

Inovasi Model Time Token Arends Berbantuan Media *Flipaclip* Untuk Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Sekolah Dasar

D.R. Maharani^{1*}, and Septi Yulisetiani²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No.449, Surakarta 57146, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No.449, Surakarta 57146, Indonesia

diva.retno.maharani@student.uns.ac.id¹, septi.yulisetiani@staff.uns.ac.id²

Abstract.

Writing skills are important for elementary school students to support learning success. Problems in writing stories in elementary school occur in developing story ideas. For this reason, it is necessary to innovate the right learning model to maximize the learning outcomes of writing stories in elementary schools. This research aims to find an innovative learning model to learn to write fiction stories for elementary school students. This study aims to find a learning model to support the implementation of learning to write fiction stories. Data were obtained from literature studies from learning model research to write fictional stories, interviews with teachers, and observations in elementary schools. The data validation technique uses the source triangulation technique and the triangulation technique. The learning steps of Time Token Arends include group division, material discussion, coupon distribution, use of coupons for learning, and evaluation. The innovations carried out are group division by considering the diversity of student competencies, the form of stories presented with flipaclip media, attractive coupon designs, and each coupon has a story structure to discuss. These innovations can create positive student responses as seen from their enthusiasm during learning, activeness in the practice of writing stories and increasing student grades.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Time Token Arends, FlipaClip, Cerita Fiksi

1. Pendahuluan

Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa tulis. Kemampuan berbahasa tulis terdiri dari kemampuan membaca dan menulis [1]. Menulis adalah aktivitas mengekspresikan gagasan dalam bentuk karya tulis dengan kreativitas penulisnya. Gagasan yang diekspresikan dalam menulis membutuhkan kreativitas [2]. Melalui kegiatan menulis seseorang menyusun kata demi kata sehingga pembaca akan mudah memahami maksud penulis. Menulis mendorong seseorang mengembangkan kreativitas dalam mengungkapkan gagasan melalui rangkaian kata. Oleh karena itu menulis menjadi hal yang penting dalam proses perkembangan kreativitas seseorang.

Keberhasilan proses belajar didukung dengan adanya media dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dengan kemampuan menulis yang baik [3]. Untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu kemampuan menulis. Dengan demikian sangat penting model pembelajaran yang sesuai untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

Permasalahan dalam menulis ditemukan pada tahap pra menulis dan tahap menulis. Kesulitan tahap pramenulis peserta didik yaitu terjadi dalam pengembangan ide. Permasalahan dalam menulis yang dihadapi peserta didik sekolah dasar terjadi saat menentukan ide. Sebuah ide dalam menulis fiksi dapat bersumber dari pengalaman sehari-hari maupun dari imajinasi penulis [2]. Untuk mendapatkan ide tersebut diperlukannya kreativitas dalam mengembangkan ide menjadi sebuah kerangka cerita.

Permasalahan dalam menulis juga terjadi pada saat peserta didik sedang menulis cerita. Peserta didik kesulitan dalam mengarang cerita disebabkan karena merasa bingung dalam mengembangkan tulisan [4]. Peserta didik juga belum mampu menulis cerita dengan memperhatikan keruntutan alur [5]. Hal ini

akan mempengaruhi isi cerita sehingga pembaca kesulitan dalam memahami tulisan. Akibatnya pesan cerita tidak tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Untuk itu penting adanya praktik dalam menulis dengan bimbingan guru untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

Temuan di sekolah berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5 SDN Beskalan Surakarta menunjukkan bahwa kemampuan menulis peserta didik masih kurang. Kesulitan yang dialami dalam menulis cerita yaitu peserta didik sulit mengembangkan ide yang bersifat imajinatif sehingga tulisan yang dihasilkan masih terbatas. Peserta didik perlu dibimbing dalam mengembangkan ide yang mereka miliki dengan stimulus berupa pengetahuan atau pengalaman yang telah mereka miliki. Lebih lanjut, ditemukan data bahwa perlunya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan mengikutsertakan seluruh peserta didik karena selama ini guru masih terbatas pada metode ceramah dan instruksi untuk menulis.

