



**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *TIME TOKEN* BERBANTUAN
MEDIA *PICTURE PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA TEMA 6
SUBTEMA 2 PESERTA DIDIK KELAS IV SDIT AL-BAARIQ KUBU RAYA
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Dian Dhaniah*

*SDIT Al-Baariq Kubu Raya, Kubu Raya, Kalimantan Barat

dhaniahdian@gmail.com

Yapandi**

** Program Studi PIAUD IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat

bissmillahyapandi99@gmail.com

Saumi Setyaningrum***

***Program Studi PGMI IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat

saumisetyaningrum@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the phenomenon experienced by students about the low learning outcomes of science so that appropriate learning strategies are needed. Time token strategy and picture puzzle media are considered to be able to improve learning outcomes and have an influence on the activity process. This research is an experimental research in the form of a one group pretest-posttest design. The source of the data; 1) Primary data sources are fourth grade students and documentation of learning outcomes; 2) The secondary data source in this study is the result of observing the application of the time token strategy with the help of picture puzzle media in learning science with theme 6 sub-theme 2 for students. The technique used is observation technique, measurement technique, and documentation. With the work process, descriptive data analysis, prerequisite tests and hypothesis testing are presented in a contextual and factual systematic manner. The results of the researchers concluded that: 1) The learning outcomes of students before using the time token strategy assisted by picture puzzle media obtained an average value of 43.33 with the number of pre- tests obtaining a complete score of 13.33% as many as 2 of 15 students, not yet achieve the KKM score; 2) The process of using the time token strategy with the help of picture puzzle media has been carried out by researchers by dividing 4 groups into 1 class and distributing picture puzzle pieces as talking coupons in approximately 30 seconds. Each student has 2 coupons to speak and have the opportunity to make puzzles 2 times. If the coupon runs out, it must take turns with other students; 3) The learning outcomes of students after using the time token strategy with the help of picture puzzle media with an average value of 64.67 showed that the learning outcomes reached the KKM score; 4) There is a significant effect of using the time token strategy with the help of picture puzzle media on student learning outcomes. Based on the results of the t test calculation with a sig value of 0.487 and a probability value of 0.05, which means $0.487 > 0.05$.



Keywords: *Time Token Strategy Assisted by Picture Puzzle Media, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena yang dialami peserta didik tentang rendahnya hasil belajar IPA sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi *time token* dan media *picture puzzle* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengaruh pada proses kegiatannya. Penelitian ini eksperimen dengan bentuk penelitian *one group pretest- posttest design*. Sumber datanya; 1) Sumber data primer adalah peserta didik kelas IV dan dokumentasi hasil belajar; 2) Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah hasil observasi penerapan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* dalam pembelajaran IPA tema 6 subtema 2 peserta didik. Teknik yang digunakan teknik observasi, teknik pengukuran, dan dokumentasi. Dengan proses kerjanya melakukan analisis deskriptif data, uji prasyarat dan uji hipotesis dipaparkan secara sistematis konstektual dan faktual. Hasil peneliti menyimpulkan bahwa: 1) Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan *strategi time token* berbantuan media *picture puzzle* memperoleh nilai rata-rata 43,33 dengan jumlah *pre-test* yang memperoleh nilai tuntas sebesar 13,33% sebanyak 2 dari 15 peserta didik, belum mencapai nilai KKM; 2) Proses menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* telah dilakukan peneliti dengan membagi 4 kelompok dalam 1 kelas dan membagikan potongan *picture puzzle* sebagai kupon berbicara dalam waktu kurang lebih 30 detik. Setiap peserta didik mempunyai 2 kupon untuk berbicara dan berkesempatan 2 kali menyusun *puzzle*. Apabila habis kupon tersebut maka harus bergantian dengan peserta didik lainnya; 3) Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *strategi time token* berbantuan media *picture puzzle* dengan nilai rata-rata 64,67 menunjukkan hasil belajar mencapai nilai KKM; 4) Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan nilai sig 0,487 dan nilai probabilitas 0,05 yang artinya $0,487 \geq 0,05$.

