

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Melalui bahasa, seseorang mampu mengungkapkan isi pikiran, emosi, pendapat, keyakinan dan keinginan guna terjalinnya saling pengertian antar manusia. Dalam konteks pendidikan, bahasa memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dan komunikasi. Kemampuan bahasa yang baik tidak hanya mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menyampaikan pesan secara jelas dan efektif, tetapi juga mempengaruhi cara seseorang berinteraksi dengan lingkungannya.

Keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yaitu: a) keterampilan menyimak, b) keterampilan berbicara, c) keterampilan membaca dan d) keterampilan menulis. Setiap keterampilan memiliki hubungan yang erat. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Menulis adalah suatu kegiatan yang melibatkan proses untuk menyampaikan ide, pikiran dan perasaan secara tertulis. Seorang penulis yang baik tidak hanya mampu dalam tata bahasa dan ejaan, tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk berpikir kritis. Menulis berfungsi sebagai alat penting untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan menciptakan pemahaman yang sama, sehingga keterampilan menulis merupakan kemampuan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan untuk menyusun pikiran, ide, dan informasi secara tertulis dengan jelas dengan keterampilan menulis yang baik, seseorang dapat menyampaikan pesan dengan jelas. Kemampuan menulis membantu seseorang menyampaikan pesan dengan efektif melalui email, teks, atau media sosial. Dengan demikian, keterampilan menulis merupakan aset berharga yang dapat membantu seseorang untuk sukses dalam berbagai bidang kehidupan.

Menurut Helaluddin (2020), menulis adalah salah satu kompetensi berbahasa yang merupakan kegiatan komunikasi dengan menyampaikan gagasan, pesan, dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis. Menurut Indriani (2022) mengemukakan bahwa

kegiatan menulis merupakan kegiatan yang paling utama dalam proses pengumpulan data dan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah untuk semua bidang mata pelajaran yang ada. Menulis dapat melatih untuk berpikir kritis dan logis serta dapat mengungkapkan perasaan, ide, atau gagasan. Keterampilan menulis perlu mendapat perhatian utama dalam pendidikan sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa. Sejalan dengan hal itu, menurut Setiawan & Luthfiyani (2023) menyebutkan keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang tidak semua peserta didik miliki dan masih banyak pula yang berpendapat bahwa untuk menghasilkan sebuah tulisan yang cukup baik itu adalah mudah.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa hasil belajar menulis siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 34 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai KKM. Sehingga rata-rata keterampilan menulis siswa masih rendah yaitu 46,76 dari 34 siswa. Hal ini terjadi karena beberapa faktor seperti : 1) kurangnya motivasi serta pemahaman siswa dalam menulis teks anekdot, 2) kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dalam penulisan teks anekdot, 3) kurang merespon dan memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, 4) pembelajaran yang masih berpusat pada guru, 5) metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan implementasi metode *time token* berbantuan media *question box*.

Metode *time token* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kupon untuk menyampaikan pendapat. Metode ini membantu siswa untuk lebih menghargai waktu mereka di kelas, siswa lebih bertanggungjawab, karena mereka harus bisa mengelola waktu belajar mereka dan bagaimana menggunakan waktu mereka secara efektif. Metode pembelajaran ini bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pendapat serta pemikiran anggota lain. Media *question box* adalah media yang berbentuk kotak yang didalamnya terdapat pertanyaan tentang materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Selain itu, media *question box* juga dapat membantu siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan menciptakan

lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, dimana siswa dapat saling belajar dari pertanyaan dan jawaban teman-temannya. Media *question box* ini digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam penggunaan model pembelajaran time token.

Keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai perantara guru dalam memberikan materi pembelajaran. Tanpa adanya dukungan pembelajaran, komunikasi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa tidak lagi optimal dan efektif. Media pembelajaran hendaknya mengembangkan sikap berpikir positif, kreatif dan kritis siswa.