Model dan media yang digunakan dalam pembelajaran sangat penting untuk disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model *Roundtable* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerita pendek dengan membangun kerjasama antar peserta didik [5]. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *roundtable* yaitu memerlukan waktu yang lama dan peserta didik bingung karena belum terbiasa dengan kegiatan yang dilakukan. Model pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan menulis peserta didik juga dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian lain menggunakan model pembelajaran *word square* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita terkait tema, penulisan sesuai PUEBI, dan kemudahan memahami bacaan [6]. Kekurangan model pembelajaran ini yaitu peserta didik malas untuk menulis cerita, terlalu berfokus pada aspek ingatan, peserta didik kesulitan memilih soal, serta kreativitas peserta didik kurang diperhatikan. Hal ini menjadikan model pembelajaran ini lebih berfokus pada guru dan peserta didik hanya menerima yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi yaitu model *Reciprocal Teaching* [7]. Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* diterapkan dengan membimbing peserta didik untuk menjelaskan materi kepada teman secara bergantian. hanya dapat dilakukan jika guru memiliki waktu yang banyak karena membutuhkan proses pencarian informasi. Hasil penelitian tersebut juga terbatas untuk diterapkan peserta didik SMP, sehingga perlu ada kajian lebih lanjut untuk diterapkan di sekolah dasar.

Beberapa model pembelajaran yang telah diterapkan tersebut masih memerlukan peningkatan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas, pembiasaan praktik peserta didik dalam menulis, serta alokasi waktu yang lama. Untuk itu peneliti menggunakan model *Time Token Arends* untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi peserta didik. Penelitian tentang penggunaan model *Time Token Arends* telah dilakukan sebelumnya dalam pembelajaran menulis puisi peserta didik SMA [8]. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis puisi peserta didik ditandai dengan peningkatan nilai akhir. Penelitian lain dilakukan dengan menerapkan model *Time Token Arends* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi pada peserta didik SMA [9]. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks eksposisi, ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan model *Mind Mapping*.

Model pembelajaran *Time Token Arends* merupakan model pembelajaran yang memicu kontribusi langsung oleh peserta didik. Model pembelajaran *Time Token Arends* merupakan model pembelajaran komunikatif yang mendorong kontribusi peserta didik supaya tidak hanya diam maupun mendominasi [10]. Model *Time Token Arends* akan mengharuskan seluruh peserta didik untuk terlibat sesuai kupon yang dimiliki. Melalui model *Time Token Arends* peserta didik tidak bergantung dengan pemahaman guru namun tetap diarahkan dan dibimbing melalui kegiatan diskusi [11]. Dalam model pembelajaran *Time Token Arends* peserta didik akan diberi kesempatan untuk memaparkan informasi dan berargumentasi di depan guru dan teman-temannya [12]. Dengan demikian model pembelajaran *Time Token Arends* akan mendorong kerjasama, kolaborasi, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.

Model pembelajaran *Time Token Arends* belum mampu untuk menjadikan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berimajinasi dan berkreasi. Untuk itu, upaya peningkatan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam menulis diperlukan media yang mendukung. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam berimajinasi yaitu aplikasi Flipaclip. Flipaclip merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat gambar sesuai dengan

kebutuhan. Media visual lebih diminati peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar karena peserta didik lebih suka melihat gambar daripada membaca teks [13]. Akibatnya peserta didik akan lebih terdorong untuk menemukan dan mengembangkan ide dari media visual yang ditampilkan dari aplikasi Flipaclip.

Penelitian ini akan menemukan inovasi model *Time Token Arends* dengan berbantuan media Flipaclip yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi peserta didik. Inovasi dilakukan dalam tahapan model *Time Token Arends* dilakukan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, mendorong keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran, serta mengembangkan kreativitas peserta didik dalam merancang tulisan hingga menyusun rancangan menjadi suatu tulisan. Penggunaan kupon yang dikombinasikan dengan media flipaclip akan membantu peserta didik lebih mudah dalam mengolah tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, amanat, hingga dalam menggunakan tata bahasa dalam menulis cerita. Dalam inovasi model pembelajaran *Time Token Arends* ini, peserta didik akan terbantu mulai dari tahap pra menulis yaitu selama menyusun ide cerita hingga pada tahap menulis untuk mengembangkan rancangan ide menjadi sebuah tulisan. Inovasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik selama pembelajaran menulis cerita fiksi.