Kata Kunci: *Strategi Time Token Berbantuan Media Picture Puzzle, Hasil Belajar.*

A. PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Ridwan Abdullah Sani 2019:155). Pengembangan strategi pembelajaran yang bervariasi diperlukan untuk meningkatkan kompetensi pada pendidikan sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Hal seperti ini sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan merupakan solusi untuk membuat peserta didik senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh (Arif 2012:26). Media pengajaran dapat membantu proses belajar peserta didik yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil



belajar peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *picture puzzle*. Menurut Rani Yulianti (2008:7) media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang berupa gabungan potongan gambar yang dapat membantumengembangkan kreatifitas peserta didik.

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:38) hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh peserta didik berkat usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran dapat diwujudkan dengan nilai. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang merupakan mata pelajaran berhubungan dengan lingkungan.

Pembelajaran IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Menurut BNSP (2006:484-485) dalam KTSP ditingkat sekolah dasar diharapkan ada penekananpembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, teknologi danmasyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas IV pada hari Jum"at 15 Januari 2022 yang bernama ibu Eva Aulia, S.Pd. di SDIT Al-Baariq menyatakan peserta didik kesulitan dalammemahami pembelajaran IPA dikarenakan pembelajaran tersebut berisi proses dalam tubuh yang tidak dapat dilihat dengan mudah dan tingkat keaktifan peserta didik yang kurang dalam proses pembelajaran yang disebabkan hasil belajar masih dibawah KKM. Sama halnya dengan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti di SDIT Al-Baariq peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik merasa bosan hanya memperhatikan buku serta tidak berminat dalam pembelajaran satu arah. Sementara sikap peserta didik saat pembelajaran peserta didik cenderung lebih diam dan tidak aktif dalam pembelajaran yang membuat kondisi belajar di kelas tidak maksimal, sehingga berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik rendah.

Adapun rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan banyak faktor, salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton. Sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian agar para peserta didik tertarik danaktif untuk belajar dalam usaha meningkatkan hasil belajar, peneliti melihat bahwa penggunaan strategi *time token* merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam hasil belajar peserta didik. Menurut Amin Suyitno (2004: 3) strategi *time token* adalah salah satu pendekatan struktural dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan meningkatkan perolehan hasil akademik. Strategi pembelajaran ini sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk menghindari atau mendominasi peserta didik atau peserta didik yang diam sama sekali dan menghendaki peserta didik saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif dari pada individu.

Menurut Elok Puspitasari (2019) salah satu penelitian terdahulu yang membahas



tentang pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA materi energi panas siswa MI Podorejo Sumber Gempol Tulungagung yaitu terdapat pengaruh dalam penggunaan strategi *time token* terhadap hasil belajar IPA dibuktikan hasil belajar peserta didik meningkat dan mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Untuk itu peneliti memperkirakan strategi *time token* diharapkan dapat mengatasi persoalan-persoalan tersebut.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Eksperimen penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan model rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*. Dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto 2007:9). Metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini karena untuk mengetahui pengaruh strategi *time token* dan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar IPA tema 6 subtema 2 peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan dokumentasi hasil belajar kelas IV SDIT Al-Baariq. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *Sampling jenuh*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh siswa kelas IV SDIT Al-Baariq sebagai sampel.

Pada penelitian ini variabel bebas dan variabel terikat sebagai yaitu berikut: Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, teknik pengukuran dan dokumentasi. Alat pengumpulan data antara lain: pedoman observasi, pedoman tes, pedoman dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi: validasi isi, validasi konstruk, reliabilitas, daya beda. Adapun Teknik analisis data menggunakan analisis deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada analisis data peneliti akan paparkan data-data yang diperoleh melalui teknik dan alat pengumpulan data untuk menganalisis instrumen soal sesuai dengan yang digunakan sebagai berikut.

1. Validasi Isi

Pengujian instrumen soal yang akan digunakan dalam penelitian telah diuji oleh pakar sebagai validator sesuai dengan bidangnya. Berikut tabel validasi soal oleh validator.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Soal Oleh Validator

| No. Butir Soal | Validator | |
|-------------------|---------------|--------------------------|
| | Mahrani, M.Pd | Vidya Setyaningrum, M.Pd |



| | | |
|----|---|---|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | 1 |
| 7 | 1 | 1 |
| 8 | 1 | 1 |
| 9 | 1 | 1 |
| 10 | 1 | 1 |

Sumber: Hasil Validasi dari Validator Keterangan: valid= 1 Tidak valid= 0

Berdasarkan hasil perhitungan *content validity ratio* di atas, secara keseluruhan hasilnya adalah 1, maka dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1-10 dinyatakan valid.