Penelitian dengan menggunakan metode *time token* berbantuan media *question box* sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti Febrianti (2022), Septi Dwi Ernawati (2019) dan Yahya (2022) dengan hasil implementasi metode *time token* berbantuan media *question box* ini mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa. Berdasarkan masalah yang ditemukan dan berpedoman pada kajian penelitian terdahulu, maka peneliti mengangkat topik penelitian dengan judul “Implementasi Metode Time Token Berbantuan Media *Question Box* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdota Pada Siswa Kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Apakah implementasi metode *Time Token* bantuan media *Question Box* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot pada siswa kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar?
- 1.2.2 Bagaimana langkah-langkah penerapan metode *Time Token* dengan menggunakan bantuan media *Question Box* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar?

- 1.2.3 Bagaimana respon siswa kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar setelah diimplementasi metode *Time Token* dengan menggunakan bantuan media *Question Box* dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui implementasi metode *time token* bantuan media *Question Box* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot pada siswa kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar.
- 1.3.2 Untuk mengetahui langkah-langkah metode *time token* bantuan media *Question Box* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar.
- 1.3.3 Untuk mengetahui respon siswa kelas X 1 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar setelah diimplementasi metode *time token* bantuan media *Question Box* dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan pendidikan, khususnya bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberi informasi atau mengembangkan teori pembelajaran keterampilan menulis.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan sebagai pedoman dalam memberikan pengajaran bagi peserta didik.
3. Penelitian ini dapat memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang media *question box* untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan metode *time token*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

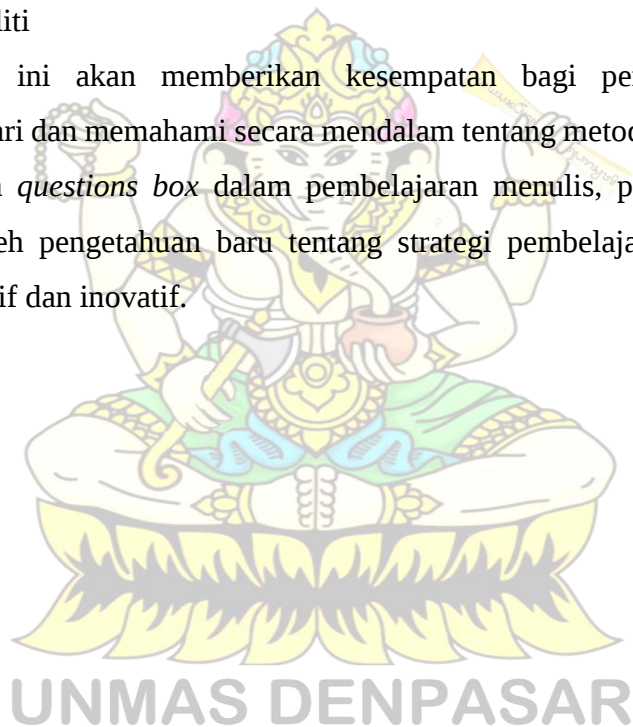
Memotivasi siswa untuk selalu meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot dan memberi pemahaman kepada siswa tentang metode *Time Token* berbantuan media *Question Box*

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan dapat menjadi motivasi untuk guru agar mevariasi metode dan media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari dan memahami secara mendalam tentang metode *time token* dan media *questions box* dalam pembelajaran menulis, peneliti dapat memperoleh pengetahuan baru tentang strategi pembelajaran menulis yang efektif dan inovatif.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN HASIL PENELITIAN

RELEVAN

2.1 Deskripsi Teori

Deskripsi teori yang digunakan dalam penelitian yang disusun oleh penulis yakni : 1) Keterampilan Menulis, 2) Teks Anekdot, 3) Metode *Time Token*, 4) Media *Question Box*,

2.1.1 Keterampilan Menulis

Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa (Tarigan, 1986: 21). Pada prinsipnya fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Menulis adalah suatu bentuk berpikir, tetapi justru berpikir bagi membaca tertentu dan bagi waktu tertentu (Tarigan, 1986: 22). Ernawati (2019) menjelaskan bahwa kegiatan menulis adalah suatu keterampilan produktif dalam pembelajaran bahasa, karena kegiatan tersebut lebih banyak menekankan pada penuangan ide dan gagasan dalam bentuk kata-kata, susunan kalimat, dan menjadi suatu gagasan alenia.