2. Metode Penelitian

Penelitian merupakan penelitian kualitatif studi literatur dengan tujuan untuk menemukan model pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran menulis cerita fiksi peserta didik sekolah dasar. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V sekolah dasar. Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber literatur model pembelajaran menulis cerita fiksi, literatur media pembelajaran, dan proses pembelajaran di sekolah yang melibatkan guru dan peserta didik. Data dalam penelitian diperoleh dari studi literatur, observasi, dan wawancara dengan guru. Studi literatur yaitu mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen lain terkait topik yang diteliti [14]. Kajian literatur dilakukan untuk menemukan variabel-variabel yang akan diteliti, menemukan perbedaan yang sudah dilakukan, menentukan hal harus dilakukan, menyusun sintesis dan menghasilkan perspektif baru, dan menemukan hubungan dan makna antara variabel yang didapat [15]. Teknik observasi digunakan selama pembelajaran menulis dilaksanakan. Observasi dilakukan secara terstruktur dengan mengacu pada pedoman yang telah disiapkan terlebih dahulu [16]. Adapun teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab antara pewawancara dengan responden [17]. Teknik validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik triangulasi sumber dilakukan dengan tiga sumber dari guru, peserta didik, studi literatur terkait. Triangulasi sumber dilakukan dengan tujuan menguji data yang diambil dari berbagai sumber informan [18]. Triangulasi teknik dilakukan melalui wawancara, observasi, dan sumber literatur terkait model pembelajaran. Triangulasi teknik dilakukan untuk memastikan kebenaran data dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda [18]. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis isi melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil literatur dari penelitian relevan dikumpulkan dan dipertimbangkan hasilnya untuk dievaluasi sejauh mana permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian [19]. Hasil ini kemudian dikumpulkan bersama dengan hasil wawancara dan observasi untuk dilakukan proses reduksi data. Reduksi data dilakukan dengan mengumpulkan data lalu memilah ke dalam suatu konsep tertentu [20]. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan data dalam bentuk sketsa, matriks, atau bentuk lainnya. Tahap selanjutnya dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dengan memperhatikan hasil analisis dan perbandingan data dari berbagai sumber yang didapat.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi literatur ditemukan data hasil perbandingan beberapa artikel yang berhubungan dengan konsep pembelajaran menulis cerita di sekolah dasar dan model pembelajaran *Time Token Arends*. Ditemukan sejumlah sepuluh artikel terkait dengan mempertimbangkan hasil penelitian yang relevan dimulai dari tahun yang paling terbaru hingga tahun-tahun sebelumnya. Artikel yang ditemukan akan disajikan dalam bentuk tabel dengan mencantumkan identitas jurnal, model yang digunakan, kelebihan, dan kelemahan model tersebut. Tabel selanjutnya mencantumkan penerapan model *Time Token Arends* yang telah diterapkan dalam penelitian sebelumnya dengan menjelaskan identitas, fungsi,

dan inovasi yang dilakukan dalam penelitian tersebut. Hasil studi literatur ini kemudian akan diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara pada bagian pembahasan sehingga inovasi model Time Token Arends berbantuan media Flipaclip didapatkan.

Tabel 1. Model Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi

No.	Penulis	Model Pembelajaran	Kelebihan	Kekurangan
1.	Agustina (2020)	<i>Roundtable</i>	meningkatkan interaksi siswa, mendorong siswa mengungkapkan gagasan, belajar kreatif dan kritis	memerlukan waktu yang lama, siswa kesulitan dalam penerapan model
2.	Fadila & Ishari (2020)	<i>Word Square</i>	mendorong peserta didik aktif, semangat belajar, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan	siswa kesulitan menulis cerita, kesulitan memilih soal, dan kreativitas siswa kurang diperhatikan
3.	Hendrisman & Yanis (2022)	<i>Reciprocal Teaching</i>	melatih pemahaman materi cerita, mengungkapkan ide yang dimiliki	membutuhkan banyak waktu, memerlukan proses pencarian informasi
4.	Liando dkk. (2022)	<i>Picture and Picture</i>	materi lebih terarah, siswa cepat memahami materi, meningkatkan daya pikir, pembelajaran lebih berkesan	sulit menemukan gambar yang sesuai, fokus pada gambar dan kesulitan mengembangkan cerita
5.	Waluyo, dkk. (2024)	<i>Problem Based Learning</i>	memudahkan pemecahan masalah dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar	waktu pembelajaran terbatas, memerlukan ruangan yang cukup, kurang partisipasi siswa
6.	Afifah, dkk.(2024)	<i>Crossover Learning</i>	Meningkatkan motivasi siswa, variatif, sesuai konteks kehidupan siswa	Memerlukan bantuan media untuk menentukan unsur intrinsik cerita
7.	Juliyanni, dkk. (2024)	<i>Think Talk Write</i>	Meningkatkan minat belajar dalam menulis cerita	Masih terpengaruh variabel luar

Berdasarkan tabel diatas telah direduksi lima artikel yang berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fiksi. Beberapa artikel tersebut relevan dengan tujuan penelitian dengan tahun terbit antara 2020 sampai 2024. Merujuk pada hasil reduksi tersebut maka dapat diuraikan beberapa hal sebagai berikut.

Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Roundtable* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerita pendek dengan membangun kerjasama antar peserta didik [5]. Model pembelajaran ini akan mendorong siswa belajar bersama dalam suatu kelompok dengan membentuk lingkaran untuk saling bertukar gagasan secara bergiliran. Penelitian mengungkapkan model pembelajaran *word square* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita terkait tema, penulisan sesuai PUEBI, dan kemudahan memahami bacaan [6]. Model pembelajaran *word square* merupakan pengembangan dari model pembelajaran ceramah dengan memadukan pertanyaan dengan kotak-kotak jawaban menyerupai teka-teki silang. Kegiatan ini akan mendorong peserta didik untuk aktif dan kritis, membangkitkan semangat belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil penelitian lain terkait kemampuan menulis teks cerita fantasi menggunakan model *Reciprocal Teaching* menunjukkan adanya peningkatan [7]. Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* diterapkan dengan membimbing peserta didik untuk menjelaskan materi kepada teman secara bergantian. Guru menjadi fasilitator sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Kelebihan dari model pembelajaran *Reciprocal Teaching* yaitu peserta didik dapat belajar secara mandiri, melatih kemampuan peserta didik

dalam menjelaskan materi kepada rekannya, serta peserta didik terfasilitasi untuk mengungkapkan ide yang dimiliki [7].

Pembelajaran dengan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan keterampilan menulis gambar bercerita [21]. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya nilai persentase 100% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerita fiksi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik [22]. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi peserta didik, membantu peserta didik memecahkan permasalahan dan menumbuhkan pengetahuannya. Pembelajaran dengan strategi *Crossover learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik. Hasil tersebut dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada skor posttest kelompok eksperimen [23]. Dijelaskan bahwa hasil tulisan peserta didik lebih baik setelah diterapkan model *Crossover learning*. Diterapkannya model pembelajaran *Think Talk Write* dapat meningkatkan kemampuan menulis urutan peristiwa dalam cerita fiksi [24]. Adanya hasil yang signifikan terhadap keterampilan menulis urutan peristiwa cerita fiksi disebabkan karena minat belajar yang tinggi peserta didik. Model ini dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik menulis rangkaian peristiwa cerita fiksi.

Mengatasi kekurangan yang ada pada model pembelajaran sebelumnya, peneliti melakukan uji coba terhadap model Time Token Arends. Uji coba diawali dengan studi literatur untuk menemukan hasil penerapan model Time Token Arends dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dalam Tabel 2 berikut diuraikan identifikasi model Time Token Arends yang sebelumnya telah diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

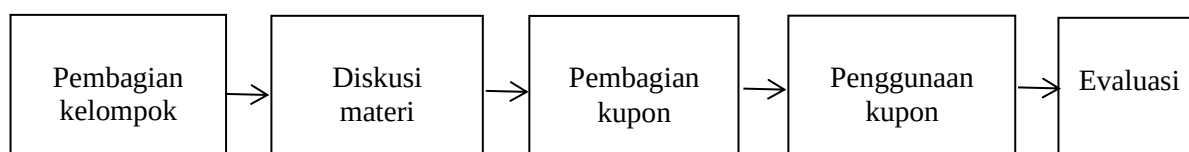
Tabel 2. Identifikasi Model Pembelajaran Time Token Arends

No.	Nama Penulis	Pembelajaran	Inovasi
1.	Son (2019)	IPA	optimalisasi kemampuan penyampaian pendapat
2.	Ernawati dkk. (2019)	menulis teks eksposisi	mencari materi bersama untuk didiskusikan
3.	Asfiah (2019)	IPA	kupon didesain dengan bentuk anak memakai seragam sekolah
4.	Setiawan (2020)	Matematika	peserta didik mendapat masing-masing 3 kupon
5.	Febrianti dkk. (2023)	Menulis teks prosedur	kesempatan mengekspresikan ide dan menyangkal ide temannya

Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* memberikan hasil positif terhadap hasil belajar peserta didik [11]. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar yang signifikan. Inovasi yang dilakukan dengan menekankan pada penyampaian pendapat oleh peserta didik, mendorong mereka untuk terbiasa melakukan diskusi dan latihan bersama teman. Hal ini mendorong terjadinya peningkatan nilai hasil belajar. Penelitian dengan menerapkan model *Time Token Arends* untuk mengetahui keefektifannya dalam menulis teks eksposisi memberikan dampak lebih baik dibandingkan model pembandingan dengan *Mind Mapping* [9]. Rata-rata yang didapat dengan model *Time Token Arends* lebih tinggi dibandingkan dengan model *Mind Mapping*. Inovasi dalam model pembelajaran ini juga mendukung adanya semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran lebih aktif. Hasil penelitian dengan penggunaan model *Time Token Arends* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik SD 1 Jurang tahun pelajaran 2018/2019 [25]. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan persentase dari 43% menjadi 90%. Hasil belajar materi IPA juga mengalami peningkatan dengan semula berada pada 38% menjadi 86%. Penelitian dengan menerapkan model Time Token Arends menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik ditandai dengan semakin banyak peserta didik yang aktif mengungkapkan gagasan dalam memecahkan masalah matematika [10]. Dalam penelitian tersebut inovasi yang dilakukan yaitu peserta didik mendapat 3 kupon tiap individu. Hal ini mendorong frekuensi peserta didik dalam aktif mengungkapkan gagasan selama pembelajaran. Penelitian tentang penggunaan model *Time Token* terhadap kemampuan menulis teks prosedur memberikan pengaruh

positif dengan hasil tes menulis teks prosedur [26]. Hasil akhir menunjukkan peserta didik dapat menerima materi teks prosedur dengan lebih baik.

Tahapan model pembelajaran *Time Token Arends* berbantuan media Flipaclip dalam pembelajaran menulis cerita diuraikan sebagai berikut. (1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5-6 peserta didik. (2) Guru dan peserta didik berdiskusi terkait materi cerita pendek. (3) Guru membagikan kupon kepada seluruh peserta didik. (4) Peserta didik menggunakan kupon untuk belajar menganalisis unsur cerita. (4) Peserta didik menggunakan kupon untuk menentukan rancangan cerita berdasarkan pilihan yang ditampilkan media Flipaclip. (4) Peserta didik menggunakan kupon untuk belajar mengembangkan cerita. (5) Guru dan peserta didik bersama-sama melakukan evaluasi dan membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan.



Gambar 1. Gambar langkah model pembelajaran Time Token Arends

Gambar 1 menunjukkan langkah pembelajaran model Time Token Arends. Model pembelajaran Time Token Arends diterapkan dengan tahap pembagian kelompok, diskusi materi, pembagian kupon, penggunaan kupon, dan evaluasi. Model pembelajaran *Time Token Arends* merupakan salah satu model pembelajaran kreatif dengan peserta didik dijadikan sebagai subjek sehingga peserta didik menjadi titik perhatian utama dalam kegiatan pembelajaran [8]. *Time Token Arends* menggunakan kupon untuk digunakan peserta didik berbicara sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik antusias dalam menggunakan kupon yang diberikan guru. Hal ini karena model *Time Token Arends* belum pernah digunakan sebelumnya sehingga menarik perhatian peserta didik.

Tahapan pertama yaitu pembagian kelompok dengan anggota 5-6 orang. Guru kemudian membagikan kupon kepada peserta didik. Inovasi dilakukan dalam pembagian kelompok dengan mempertimbangkan kompetensi yang seimbang tiap kelompoknya. Setiap peserta didik yang mengikuti pembelajaran akan mendapatkan kupon. Kupon tersebut wajib digunakan peserta didik, baik untuk menyampaikan gagasan secara individu maupun selama kegiatan berkelompok. Penggunaan kupon dalam model ini akan menumbuhkan tanggung jawab individu dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang ada [27]. Dengan demikian peserta didik akan terdorong untuk memiliki tanggung jawab untuk aktif menggunakan kupon. Hal ini akan membantu peserta didik memikirkan cerita yang akan dibuat.

Tahapan kedua yaitu diskusi materi dengan penggunaan media Flipaclip. Setelah peserta didik dijelaskan materi tentang menulis cerita fiksi, maka akan disajikan media Flipaclip untuk diskusi tentang struktur cerita pendek. Penggunaan media flipaclip dapat memberikan gambaran ide kepada peserta didik dalam pembelajaran. Media ini digunakan dalam tahap peserta didik menentukan ide cerita. Melalui media gambar dan video animasi peserta didik akan melibatkan indera penglihatan sehingga kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat indera untuk menangkap suatu materi dapat lebih efektif [28]. Guru juga lebih mudah dalam mengarahkan persepsi indera mata karena memiliki gerakan yang merepresentasikan karakter. Akibatnya peserta didik tidak akan bosan karena gambar yang ditampilkan tidak hanya diam, tetapi memiliki variasi desain [28]. Selain itu aplikasi flipaclip akan memungkinkan guru dalam mengatur gambar dengan jelas dan sederhana. Hal ini membantu peserta didik dalam menentukan ide serta membantu guru dalam menyampaikan stimulus berupa contoh-contoh ide cerita.