2. Validasi Konstruk

Berdasarkan perhitungan validitas konstruk di atas, dapat dilihat bahwa semua soal nyatakan valid oleh para pakar, hal ini terbukti dengan uji validitas konstruk dengan hasil 1 yang berarti valid.

3. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan data hasil dari *post-test*. Berikut hasil uji reliabilitas:

Tabel 4.3

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,228 | 10 |

Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel di atas dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,228 sehingga angka tersebut 0,228 lebih besar dari minimal *Cronbach's Alpha* 0,06. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel hasil belajar dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya dengan kategori sedang.

4. Tingkat Kesukaran Soal

Pengujian tingkat kesukaran soal pada penelitian ini menggunakan hasil *post-test* sebagai berikut:

Tabel 4.4

Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

| Nomor Butir Soal | Nilai Kesukaran | Kriteria Nilai Tingkat Kesukaran |
|------------------|-----------------|----------------------------------|
| 1 | 0,87 | Mudah |
| 2 | 0,33 | Sedang |



| | | |
|----|------|--------|
| 3 | 0,67 | Sedang |
| 4 | 0,93 | Mudah |
| 5 | 0,47 | Sedang |
| 6 | 0,87 | Mudah |
| 7 | 0,80 | Mudah |
| 8 | 0,53 | Sedang |
| 9 | 0,53 | Sedang |
| 10 | 0,47 | Sedang |

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan analisis tingkat kesukaran soal pada *post-test* yang telah diuraikan pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwadari 10 butir soal terdapat 6 butir soal yang dikategorikan sedang dan terdapat 4 soal dikategorikan mudah.

5. Daya Pembeda

Tabel 4.5

Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

| Nomor Butir Soal | Nilai Daya Pembeda | Kriteria Nilai Daya Pembeda |
|------------------|--------------------|-----------------------------|
| 1 | 0,25 | Sedang |
| 2 | 0,17 | Buruk |
| 3 | 0,35 | Sedang |
| 4 | 0,12 | Buruk |
| 5 | 0,19 | Buruk |
| 6 | 0,25 | Sedang |
| 7 | 0,5 | Baik |
| 8 | 0,21 | Sedang |
| 9 | 0,33 | Sedang |
| 10 | 0,19 | Buruk |

Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan analisis daya pembeda soal pada 10 butir soal, terdapat 5 soal yang dikategorikan sedang, terdapat 4 soal dikategorikan buruk dan terdapat 1 soal dikategorikan baik.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskripsi Data

Pada analisis data akan membahas rumusan masalah sebagai berikut:

- Hasil belajar sebelum menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar IPA Tema 6 subtema 2 kelas IV SDIT Al-Bariq.

Tabel 4.6

Hasil *Pre-Test* Peserta Didik Kelas IV



| No. | Nama | Nilai <i>Pre-Test</i> |
|------------|----------------------|--------------------------|
| 1 | Adam Pratama | 50 |
| 2 | Adi Saputra | 50 |
| 3 | Elvia Septiani | 30 |
| 4 | Ayudia | 10 |
| 5 | Leli Elfiani Lestari | 50 |
| 6 | M. Yusuf Al-Kadri | 70 |
| 7 | Najwa Annur Abdullah | 70 |
| 8 | Suhendri Tamam | 40 |
| 9 | Vita Anastasia | 60 |
| 10 | Winda Lestari | 60 |
| 11 | Wirda Khairunnisa | 40 |
| 12 | Zakaria Maniego | 30 |
| 13 | Hafiza Nadira | 30 |
| 14 | Barlia Nanda M. S | 40 |
| 15 | Repal Ramadhan | 20 |
| Jumlah | | 650 |
| Rata-Rata | | 43.33 |
| Persentase | | 13,33% |

Sumber: Data Olahan *Microsoft Excel*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai *pre- test* ialah 650 dengan rata-rata nilai 43,33 dan jumlah *pre-test* yang memperoleh nilai tuntas sebesar 13,33% sebanyak 2 dari 15 peserta didik artinya nilai *pre-test* masih banyak nilai yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum atau disebut dengan KKM..

