undiksha.ac.id²

Abstrak

Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan membuat siswa tidak bisa mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan opini atau pendapat, tentunya akan berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada muatan pelajaran PPKn. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh yang model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn. Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment* serta dipilih rancangan penelitian yakni *the posttest-only non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruh kelas V SD sebanyak 208. Melalui teknik *cluster random sampling* terpilih dua kelas sebagai sampel dengan jumlah sampel keseluruhan ialah 76 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, setelah itu dianalisis menggunakan uji-t dengan derajat kebebasan = 74 pada taraf signifikansi 5%. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,937$ sedangkan perolehan $t_{tabel} = 1,993$ dari hal tersebut maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,937 > 1,993$). Sehingga simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD, temuan ini dikarenakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* dapat menjadikan sebuah inovasi model dan media pembelajaran yang memberikan timbal balik yang positif dalam membantu membangun struktur kognitif siswa dan mampu membangun pengetahuan awal siswa untuk mengoptimalkan kompetensi pengetahuan PPKn siswa.

Kata-kata kunci: *time token*, *audio visual*, PPKn.

Abstact

The learning atmosphere that is less pleasant makes students unable to develop the ability to convey opinions, especially it will affect the competence of students' knowledge, especially in PPKn lesson content. This study aims to analyze the effect of the time token learning model assisted by audio-visual media on the knowledge competency of PPKn. This type of research is a quasy experiment and a research design was chosen, namely the posttest-only non-equivalent control group design. The population of this research is all grade V SD as many as 208. Through the cluster random sampling technique, two classes were selected as samples with a total sample size of 76 students. The data was collected by means of the test method, after that it was analyzed using the t-test with degrees of freedom = 74 at the 5% significance level. From the calculation results obtained t count = 2.937 while the acquisition t table = 1.993 from this, then t count > t table ($2.937 > 1.993$). So that the conclusion of this study is that the time token learning model assisted by audio-visual media has a significant effect on the knowledge competence of PPKn in grade V SD students, this finding is because the time token learning model assisted by audio-visual media can make an innovative model and learning media that provide positive feedback in helping to build students' cognitive structures and being able to build students' initial knowledge to optimize students' competency knowledge of PPKn.

Key words: *time token*, *audio visual*, PPKn.

*Corresponding author.

1. Pendahuluan

Kurikulum memuat aktivitas belajar mengajar yang dilakukan guru sebagai pendidik kepada siswa guna tercapainya target dalam bidang pendidikan yang dirancang secara sistematis atas dasar aturan yang berlaku (Machali, 2014; Morelent & Syofiani, 2018). Pembelajaran di sekolah dasar saat ini diterapkan proses pembelajaran yang berbasis keilmuan atau pendekatan saintifik dengan bentuk pembelajaran tematik integratif yang mengacu pada kurikulum 2013. Pembelajaran tematik integratif yaitu melibatkan beberapa kompetensi dasar dari muatan materi pelajaran yang dipadukan kedalam sebuah tema, didalam kurikulum 2013 ketercapaian peserta didik mengacu pada semua kompetensi inti untuk mencapai SKL yang wajib dimiliki setiap peserta didik (Mulyadin, 2016; Subadi et al., 2013).

Kompetensi inti pengetahuan sering dipergunakan sebagai acuan ketercapaian suatu tujuan dalam proses pembelajaran, karena kompetensi inti pengetahuan berkaitan dengan kemampuan kognitif siswa (Khofiatun et al., 2016; Wardana, 2018). Salah satu muatan materi pelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar yaitu PPKn, PPKn adalah salah satu materi pelajaran yang memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai nilai dan moral yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945, dan memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman untuk mengembangkan nilai moral berlandaskan pada Pancasila, UU, dan Norma yang berlaku secara individu maupun dalam bermasyarakat (Aprilia, 2018; Sanistiyasari, 2019; Wiyasa, 2018). Oleh sebab itu, pentingnya muatan materi PPKn diajarkan di jenjang sekolah dasar menambah pemahaman serta pembiasaan diri dalam kehidupan sehari-hari, PPKn juga diajarkan sejak dini agar siswa memahami dan mampu melaksanakan hak serta kewajiban sebagai warga negara dengan benar.