Menurut Erlina Syarif, dkk. (2009: 6) tujuan menulis adalah:

- a. Menginformasikan segala sesuatu; melalui membaca media cetak kita dapat mendapatkan berita baik itu fakta, data maupun peristiwa termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta, data dan peristiwa agar khalayak pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru tentang berbagai hal yang dapat maupun yang terjadi di muka bumi ini.
- b. Membujuk; melalui tulisan seorang penulis mengharapkan pula pembaca dapat menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikemukakan. Penulis harus mampu membujuk dan meyakinkan pembaca dengan menggunakan gaya bahasa yang persuasif.

- c. Mendidik; melalui membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah, kecerdasan terus diasah, yang pada akhirnya akan menentukan perilaku seseorang.
- d. Menghibur; melalui membaca cerpen ataupun novel seseorang dapat terhibur dengan isi cerita yang terkandung didalamnya.

Menurut Helaluddin (2020) manfaat kegiatan menulis, antara lain:

1. Dengan semakin sering menulis, penulis akan mengetahui secara lebih detail tentang kemampuan dan potensi dirinya yang harus dikembangkan.
2. Dapat mengembangkan gagasan sesuai dengan kemampuan penalarannya.
3. Dapat mengembangkan wawasan dan fakta/fakta yang memiliki hubungan.
4. Dengan menulis akan selalu menumbuhkan ide-ide baru bagi penulis.
5. Menulis juga dapat menumbuhkan rasa objektivitas bagi penulisnya.
6. Membantu memecahkan permasalahan.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa menulis merupakan suatu bentuk ekspresi bahasa yang berfungsi sebagai alat komunikasi yang tidak langsung dan sangat penting dalam pendidikan. Menulis dianggap sebagai keterampilan produktif yang memungkinkan penulis untuk menuangkan ide dan gagasan secara sistematis. Tujuan utama menulis mencakup menginformasikan, membujuk, mendidik, dan menghibur pembaca. Selain itu, manfaat dari kegiatan menulis meliputi pengembangan potensi diri, gagasan, wawasan, serta kemampuan untuk memecahkan masalah. Secara keseluruhan, menulis adalah proses yang memperkaya kemampuan berpikir dan pemahaman seseorang.

2.1.2 Teks Anekdote

2.1.2.1 Pengertian Teks Anekdote

Anekdote dalam bahasa Yunani merupakan anekdot yang berasal dari gabungan dua kata, *An* dan *Ecdote*. *An* dapat diartikan sebagai tidak, sedangkan *Ecdote* dapat diartikan sebagai publikasi. Jadi, jika diartikan secara harfiah, anekdot adalah sesuatu yang tidak boleh dipublikasikan atau bersifat rahasia. Maharani Sikumbang (2022), mengungkapkan bahwa

teks anekdot merupakan sebuah karangan cerita atau kisah yang bisa jadi berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang ditulis secara singkat, pendek dan lucu tentang berbagai topik seperti pendidikan, politik, hukum, sindiran, kritikan, dan sebagainya. Dalam teks anekdot itu sendiri, perlu diketahui bahwa teks anekdot tidak hanya berisikan kisah-kisah cerita lucu semata melainkan terdapat juga amanat, pesan moral, serta ungkapan tentang suatu kebenaran secara umum. Teks anekdot adalah teks yang berisi cerita singkat, lucu dan mengesankan serta didasari oleh kejadian nyata. Menurut Oktaviani (2020), Anekdot adalah teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung unsur humor sekaligus kritik dan menjelaskan bahwa anekdot adalah salah satu cerita lucu yang banyak beredar di masyarakat yang digunakan untuk menyampaikan kritik, tetapi tidak dengan cara yang kasar dan isi teksnya mengangkat cerita orang penting (tokoh masyarakat) atau terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat berdasarkan pengalaman hidup yang dikemas ke dalam sebuah tulisan yang mengandung unsur humor sekaligus kritik.