- b. Adapun proses penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* di dalam kelas dengan pendekatan saintifik yaitu sebagai berikut:
 - c. Mengamati
Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait materi daur hidup hewan.
 - d. Menanya
 - 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan materi daur hidup hewan.
 - 2) Guru memberikan penjelasan berkaitan dengan apa yang ditanyakan peserta didik.
 - e. Mencoba dengan strategi *time token*
 - 1) Guru membagi kelas dalam 4 kelompok.
 - 2) Guru membagikan potongan *picture puzzle* sebagaimana berbicara ke setiap



- 3) Setiap peserta didik yang akan menyusun potongan gambar *puzzle* (kartu berbicara) di papan gambar terlebih dahulu harus menyebutkan hewan-hewan yang mengalami metamorfosis.
- 4) Peserta didik yang tidak mempunyai potongan gambar (kupon berbicara) lagi tidak diperkenankan untuk berbicara sampai peserta didik yang lain menghabiskan potongan gambar *puzzle* nya.
- 5) Jika semua peserta didik sudah menghabiskan potongan gambar (kupon berbicara) maka permainan berakhir.
- 6) Guru memberikan hadiah kepada peserta didik yang pertama kali menyelesaikan permainan.

f. Menalar

- 1) Peserta didik mengidentifikasi tahap awal hingga akhir daur hidup hewan metamorfosis sempurna dan hewan metamorfosis tidak sempurna pada gambar *puzzle*.
- 2) Peserta didik mengidentifikasi contoh-contoh hewan metamorfosis sempurna dan hewan metamorfosis tidak sempurna pada gambar *puzzle*.

g. Mengkomunikasikan

- a) Peserta didik menyebutkan tahap awal hingga akhir daur hidup hewan metamorfosis sempurna dan hewan metamorfosis tidak sempurna.
- b) Peserta didik menyebutkan contoh-contoh hewan metamorfosis sempurna dan hewan metamorfosis tidak sempurna.

h. Hasil belajar setelah menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq tahun ajaran 2021/2022.

Tabel 4.7

Hasil *Post-Test* Peserta Didik Kelas IV

| No. | Nama | Nilai <i>Post-Test</i> |
|-----|----------------------|---------------------------|
| 1 | Adam Pratama | 70 |
| 2 | Adi Saputra | 50 |
| 3 | Elvia Septiani | 80 |
| 4 | Ayudia | 60 |
| 5 | Leli Elfiani Lestari | 70 |
| 6 | M. Yusuf Al-Kadri | 100 |
| 7 | Najwa Annur Abdullah | 80 |
| 8 | Suhendri Tamam | 50 |
| 9 | Vita Anastasia | 60 |
| 10 | Winda Lestari | 40 |
| 11 | Wirda Khairunnisa | 50 |



| | | |
|------------|-------------------|--------|
| 12 | Zakaria Maniego | 80 |
| 13 | Hafiza Nadira | 70 |
| 14 | Barlia Nanda M. S | 50 |
| 15 | Repal Ramadhan | 60 |
| Jumlah | | 970 |
| Rata-Rata | | 64,67 |
| Persentase | | 46,67% |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai *post- test* yakni 970 dengan rata-rata 64,67 menunjukkan hasil belajar peserta didik meningkat dengan jumlah *post-test* yang memperoleh nilai tuntas sebesar 46,67%. sebanyak 7 dari 15 peserta didik meningkat dari jumlah nilai *pre-test*.

- i. Pengaruh penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar IPA tema 6 subtema 2 kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hipotsis yang digunakan dalam penelitian ini, hasil perhitungan uji t dengan nilai sig 0,487 dan nilai probabilitas 0,05 yang artinya $0,487 \geq 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan strategi *time token* dan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun jaran 2021/2022.

- b. Uji Prasyarat

Adapun peneliti paparkan data penelitian untuk menjawabrumusan masalah sebagai berikut:

- c. Uji Normalitas

1) Uji normalitas nilai *pre test*

Tabel 4.7
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | |
|----------------------------------|--------------------------|---------------------|
| KN | | 15 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 43,3333 |
| | Std. Deviation | 17,59329 |
| | Most Extreme Differences | |
| | Absolute | ,114 |
| | Positive | ,109 |
| | Negative | -,114 |
| Test Statistic | | ,114 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |

Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel diatas maka *pre-test* memiliki nilai sig 0,200 yang berarti bahwa nilai sig *pre test* memiliki nilai sig *pre-test* $0,200 >$

0,0005 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* berdistribusi normal.