Merujuk pada informasi yang telah diperoleh melalui observasi serta wawancara di SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan khususnya pada kelas V muatan materi pelajaran PPKn seringkali dianggap membosankan oleh siswa karena karakteristik materi pelajaran PPKn yang mengharuskan siswa untuk lebih banyak menghafal materi serta menganggap materi PPKn merupakan ilmu yang sulit di pahami. Sehingga perhatian siswa masih belum sepenuhnya terfokus ke pembelajaran serta kurangnya minat siswa untuk aktif atau menyampaikan pendapatnya di dalam kelas, karena dalam hal ini masih belum optimalnya penggunaan variasi semasa proses pembelajaran sedang berlangsung serta dapat mempengaruhi kontribusi siswa didalam proses pembelajaran. Strategi belajar mengajar yang dilangsungkan secara berulang-ulang juga akan mempengaruhi pola interaksi selama proses belajar mengajar berlangsung. Permasalahan sederhana yang belum banyak mendapat perhatian tersebut dapat diatasi dengan menerapkan variasi kedalam kegiatan pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa. Siswa yang menanggapi suatu materi pembelajaran yang membosankan dikarenakan penerapan proses pembelajaran yang monoton akan menjadikan siswa enggan dalam mempelajari materi pembelajaran, suasana pembelajaran juga dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak nyaman dikarenakan saat penyajian materi pembelajaran tidak membuat siswa merasa termotivasi dalam belajar (Agustini et al., 2015; Mediatati, 2017).

Kurangnya motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membuat kemampuan menanya dan mengutarakan opini siswa menjadi kurang aktif saat kegiatan pembelajaran pada materi PPKn, hal ini menyebabkan rendahnya minat beberapa siswa dalam memperhatikan pembelajaran sehingga pencapaian kompetensi pengetahuan PPKn siswa menjadi rendah (Dewi, 2019; Fitriani, 2019). Berdasarkan hal tersebut, tentunya akan menimbulkan kesenjangan antara tujuan dan harapan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran PPKn dengan kenyataan, oleh sebab itu salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok digunakan pada proses pembelajaran yaitu mempergunakan model pembelajaran *time token*.

Model pembelajaran *time token* merupakan pembelajaran yang dapat yang mampu merangsang siswa untuk memahami secara mendalam pemahaman, keingintahuan

serata percaya diri siswa sehingga dapat berpartisipasi aktif di dalam kelas (Siregar, 2019; Wahyuni, 2018). Dalam proses pembelajaran model *time token* mempunyai keunggulan diantaranya memotifasi siswa dalam meningkatkan keterlibatannya didalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat melatih mengutarakan opini secara lisan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pengetahuan dengan teman yang lebih banyak (Kandaga, 2017; Santriana Son, 2019).

Selain menggunakan model yang inovatif di dalam pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran juga dapat dilakukan dengan penggunaan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa, salah satu contoh alat pembelajaran yang cocok digunakan pada materi pelajaran PPKn di sekolah dasar ialah media *audio visual*. Media audio visual merupakan media yang memiliki kelebihan dibandingkan media pada umumnya yaitu, pertama media *audio visual* ialah alat yang mampu mengimplikasikan indra pendengaran dan pengelihatian secara bersamaan pada saat memberikan pesan atau informasi, kedua media ini dapat menampilkan gambar yang mampu bergerak serta dapat meberikan informasi yang diperlukan sesuai dengan proses pembelajaran, ketiga ini dapat mengajak peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran karena pada media ini sekaligus melibatkan pendengaran dan pengelihatian siswa (Pratama, 2018; Simamora, 2019; Wicaksana, 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu, pertama penelitian yang dilakukan oleh (Tamara, 2019) yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPS. Kedua penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2018) yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap kompetensi pengetahuan IPA. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh (Al-Husna, 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan, belum ada penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD. Sehingga perlu dilakukan pembuktian secara empirik dengan akan dilaksanakannya penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Metode