2.1.2.2 Struktur Anekdot

Teks anekdot berbeda dengan humor bebas. Teks anekdot sekurangnya memiliki lima konstruksi atau struktur di dalamnya. Bila disusun dari awal hingga akhir yakni ada abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Dari kelima struktur tersebut, berikut penjelasannya.

a. Abstrak

Abstrak sebagai petunjuk tentang apa yang akan diceritakan sebagai peristiwa yang tidak lazim, tidak biasa, unik, atau sebagai rangkuman tentang apa yang ingin diceritakan atau dideskripsikan dalam teks, bersifat opsional.

b. Orientasi

Orientasi adalah pengenalan atau pembukaan yang berupa pengenalan tokoh, waktu, dan tempat.

c. Krisis

Munculnya krisis atau masalah terjadi setelah fase pengenalan, ketika pengarang mulai memberikan permasalahan kepada tokoh di dalam cerita.

d. Reaksi

Fase pencarian solusi terhadap permasalahan yang ada di cerita. Pada titik ini, ketegangan cerita mulai mereda.

e. Koda

Perubahan yang terjadi pada tokoh dan pembelajaran yang dapat kita ambil dari cerita ini bersifat opsional. Bagian ini ditandai dengan adanya perubahan atau sifat kepribadian.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, dengan memahami struktur ini kita bisa menghasilkan teks anekdot yang baik dan benar serta akan lebih berkesan bagi pembacanya.

2.1.2.3 Ciri-Ciri Anekdot

Teks anekdot memiliki beberapa ciri-ciri di dalamnya, berikut ciri-ciri teks anekdot.

- a. Bersifat lucu atau lawakan, maksudnya adalah teks anekdot berisi tentang cerita lucu atau guyonan.
- b. Bersifat menggelitik. Maksudnya adalah teks anekdot akan membuat pembaca atau penikmatnya merasa terhibur dengan teks yang ada di dalamnya.
- c. Mempunyai tujuan tersendiri.
- d. Mempunyai sifat yang menyindir atau mengkritik.
- e. Bisa berkaitan dengan orang penting.
- f. Isi cerita yang dibuat menyerupai cerita khayalan.
- g. Ada kalanya menceritakan tentang hewan dan manusia yang saling terhubung secara umum dan realistis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, teks anekdot merupakan bentuk cerita singkat yang bertujuan untuk menghibur pembaca dengan menggunakan humor dan sindiran namun tetap mengandung pesan moral

2.1.2.4 Kaidah Kebahasaan Anekdot

Permatasari dkk (2020:20), mengatakan unsur kebahasaan dalam teks anekdot antara lain (1) kata kias (konotasi); (2) keterangan waktu; (3) kata kerja material; (4) kalimat sindiran; (5) konjungsi (kata hubung); (6) kalimat retorik. (7) kalimat imperatif (perintah); (8) kalimat seru. Permatasari dkk juga mengatakan dalam menyusun teks anekdot terdapat 7 langkah yang perlu diperhatikan yaitu : (1) menentukan topik; (2) menentukan kritik; (3) merancang humor; (4) menentukan tokoh; (5) merinci peristiwa ke dalam alur dan struktur teks anekdot; (6) mengembangkan kerangka anekdot; (7) menentukan judul. Adapun contoh dari teks Anekdot.

OLIMPIADE

Eh, tau Hilda kan? Tetanggaku yang satu ini, ambisinya selangit, kaya mimpi menang lotre. Pengennya ikut Olimpiade, panjat tebing lagi! Padahal, cewek mungil gitu, takut ketinggian pula! Bayangin aja, mau nanjak tebing tinggi-tinggi kayak gedung! Gila aja!