2) Uji normalitas nilai *post test*

Tabel 4.8

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | |
|----------------------------------|----------------|---------------------|
| N | | 15 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 64,6667 |
| | Std. Deviation | 15,97617 |
| | | |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,154 |
| | Positive | ,154 |
| | Negative | -,113 |
| Test Statistic | | ,154 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |

Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel diatas maka *post test* memiliki nilai sig 0,200 yang berarti bahwa nilai sig *post-test* memiliki nilai sig *post-test* 0,200 > 0,0005 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* berdistribusi normal.

b. Uji Leneartitas

d. Tabel 4.9 Uji

Leneartitas

ANOVA Table .e

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| POST TES * PRE TEST | Between Groups | (Combined) | 2840,000 | 6 | 473,333 | 5,164 | ,019 |
| | | Linearity | 135,641 | 1 | 135,641 | 1,480 | ,258 |
| | | Deviation from Linearity | 2704,359 | 5 | 540,872 | 5,900 | ,014 |
| | Within Groups | | 733,333 | 8 | 91,667 | | |
| Total | | | 3573,333 | 14 | | | |

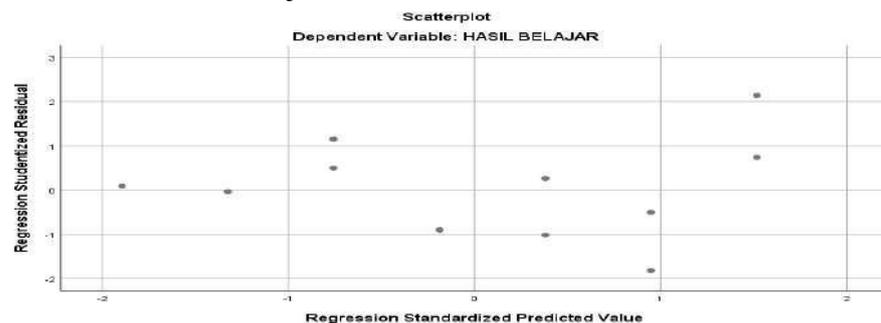
Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan nilai signifikan (sig) dari perhitungan linearitas diatas, diperoleh dengan nilai 0,14 yang bearti bahwa sig 0,14 > 0,05. Maka dapat disimpilkan bahwa ada hubungan linearitas secara signifikansi antara variabel penggunaan strategi pembelajaran *time token* berbantuan media *picture puzzle* (variabel *independent*) dengan hasil belajar siswa yakni *post- test* (variabel *dependent*).

a. Uji Heteroskedastisitas

b. Gambar: 4.1

c. Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan hasil output *scatterplot* di atas dapat dilihat bahwa titik-titik penyebaran di atas dan di bawah atau sekitar angka 0, titik-titik tidak hanya mengumpul satu tempat dan membentuk gelombang lebar kemudian mengecil/menyempit kemudian melebar kembali. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

b. Uji Hipotesis

a. Uji Ketetapan Model Regresi

c. Tabel 4.10

d. Uji Ketetapan Model Regresi

Model Summary

e.

f.

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,195 ^a | ,038 | -,036 | 16,262 |

Berdasarkan tabel di atas diperoleh R 0,195 menjelaskan nilai korelasinya sedang. Berikutnya ialah nilai R Square sebesar 0,038 menunjukkan bahwa penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* berpengaruh positif sebesar 3,8% artinya bahwa jika guru menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar maka hasil belajar peserta didiknya akan semakin tinggi. Sedangkan sisanya 6,2% ialah faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq tidak diteliti oleh peneliti.

a. Uji F Statistik

Tabel 4.11

Uji signifikansi (uji f)

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|------|-------------------|
| 1 | Regression | 135,641 | 1 | 135,641 | ,513 | ,487 ^b |
| | Residual | 3437,692 | 13 | 264,438 | | |
| | Total | 3573,333 | 14 | | | |

Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai F sebesar 0,513 dengan signifikan $0,487 > 0,005$ atau 5% maka, dapat disimpulkan H_a yang di terima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022.

b. Uji t Statistik

Hasil signifikansi uji t dapat dilihat pada tabel *coefficients* di bawah ini Tabel 4.12

Uji Signifikansi (Uji t) Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Std. Error | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|-------|-----------------------------|--------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | | | | | |
| 1 | (Constant) | 57,000 | 11,499 | Beta | 4,957 | ,000 |

Sumber: Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa t hitung pada penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* adalah sebesar 0,716 dengan nilai sig 0,487 dan nilai probabilitas 0,05 atau 5% artinya nilai sig $0,487 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022

Pembahasan

Setelah penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap Jurnal Karya Ilmiah Pendidik dan Praktisi SD & MI (JKIPP) Vol. 2, No. 1, Maret 2023



hasil belajar IPA peserta didik kelas IV telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dicantumkan pada RPP. Maka dalam bagian ini peneliti akan membahas dengan teori yang ada. Untuk lebih jelasnya teknik pembahasan dimaksud akan peneliti paparkan dibawah ini.