Penelitian ini merupaka penelitian *quasy experiment* dengan desain *the posttest-only non-equivalent control group design*. Kelompok *experiment* serta kelompok *control* dipenelitian ini akan diberikan tes uji kesetaraan serta *posttest*. Tes uji kesetaraan diberikan untuk menyetarakan kelompok sampel. sedangkan *posttest* di kelompok *experiment* dan *control* itu akan dianalisis. Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah populasi yaitu 208 siswa. Sedangkan sampel pada penelitian ini diperoleh dengan mengundi semua nama kelas V di seluruh SD Negeri populasi pada masing-masing kertas yang jumlahnya 6 kelas, kemudian kertas digulung. Gulungan kertas dimasukkan ke dalam kotak dan diundi. Diambil dua gulungan kertas. Nama-nama SD Negeri pada kedua gulungan kertas tersebut merupakan sampel penelitian. Setelah mendapatkan 2 kelas sebagai sampel dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, maka kelas tersebut diberikan tes uji kesetaraan. Nilai atau skor dari hasil tes uji kesetaraan yang dilakukan tersebut, digunakan untuk penyetaraan kelas sampel. Untuk mengetahui kemampuan awal, siswa diberikan soal sebanyak 30 butir yang mencakup kompetensi pengetahuan PPKn pada

siswa kelas V dalam ranah kognitif C1 hingga C4. Hasil tersebut diuji menggunakan uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes, dengan menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Data yang dianalisis adalah data mengenai kompetensi pengetahuan PPKn siswa, sehingga untuk memperoleh data tersebut dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode tes. Kisi-kisi soal yang disusun dalam penelitian ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kompetensi pengetahuan PPKn pada siswa kelas V semester dua 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-t dengan rumus *polled varians*. Sebelum dilakukan uji-t, dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Data yang telah melewati uji prasyarat kemudian dilakukan uji hipotesis. Hipoteses yang diuji dalam penelitian ini yakni H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Menanalisis hasil kompetensi pengetahuan PPKn kelas V SD menggunakan uji-t yang terdapat 3 kelompok data dalam penelitian ini yaitu (1) data tes uji kesetaraan pada kedua kelompok sampel yang hanya digunakan dalam rangka mengetahui kesetaraan kelompok, (2) data *posttest* kelompok *experiment*, dan (3) data *posttest* kelompok *control*.

Setelah kedua kelompok sampel dinyatakan setara, maka dapat menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum memberi perlakuan pada kelompok eksperimen. Kemudian pada akhir pertemuan siswa diberikan *posttest* yang dianalisis untuk memperoleh hasil kompetensi pengetahuan PPKn siswa. Tes kompetensi pengetahuan PPKn yang digunakan sebagai instrumen penelitian berjumlah 30 butir soal pilihan ganda yang telah diuji cobakan, *posttest* diberikan setelah enam kali perlakuan. Untuk deskripsi kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Deskripsi Kompetensi Pengetahuan PPKn siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-Rata	77,28	70,32
Varians	111,79	99,11
Standar Deviasi	10,57	9,96
Nilai Maksimum	97	93
Nilai Minimum	50	47

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh data *posttest* pada kelas VA SD Negeri 9 Sesetan sebagai kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 77,28 dengan nilai maksimum 97 dan nilai minimum 50, sedangkan kelas V SD Negeri 14 Sesetan yang dijadikan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 70,32 dengan nilai maksimum 93 dan nilai minimum 47.

Pengujian hipotesis yang menggunakan uji-t harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas sebaran data yang menggunakan rumus *Chi-kuadrat* digunakan sebagai analisis dalam rangka mengetahui kenormalan sebaran data kompetensi pengetahuan PPKn kelompok *experiment* serta kelompok *control* pada taraf signifikansi 5%. Diperoleh nilai $X^2_{hit} = 4,35$ dan nilai $X^2_{tab} = 11,07$ pada kelompok

eksperimen dan nilai $X^2_{hit} = 5,03$ dan nilai $X^2_{tab} = 11,07$ pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa $X^2_{hit} < X^2_{tab}$ maka, data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dilakukan agar memenuhi uji prasyarat serta membuktikan bahwa varians yang menyebabkan perbedaan antara kedua kelompok yang dijadikan sebagai objek penelitian. Diperoleh hasil $F_{hitung} = 1,13$ sedangkan $F_{tabel} = 1,73$ pada dk pembilang = 38 dan dk penyebut = 36 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil perbandingan diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ hal ini berarti data kedua kelompok sampel adalah homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas varians, disimpulkan bahwa data kedua kelompok sampel ialah berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, uji hipotesis menggunakan uji-t dapat dilakukan.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Audio Visual* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan. Data rekapitulasi hasil uji-t dapat dilihat pada Tabel 02.