Model pembelajaran *Time Token Arends* dirancang untuk memicu pola interaksi peserta didik dan meningkatkan hasil akademik peserta didik [11]. Terbukti dalam tahap ketiga pembagian kupon dan diikuti tahap keempat penggunaan kupon, peserta didik terlibat aktif menyampaikan idenya dan berinteraksi satu sama lain dalam kelompok. Model *Time Token* memungkinkan peserta didik untuk

mengekspresikan ide-ide dan menyangkal ide dari orang lain [26]. Selain itu, inovasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu terletak pada desain kupon yang menarik. Kupon didesain berbeda untuk tiap anggota kelompok. Kupon ini akan mendorong diskusi terkait struktur cerita dengan ditandai dengan perbedaan nomor kupon satu sampai kupon enam. Diskusi struktur cerita ini juga diikuti inovasi dengan penggunaan media Flipaclip. Selama kegiatan berkelompok, peserta didik akan menentukan beberapa unsur cerita seperti tema, tokoh, latar, dan permasalahan. Setelah seluruh peserta didik aktif menyampaikan gagasannya, mereka kemudian saling berdiskusi untuk menentukan satu tema, tokoh, latar, dan permasalahan yang sama untuk satu kelompok. Oleh karena itu dapat dikatakan model *Time Token Arends* mendorong keterampilan peserta didik dalam menulis cerita dengan cara melibatkan seluruh peserta didik dalam menyusun ide atau gagasan mereka.

Proses pengungkapan ide atau visualisasi imajinasi tersebut akan lebih efektif jika dibantu dengan media animasi. Dalam memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mempresentasikan sesuatu dapat menggunakan instruksi gambar [29]. Karena gambar dalam hal ini akan memberikan visualisasi dan imajinasi kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide yang mereka miliki. Penerapan model *Time Token Arends* dibantu dengan media Flipaclip untuk menyediakan media gambar dan video animasi yang mendorong peserta didik untuk berimajinasi. Selama kegiatan pembelajaran, selain tertarik dengan penggunaan kupon peserta didik juga tertarik pada media Flipaclip yang digunakan. Berbagai pilihan ide dalam menulis cerita ditampilkan secara sederhana dan menarik sehingga peserta didik mudah dalam menentukan ide cerita.

Peserta didik yang tertarik dengan media yang bersifat visual serta didorong adanya kupon dalam model *Time Token Arends* yang digunakan secara individu maupun berkelompok mendorong keaktifan dan tingginya minat peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah peserta didik menggunakan kupon untuk belajar menganalisis dan menentukan ide cerita, peserta didik akan menggunakan kupon untuk mengembangkan cerita. Tahap pengembangan cerita dibagi menjadi dua tahap yaitu, menggunakan kupon untuk bersama-sama mengembangkan cerita per bagian pembuka hingga penutup, serta tahap mengembangkan cerita secara individu sesuai ide yang telah disusun.

Peserta didik belajar menulis cerita dengan belajar mengembangkan tiap bagian cerita. Peserta didik menggunakan kupon untuk mengembangkan cerita mulai dari bagian pembuka yang berisi pengenalan latar dan tokoh, konflik cerita yang menjelaskan bagaimana permasalahan mulai muncul, memuncak, hingga surut, serta bagian penutup yang berisi cara tokoh mengatasi permasalahan yang ada sehingga konflik selesai. Setelah belajar mengembangkan cerita tiap bagian, peserta didik akan belajar menulis cerita secara individu. Ide yang telah didapat dari penggunaan kupon dan media kemudian dikembangkan dalam tahap ini. Dalam tahap ini guru membimbing peserta didik menulis dan mengembangkan cerita. Tahap akhir yaitu evaluasi dan simpulan pembelajaran. Guru bersama peserta didik melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, mulai dari materi yang dipelajari, evaluasi penerapan model dan media, serta kesulitan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran dengan model *Time Token Arends* berbantuan media Flipaclip. Pembelajaran dilanjutkan dengan membuat kesimpulan dan penutup.