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap peserta didik. Peserta didik merasa bosan dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru secara monoton sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah dan belum mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 43,33.

Strategi pembelajaran mempunyai andil cukup besar dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan pembelajaran Menurut Hamza B. Uno (2011) menunjukkan penampilan atau keterampilan peserta didik tertentu yang diharapkan dapat mencapai sebagai hasil belajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik akan ditentukan oleh penggunaan suatu model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Proses menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* pembelajaran IPA tema 6 Subtema 2 peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya Tahun Ajaran 2021/2022.

Berdasarkan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas menurut Richard Arends (2008:7) strategi pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial serta untuk menghindari peserta didik mendominasi pembicaraan atau peserta didik yang diam sama sekali.

Adapun proses penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* pada saat pembelajaran yaitu peneliti memberikan penjelasan materi tentang daur hidup hewan kepada peserta didik. Setelah peserta didik menyimak penjelasan oleh peneliti, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dari penjelasan yang belum dipahaminya. Peneliti membagi kelompok diskusi menjadi 4 kelompok dan membagikan media *picture puzzle* atau sebagai kupon berbicara pada tiap kelompok dalam waktu kurang lebih 30 detik. Setiap peserta didik memiliki 2 *picture puzzle* dan 2 kali kesempatan berbicara. Selanjutnya peserta didik harus menyusun *puzzle* dan berbicara menyebutkan contoh hewan dan daur hidup hewan yang termasuk metamorfosis hingga waktu selesai dan dilanjutkan oleh peserta didik lainnya hingga kupon berbicara semua anggota diskusi habis dan *puzzle* tersusun menjadi satu gambar yang utuh. Maka permainan telah berakhir.

3. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti setelah menggunakan strategi *time token* dan media *picture puzzle* saat proses



pembelajaran, peserta didik lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Menurut Richard Arends (2008:7) strategi *time token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan masing-masing dan mendengarkan pandangan serta pemikiran orang lain.. Selain mengembangkan model pembelajaran yang aktif, suasana yang menyenangkan akan lebih memotivasi peserta didik. Salah satunya peneliti menyajikan permainan yaitu *picture puzzle*. Menurut Rani Yulianti (2008: 43) *picture puzzle* merupakan salah satu media permainan yang sederhana dan menarik serta mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sehingga dengan pemilihan strategi dan media pembelajaran yang cocok dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Pengaruh penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* dengan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* terdapat pengaruh yang signifikan. Strategi pembelajaran menurut Dick dan Carey (dalam Wahyudin Nur Nasution, 2017:4) arti strategi pembelajaran atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun menurut Suparman (dalam Wahyudin Nur Nasution, 2017:4) strategi merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang ditentukan. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang cocok peserta didik dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Temuan Penelitian

Selama melakukan pengamatan di dalam kelas, ada beberapa hal yang menarik dari penelitian ini yang di jadikan peneliti sebagai temuan penelitian di SDIT Al-Baariq Kubu Raya di temukan hal yang menarik yaitu:

1. Berdasarkan temuan penelitian yang terjadi di dalam kelas pada saat proses pembelajaran sebelum menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* kelas IV SDIT Al-Baariq, peserta didik kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru dikarenakan strategi yang digunakan oleh guru monoton yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak menyukainya, sehingga hasil belajar peserta didik rendah dan belum mencapai KKM.
2. Berdasarkan temuan penelitian masih ada sebagian peserta didik yang kurang memahami pelajaran pada saat peneliti sudah memberikan perlakuan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, sehingga nilai peserta didik masih ada yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).



D. KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan *strategi time token* berbantuan media *picture puzzle* memperoleh nilai rata-rata 43,33 dengan jumlah *pre-test* yang memperoleh nilai tuntas sebesar 13,33% sebanyak 2 dari 15 peserta didik, belum mencapai nilai KKM pada pembelajaran IPA tema 6 subtema 2 SDIT Al-Baariq tahun ajaran 2021-2022.