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi Hasil Uji-t

No	Kelompok	N	Dk	M	t_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
1.	Eksperimen	39		77,28			
2.	Kontrol	37	74	70,32	2,937	1,993	H_0 ditolak

Berdasarkan pada Tabel 2. yang telah dipaparkan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,937 > 1,993$), maka H_0 tolak yang dilihat dari kriteria yang telah ditetapkan pada taraf signifikansi 5% dengan dk = 74. Sehingga dari hasil ini diartikan terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* dan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020. Rata-rata skor kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* lebih besar dari kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu $77,28 > 70,32$. Hal ini didukung penelitian oleh (Tamara, 2019) dapat memperkuat hasil pada penelitian ini, yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPS, dengan hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 5,231 > t_{tab} = 2,000$.

Perbedaan tersebut dikarenakan aktivitas belajar pada muatan materi PPKn di kelompok *exsperiment* yang menerapkan model pembelajaran *time token* yang dibantu dengan media *audio visual* berjalan dengan optimal serta kondusif, sehingga dapat mempermudah memusatkan perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memutar media berisi unsur gambar dan suara. Aktivitas belajar mengajar yang sedang berlangsung peserta didik tidak hanya diminta untuk mendengarkan, tetapi juga diminta untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai materi pembelajaran dan siswa juga dapat berdiskusi bersama kelompoknya mengenai materi pembelajaran, sehingga siswa dapat bertukar pikiran. Sehingga banyak siswa berpendapat atau bertukar pikiran maka siswa semakin ingat dan memahami materi pembelajaran yang sudah dijelaskan. Hal ini didukung oleh (Septiani & Hasanah, 2019; Wicaksana, 2017; Yusantika et al., 2018) yang menyatakan media audio visual dapat membuat suasana belajar yang lebih aktif.

Model pembelajaran *time token* merupakan model yang mengembangkan keterampilan sosial dikarenakan selain siswa secara merata dilatih untuk mengungkapkan opini dan dilatih menghargai pendapat teman-temannya, selian itu model ini meberikan kesempatan meningkatkan kemampuan siswa secara merata serta

tidak membuat salah satu siswa atau kelompok yang mendominasi pembelajaran (Diantari, 2017; Pramana & Suarjana, 2019).

Model pembelajaran *time token* merupakan pembelajaran yang dapat yang mampu merangsang siswa untuk memahami secara mendalam pemahaman, keingintahuan serata percaya diri siswa sehingga dapat berpartisipasi aktif di dalam kelas (Siregar, 2019; Wahyuni, 2018). Dalam proses pembelajaran model *time token* mempunyai keunggulan diantaranya memotifasi siswa dalam meningkatkan keterlibatannya didalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat melatih mengutarakan opini secara lisan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pengetahuan dengan teman yang lebih banyak (Kandaga, 2017; Santriana Son, 2019).

Selain menggunakan model yang inovatif di dalam pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran juga dapat dilakukan dengan penggunaan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa, media yang digunakan pada penelitian ini adalah media *audio visual*. Media audio visual merupakan media yang memiliki kelebihan dibandingkan media pada umumnya yaitu, pertama media *audio visual* ialah alat yang mampu mengimplikasikan indra pendengaran dan pengelihatan secara bersamaan pada saat memberikan pesan atau informasi, kedua media ini dapat menampilkan gambar yang mampu bergerak serta dapat meberikan informasi yang diperlukan sesuai dengan proses pembelajaran, ketiga ini dapat mengajak peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran karena pada media ini sekaligus melibatkan pendengaran dan pengelihatan siswa (Pratama, 2018; Simamora, 2019; Wicaksana, 2017)

Selain itu, menurut (Arsyad, 2018; Louk & Sukoco, 2016; Nomleni & Manu, 2018) menyatakan bahwa keunggulan media pembelajaran *audio visual* yaitu, (1) pembelajaran akan lebih bermakna karena bahan pelajaran akan lebih jelas, sehingga siswa mampu menguasai pembelajaran lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) belajar akan lebih bervariasi dan akan lebih menarik. Sehingga kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *time token* yang dibantu dengan media *audio visual* menjadi lebih bermakna, menyenangkan serta memberikan pengaruh yang positif terhadap kompetensi pengetahuan PPKn peserta didik khususnya siswa kelas V SD.