Respon peserta didik setelah pembelajaran dengan model *Time Token Arends* menunjukkan hasil yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi peserta didik karena kupon yang menarik dari segi desain dan cara penggunaannya. Selain itu, penggunaan media Flipaclip yang menampilkan gambar dan animasi menambah ketertarikan dan memudahkan peserta didik memahami materi struktur cerita. Pengaruh positif inovasi model *Time Token Arends* juga dapat dilihat dari penggunaan tata bahasa dalam menulis. Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan tata bahasa dalam menulis cerita dengan dibantu penggunaan kupon. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa inovasi model *Time Token Arends* berbantuan media Flipaclip dalam pembelajaran menulis cerita fiksi peserta didik sekolah dasar memberikan dampak yang positif dengan meningkatnya nilai akhir peserta didik.

4. Kesimpulan

Model pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran menulis cerita masih perlu adanya inovasi untuk mendukung kemampuan menulis cerita fiksi. Model yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fiksi memerlukan proses yang mendukung motivasi, keaktifan

peserta didik, serta membantu peningkatan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan inovasi model *Time Token Arends* berbantuan media Flipaclip dalam pembelajaran menulis cerita fiksi peserta didik kelas V membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas dalam menulis cerita. Inovasi ini dilakukan dalam tiap langkah model *Time Token Arends*. Langkah pembelajaran *Time Token Arends* antara lain pembagian kelompok, diskusi materi, pembagian kupon, penggunaan kupon untuk belajar, dan evaluasi. Inovasi yang dilakukan pada tahap pembagian kelompok yaitu pembagian kelompok dengan mempertimbangkan keragaman kompetensi. Inovasi pada diskusi materi dengan keragaman cerita serta bentuk cerita yang disajikan dengan media flipaclip. Inovasi pada kupon yaitu desain yang menarik serta digunakan bersama media flipaclip. Setiap kupon memiliki struktur cerita untuk didiskusikan. Kupon juga digunakan untuk belajar mengembangkan cerita, mulai dari belajar menulis bagian pembuka, bagian permasalahan, dan bagian penutup. Respon positif dari peserta didik ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai akhir, meningkatnya motivasi selama kegiatan pembelajaran, serta meningkatnya pemahaman peserta didik terkait materi struktur cerita dan tata bahasa yang digunakan dalam cerita. Implikasi praktis dari penelitian ini yaitu hasil penelitian ini dapat membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menarik yang berdampak pada peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam menulis. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan mendukung kontribusi positif peserta didik. Implikasi teoretis dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Time Token Arends* termasuk model pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran menulis cerita fiksi. Model ini mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga mereka merasa lebih percaya diri untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan.

5. Referensi

- [1] Sugara U, S. Y. Slamet, dan T. Budiharto 2021 Hubungan antara penguasaan literasi sastra dan minat belajar dengan kemampuan menulis cerita anak pada peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Didakt. Dwija Indria*. vol. 9, no. 4, hal. 5–10 doi: 10.20961/ddi.v9i5.48714.
- [2] Kurnia M. D., D. Permaputri, dan S. Rasyad 2022 Pelatihan Menulis Cerita Anak Pada Siswa Sdn Sadagori Cirebon Upaya Kembangkan Kreativitas Di Masa Pandemi *J. Berdaya Mandiri* vol. 4, no. 1 hal. 886–897 doi: 10.31316/jbm.v4i1.1781.
- [3] Utari V. dan R. N. Rambe 2023 Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Pada Siswa Kelas Rendah di SD/MI. *Didakt. J. Kependidikan*. vol. 12, no. 3, hal. 362–367
- [4] Octriani, S. Rokmanah, dan A. Syachruroji 2023 Efektivitas dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengarang Melalui Kebiasaan Menulis Buku Harian Siswa vol. 7, hal. 39080–39086
- [5] Agustina 2020 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Berbantuan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar. *J. Gentala Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 1, hal. 78–90 doi: 10.22437/gentala.v5i1.9424.
- [6] Fadila dan N. Ishari 2022 Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Melalui Model Pembelajaran Word Square Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Uranggantung Sukodono Lumajang, *J. Berbas. Sos.*, vol. 1, no. 1, hal. 38–54, 2020.
- [7] Hendrisman H. dan R. Yanis, Penggunaan Model Reciprocal Teaching terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi, *J. Kaji. Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, vol. 6, no. 1, hal. 19–30 doi: 10.31539/kibasp.v6i1.4696.
- [8] Panjaitan R. S. dan T. Hutagalung 2024 Ability to Write Poetry Texts for Class X Students at Al Washliyah Pasar Senen High School Using the Time Token Model, *Indones. J. Adv. Res.*, vol. 3, no. 4, hal. 493–506 doi: 10.55927/ijar.v3i4.8971.
- [9] Ernawati, P. Yuli Kurniawan, dan U. Ubaedillah 2019 Keefektifan Metode Time Token Arends Dan Mind Mapping Dalam Menulis Teks Eksposisi, *J. Ilm. Semant.*, vol. 1, no. 1, hal. 55–62 doi: 10.46772/semantika.v1i1.82.
- [10] Paksi 2022 Time Token Arends: Sebuah Strategi Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Kelas, *JEdu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 2 doi:

- 10.55784/jupenji.vol1.iss1.80.
- [11] Son dan R. Sisilia 2019 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP, *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, hal. 284–291
 - [12] Alfira, Nurhaedah, dan Hartoto 2023 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V UPT SD Negeri Tidung, *J. Metaf. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, hal. 88–96
 - [13] Hidayah, E. Akib, dan T. A. Arif 2022 Pengaruh Pendekatan Literasi dengan Teknik 6M Berbantuan Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Cerita Narasi dan Kemampuan Bercerita Kelas III, *J. Basicedu*, vol. 6, no. 6, hal. 9640–9649
 - [14] Sari, Y. A. Ansya, A. Alfianita, dan P. A. Putri 2023 Studi Literatur : Upaya Dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, *J. Guru Kita PGSD*, vol. 8, no. 1, hal. 9
 - [15] Mubarak 2023 Studi Literatur Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Konteks Pedagogi, *J. Ilmu Pendidik. Nas.*, vol. 1, no. 1, hal. 01–07.
 - [16] Hasibuan, R. Azmi, D. B. Arjuna, dan S. U. Rahayu 2023 Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method, *ABDIMASJurnal Garuda Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, hal. 8–15.
 - [17] Rizky Fadilla dan P. Ayu Wulandari 2023 Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data, *Mitita J. Penelit.*, vol. 1, no. No 3, hal. 34–46.
 - [18] Alfansyur dan Mariyani 2020 Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial, *Historis*, vol. 5, no. 2, hal. 146–150
 - [19] Fatikansari, L. Pratiwi, T. Maria, dan J. V. Gunawan 2024 Studi literatur tentang pengaruh model means ends analysis terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sd, *JAMUDI J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 1, hal. 13–17.
 - [20] Ahmad dan Muslimah 2021 Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif, *Proceedings*, vol. 1, no. 1, hal. 173–186.
 - [21] Waluyo, M. Widayati, dan Nurnaningsih 2024 Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan, *Model. J. Progr. Stud. PGM*, vol. 11, no. 2, hal. 48–59.
 - [22] Liando, G. E. Kuron, dan P. Y. Lestari 2022 Penerapan Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Gambar Bercerita Peserta Didik Kelas V SDN 1 Srirande, *JUPE J. Pendidik. Mandala*, vol. Vol. 7, no. No. 3, hal. 168–169.
 - [23] Afifah dan S. Yulisetiani 2024 Pengaruh strategi crossover learning berbantu media flash card terhadap keterampilan menulis cerita pendek di sekolah dasar, *Didakt. Dwija Indria*, hal. 275–280.
 - [24] Dwi Juliyaniti, R. Winarni, dan A. Surya 2024 Pengaruh model think talk write terhadap keterampilan menulis peristiwa cerita fiksi ditinjau dari minat belajar peserta didik kelas V sekolah dasar, *Didakt. Dwija Indria*, vol. 12(2), hal. 61–66.
 - [25] Asfiyah 2019 Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera dan Pemeliharaannya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token pada Siswa Kelas IV SD 1 Jurang Tahun Pelajaran 2018/2019, *J. Bhakti Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 3, hal. 13–24.
 - [26] Febrianti, Misriani, dan D. Effensi 2022 Pengaruh Model Pembelajaran Time Toke Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Xi Sma Negeri 19 Palembang, *Model Pembelajaran Time Toke Terhadap Kemamp. Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI S*, vol. 3, no. 2, hal. 1099–1105.
 - [27] Mariah, Y. N. Febianti, dan M. D. Kurnia 2023 Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Time Token, *J. Educ. Action Res.*, vol. 7, no. 2, hal. 222–230.
 - [28] Siska Ismawati 2022 Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik, *Innovative*, vol. 1, hal. 688–695.
 - [29] Mahmudi, D. A. Manca, dan A. R. Kusuma 2022 Literatur Review: Pendidikan Bahasa Arab

Di Era Digital, *J. Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 2, hal. 611–624.