Nah, suatu hari, dia beneran daftar ikut seleksi. Datengnya semangat banget, pake kaos merah ketat, celana training udah agak robek. Alatnya? Ya ampun, cuma tali rafia dari warung mama saya, sama sandal jepit! Nggak pake helm, nggak pake pengaman, asal-asalan banget deh!

Pas gilirannya, semua orang pada nunggu. Dia natap tebing serius, terus... dia jalan! Jalan di tebing yang tegak lurus! Duh, langsung jatuh dong, "plop!" suaranya bikin semua orang ketawa ngakak.

Parahnya lagi, pas jatuh, dia malah nyalahin tebingnya! "Eh, tebing! Kok licin banget sih?!" teriaknya sambil ngusap pantat yang kotor. Aduh, enggak banget!

2.1.3 Metode *Time Token*

2.1.3.1 Pengertian Metode *Time Token*

Secara *etimologi*, *time* berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *time* yang artinya waktu, dan *token* yang artinya untuk berbicara. *Time token* merupakan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mencari materi dan menjawab pertanyaan dalam waktu yang cukup singkat. Patonah & Suitela (2020), *time token* merupakan metode yang akan menuntut peserta didik untuk berbicara atau menjawab, sehingga peserta didik akan aktif dalam pembelajaran. Perawati (2019), model pembelajaran *time token* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali karena mereka berkonsentrasi menyimak pembicaraan. Son (2019), pada model pembelajaran kooperatif tipe *time token* masing-masing siswa diberikan kupon berbicara ± 30 detik untuk menghindari siswa yang diam sama sekali dalam proses pembelajaran berlangsung agar siswa tidak jenuh mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, siswa dituntut berperan aktif pada proses belajar dan siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas disekolah, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan mengungkapkan ide atau pendapatnya. Dengan adanya peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa sudah mulai memahami model yang digunakan dan semakin aktif dalam proses pembelajaran. Meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan terlihat dari peningkatan hasil proses pembelajaran maupun hasil belajar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *time token* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa

bekerja sama dalam kelompok dan berbicara bersama-sama. Semua siswa diberikan kupon berbicara untuk berbicara, sehingga tidak ada siswa yang diam selama proses pembelajaran.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Penerapan Metode *Time Token*

Adapun langkah-langkah dalam strategi pembelajaran *time token* menurut penelitian Patonah & Suitela (2020) adalah :

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dipelajari
- b. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
- c. Guru memberi tugas pada siswa
- d. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa
- e. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.
- f. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Time Token*

Strategi pembelajaran *time token* memiliki kelebihan, antara lain

1. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
2. Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali.
3. Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi.
5. Melatih siswa mengungkapkan pendapat.

6. Menumbuhkan kebiasaan para siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik.
7. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain
8. Mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi.
9. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

Kelemahan strategi pembelajaran *time token* selain memiliki kelebihan, strategi pembelajaran *time token* juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain :

1. Hanya dapat digunakan dalam mata pelajaran tertentu.
2. Tidak bisa digunakan dalam kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak.
3. Memiliki banyak waktu untuk persiapan.
4. Kecenderungan untuk menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

Adapun contoh dari metode *time token* yaitu metode ini merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu untuk berbicara dimana siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar dalam satu kupon untuk satu kesempatan berbicara.

Gambar 1. Metode *Time Token*



2.1.4 Media Question Box

Menurut Syahli Sukendro (2010), media memegang peran yang amat penting dalam kegagalan atau keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya dari informasi sang guru. Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang mampu menjembatani siswa untuk mengalami proses pembelajaran yang alami dan menyenangkan. Pembelajaran yang unggul akan meningkatkan kreativitas siswa dan guru secara seimbang.