Pelaksanaan model pembelajaran *time token* yang dibantu dengan media *audio visual* memiliki tujuan untuk memudahkan siswa dalam menangkap materi pelajaran, karena pembelajaran *Time Token* selain melatih siswa menyampaikan pendapat, siswa dapat membangun pemikirannya sendiri dengan melalukan interaksi bersama teman kelompoknya (Kandaga, 2017; Tamara, 2019). Semakin banyak siswa membangun konsep-konsepnya sendiri dan semakin banyak siswa mengungkapkan pendapat maka siswa akan semakin paham mengenai materi pelajaran yang diajarkan.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu, pertama penelitian yang dilakukan oleh (Tamara, 2019) yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPS. Kedua penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2018) yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap kompetensi pengetahuan IPA. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh (Al-Husna, 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, penting dilaksanakan penelitian tentang model pembelajaran *time token* berbantuan media *audio visual* dan belum ada peneliti yang menganalisis terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD. Implikasi penelitian ini model pembelajaran *time token* berbantuan media audio visual dapat menjadikan sebuah inovasi model dan media pembelajaran yang memberikan timbal balik yang positif dalam membantu membangun struktur kognitif siswa dan mampu membangun pengetahuan awal siswa untuk mengoptimalkan kompetensi pengetahuan PPKn siswa.

4. Simpulan

Merujuk dari hasil pengujian hipotesis dan pembahasan yang menyarakan t_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} maka penelitian ini dapat menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai *mean* kelompok eksperimen lebih besar dari nilai *mean* kelompok kontrol. Maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Audio Visual* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan. Temuan ini dikarenakan model pembelajaran *time token* berbantuan media audio visual dapat menjadikan sebuah inovasi model dan media pembelajaran yang memberikan timbal balik yang positif dalam membantu membangun struktur kognitif siswa dan mampu membangun pengetahuan awal siswa untuk mengoptimalkan kompetensi pengetahuan PPKn siswa.

Daftar Rujukan

- Agustini, N. L. P. E., Renda, N. T., & Murda, I. N. (2015). Pengaruh model pembelajaran VCT terhadap hasil belajar ranah afektif mata pelajaran PKn siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v3i1.5744>
- Al-Husna, N. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(3), 154–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jlj.v8i3.32024>
- Aprilia, L. A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbasis Kurikulum 2013. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 85. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2530>
- Arsyad. (2018). *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual*. 41–46. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Dewi, A. C. (2019). Pengaruh Model Kooperatif Script Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 66. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20807>
- Diantari, K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas IV SD N Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Selatan. *Journal of Education Technology*, 1(3), 198. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12505>
- Fitriani, N. P. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Flipchart Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V. *Media Komunikasi FPIPS*, 18(1), 22–32. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v18i1.22235>
- Kandaga, T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time-Token Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa SMA. *Edumatica*, 07(01), 21–28. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Khofiatun, Akbar, S., & Ramli, M. (2016). Peran Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 984–988. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i5.6336>
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24–33. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8132>

- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>
- Mediatati, N. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples pada Siswa. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i2.10073>
- Morelent, Y., & Syofiani. (2018). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–152. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1234>
- Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Di SDN Kauman 1 Malang Dan SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Edutama*, 3(2), 31–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- 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>
- Pratama, G. H. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 131–141. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>
- Sanistiyasari, I. G. A. N. (2019). Pengaruh Metode Karyaswasta Fantasi Di Lingkungan Sekolah Berbantuan Majalah Dinding Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(1), 21–31. <https://doi.org/10.23887/pips.v3i1.2874>
- Santriana Son, R. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 284–291. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p284-291>
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.17977/um007v3i12019p031>
- Simamora, R. H. (2019). Pengaruh Penyuluhan Identifikasi Pasien dengan Menggunakan Media Aaudio Visual Terhadap Pengetahuan Pasien Rawat Inap. *Duke Law Journal*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Siregar, R. M. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa. *MathEducation Nusantara*, 2(1), 35–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.32696/jmn.v2i1.58>
- Subadi, T., Priyono, K. D., Dahroni, & Musiyiyam, M. (2013). Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Kurikulum 2013 Melalui Lesson Study Di Sekolah Muhammadiyah Kartasura. *WARTA*, 18(1), 62–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/warta.v18i1.1168>
- Tamara, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 132–134. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17329.g10409>

- Wahyuni, D. A. I. (2018). Pengaruh Mmodel Pembelajaran Time Token Terhadap Kompetensi IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 137–144. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15371>
- Wardana. (2018). Peningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Standar Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Kolegial Teknik Kunjungan Antar Kelas. *Jurnal Tarbawi*, 15(1), 93–112. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v15i1.721>
- Wicaksana, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbantuan Media Audio Visual Dan Motivasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.11074>
- Wiyasa, I. K. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15407>
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>