Proses menggunakan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* telah dilakukan peneliti dengan membagi 4 kelompok dalam 1 kelas dan membagikan potongan *picture puzzle* sebagai kupon berbicara dalam waktu kurang lebih 30 detik. Setiap peserta didik mempunyai 2 kupon untuk berbicara dan berkesempatan 2 kali menyusun *puzzle*. Apabila habis kupon tersebut maka harus bergantian dengan peserta didik lainnya. Berdasarkan langkah- langkah yang digunakan sistematis sehingga dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *strategi time token* berbantuan media *picture puzzle* dengan nilai rata-rata 64,67 menunjukkan hasil belajar peserta didik meningkat dengan jumlah *post-test* yang memperoleh nilai tuntas sebesar 46,67% sebanyak 7 dari 15 peserta didik mencapai nilai KKM pada pembelajaran IPA tema 6 subtema 2 SDIT Al-Baariq tahun ajaran 2021-2022.

Pengaruh penggunaan strategi *time token* berbantuan media *picture puzzle* yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan strategi *time token* dan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Baariq Kubu Raya tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan nilai sig 0,487 dan nilai probabilitas 0,05 yang artinya $0,487 \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

E. REFERENSI

Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta. Prenada Media Group.

Amin Suyitno. 2004. Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika. Semarang: FMIPA UNNES.

Arif S Sadiman. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto 2007. Edisi Revisi VI Prosedur Penelitian Suatu Pendidik Praktek. Jakarta: Rineka Apta.

BNSP. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.

Deni Dermawan. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Deporter, Bobby, Mark Reardon dan Sarah Singer Nourie. 2003. Quantum Teaching: Oerchestrating Student Success. Bandung: Kaifa.

Diana Puspa Karitas. 2006. Temati Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Diantari, Suniasih, Ardana. 2017. Journal Of Education Technology.

Dick, Walter And Lou Carey. 1998. The Systematic Design Of Instruction. New



Elis Ratna Wulan Dan H.A.Rusdiana. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

Elok Puspitasari. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Energi Panas Siswa MI Podorejo Sumber Gempol Tulung Agung*. Tulung Agung: IAIN Tulung Agung.

Fopypah. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 06 Jarai Kabupaten Lahat*. Bengkulu: UIN FAS Bengkulu

Hadari Nawawi. 2012. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Jakarta: Haji Masagung.

Hamalik, Oerman. 1993. *Media Pendidikan Cetakan Ke Vi*. Bandung: Citra Aditya.

Hamruni. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Insan Madani. Hamza B. Uno. 2011. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasbi Ashshiddiqi Dkk,1972. *Al-Qur'an & Terjemah*. Saudi Arabia. Henson K.T., dan Eller, B.F. 1999. *Educational Psychology For Effective Teaching*. California: Wadsworth Publishing Company.

Heri Retnawati. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing

Inggit Awanda D. M. 2016. *Ilmi pengetahuan Alam*. Jakarta: PGSD UNEJ. Iwan Hermawan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

Khairawati & Andina Nurul Wahidah. 2018. *Menara Penelitian*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.

Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia. Misbahudin, Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara

Mulich, Masnur. 2007. *KTS Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta:PT Bumi Aksara.

Nasution, W,N. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing. Nunu Nurfirdaus. 2018. *Penerapan Model Time Token untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD Negeri Pajambon*. Pajambon: STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Prihantini. 2020. *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Purwanto. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rani Yulianti. 2008. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Lascar Aksara.

Rechard Arends. 2008. *Learning to Teach*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar. Ridwan



Abdulah Sani. 2019. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sanjaya, Wina. 2006 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sarwono Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Seels, BB. Dan Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain Of The Field*. Washington, DC: Association For Education Communication And Technology.

Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suprpto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Syofian, Siregar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.

Trianto. 2010. *Strategi Belajar Mengajar IPA*. Jakarta: Pustaka Pelajar. Undang-Undang Sisdiknas. 2003. *No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sisdiknas.

Wahyudin Nur Nasution, M.Ag. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

Wina sanjaya. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Zainal Arifin. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdaraya.

Zaini Hisyam, Bermawiy Muthe & Sekar Ayu Aryan. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.