Questions Box, sebuah media alternative bagi guru untuk merangsang keterlibatan emosi dan intelektual siswa secara proporsional. Melibatkan siswa pada tingkat pemikiran yang lebih tinggi dan meningkatkan kerja sama adalah dua perilaku yang akan ditemukan dalam kelas-kelas belajar abad ke-21. Dimana pembelajaran selalu berpusat pada siswa. Oleh karena itu proses pembelajaran di kelas harus benar-benar melibatkan seluruh potensi dan kemampuan siswa secara optimal. Guru mengalami pergeseran peran, dari sumber belajar yang cenderung dominan dan memonopoli arus informasi di kelas. Selanjutnya mengalami perubahan yang begitu deras, yakni guru harus lebih banyak menjadi motivator dan fasilitator pembelajaran bagi siswa siswanya.

Kemajuan dan perkembangan teknologi yang serba canggih, sebenarnya peran guru lebih efektif dapat dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran di kelas melalui penggunaan media yang variatif dan komunikatif. Nampaknya media *questions box*, menjadi salah satu alternative dalam mengembangkan kecakapan dan memfasilitasi kerjasama siswa dalam

proses pembelajaran di sekolah. Karakter yang menonjol pada penerapan media pembelajaran *questions box*, yakni sederhana, kompetitif dan kreatif.

Penerapan media *question box*, guru memiliki banyak pilihan. Model pembelajaran yang diterapkan di kelas amat bergantung pada kemampuan guru. Tetapi satu hal yang amat vital dalam pembelajaran modern yakni berpusat pada aktivitas siswa. Oleh karena itu proses pembelajaran yang menerapkan media *questions box*, paling tidak aplikasi siklus pembelajarannya, meliputi tiga fase yaitu kesepakatan, game *questions box*, dan evaluasi kolekti.

1. Fase kesepakatan.

Pada tahapan ini guru bersama siswa menyusun kesepakatan awal proses pembelajaran di kelas. Kegiatannya mencakup pembentukan kelompok, sosialisasi aturan diskusi, undian pengambilan soal dalam kotak, aturan dan lama kegiatan yang direncanakan.

2. Fase game *questions box*.

Siswa dalam kelompoknya masing-masing mengambil undian untuk pengambilan soal dalam box. Setiap soal yang telah diambil oleh salah satu kelompok langsung dijawab, dan bisa ditanggapi oleh kelompok lain. Pembahasan materi soal tidak hanya bersumber pada buku pelajaran, tetapi bersifat bebas. Setiap kelompok diberikan kebebasan untuk menyampaikan tanggapannya dari berbagai sumber, misalnya internet, surat kabar, majalah, jurnal atau sumber lain yang relevan. Kelompok yang mampu menanggapi soal dengan benar dan logis berhak mendapat nilai yang tinggi. Kelompok yang mendapat nilai tertinggi otomatis nilai yang diperolehnya makin baik. Sebaliknya kelompok yang memperoleh nilai rendah, maka kelompok tersebut nilainya relative kecil. Sebuah persaingan dalam proses pembelajaran yang sehat dan menyenangkan bagi seluruh siswa. Untuk lebih bergairah dan berdaya saing yang lebih tinggi, sebaiknya topic atau materi dalam *questions box* disampaikan seminggu sebelumnya, tetapi bukan berarti membocorkan soalnya. Sehingga masing-masing kelompok mempunyai kesempatan untuk mencari informasi dari

berbagai sumber yang terkait, misalnya buku, internet, atau sumber yang lain.

3. Evaluasi Kolekti.

Penerapan media *questions box* dalam pembelajaran di kelas akan mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, karena siswa harus dipacu untuk mencari informasi terbaru berkaitan dengan topic yang akan didiskusikan di kelas. Sudah saatnya proses pembelajaran berpusat pada siswa, bukan pada guru.

Menurut Zulherman) (2022), media *question box* merupakan media yang menyediakan kumpulan-kumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan. Setiap informasi, urutan informasi yang telah disajikan tersebut dituangkan kedalam pertanyaan-pertanyaan kemudian dijadikan satu dalam kotak, berbagai pertanyaan tersebut merupakan sebagai kuis dalam pembelajaran. Menurut Sultan (2022), bahwa media *question box* merupakan media sederhana yang berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dipecahkan siswa, media ini berperan aktif dalam pembelajaran dengan media ini guru tidak perlu lagi membacakan soal namun siswa yang mengambil pertanyaan dari dalam media *question box* itu sendiri. Media *question box* merupakan media pembelajaran berupa kotak (box) yang memuat beberapa soal yang diambil setiap anggota kelompok secara random dan dipecahkan siswa bersama kelompoknya (Wayan, dkk 2020), melalui media ini, guru tidak perlu lagi membacakan soal, tetapi siswa sendiri yang mengambil soal yang ada didalam media *question box* tersebut (Sultan, dkk 2022).

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *question box* adalah media yang berbentuk kotak yang yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru dan akan diambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak. Dengan demikian, guru tidak lagi membacakan pertanyaan yang akan diambil oleh siswa secara acak ketika menggunakan media *question box*.

Gambar 2. Media *Qustion Box*



2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang peneliti teliti ini tentunya sudah banyak penelitian terdahulu yang sudah mengkaji mengenai penerapan metode *Time Token* dalam pembelajaran. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ernawati Septi Dwi (2019) yang berjudul “Keefektifan Metode *Time Token* Arends dan Mind Mapping dalam Menulis Teks Eksposisi”. Penelitian yang dilakukan oleh Septi Dwi Ernawati disimpulkan bahwa metode *time token* arends lebih efektif dari pada metode mind mapping terhadap hasil belajar menulis teks eksposisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Wanasari. Hal ini dapat di buktikan rata-rata hasil belajar menulis teks eksposisi menggunakan metode *time token* arends sebesar 82,56, sedangkan rata-rata hasil menulis teks eksposisi menggunakan metode mind mapping sebesar 76,64.

Persamaan penelitian Ernawati Septi Dwi Ernawati (2019) dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada metode yang digunakan yaitu metode *time token*. Adapun perbedaan penelitian Ernawati Septi Dwi (2019) dengan penelitian yang dilakukan peneliti, diantaranya, peneliti menganalisis mengenai keterampilan menulis teks anekdot dengan bantuan media *question box*, sedangkan penelitian Ernawati Septi Dwi (2019) menganalisis mengenai keterampilan menulis teks eksposisi.

2. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah & Dida Firmansyah (2018) yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Media Cerita Lucu Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota Pada Siswa” Penelitian ini menerapkan metode demonstrasi berbasis media

cerita lucu bergambar dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa. Tujuan penelitian ini yakni melihat pengaruh metode demonstrasi berbasis media cerita lucu bergambar pada siswa. Alasan dilaksanakannya penelitian karena pada saat siswa menulis teks anekdot mereka tidak memiliki pengalaman cerita yang menyindir, sehingga mereka tidak menemukan ide tau gagasan. Metode penelitian eksperimen kuasi dipilih karena bertujuan untuk menguji efektivitas metode demonstrasi dan media cerita lucu bergambar terhadap kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode Demonstrasi berbasis media cerita lucu bergambar mempengaruhi peningkatan menulis teks anekdot siswa kelas X AP yang awalnya nilai pretestnya 69,52 pada saat posttest meningkat menjadi 78,32. Rata-rata nilai (mean), uji normalitas data Kolmogorov-Smirnov yang menyebutkan bahwa skor tes berdistribusi normal karena nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 maka H1 diterima.

Persamaan penelitian Fery Firmansyah & Dida Firmansyah (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada sama-sama menulis teks anekdot. Adapun perbedaan penelitian Fery Firmansyah & Dida Firmansyah (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti, diantaranya, peneliti menggunakan metode *time token* berbantuan media *question box*, sedangkan penelitian Fery Firmansyah & Dida Firmansyah (2018) menggunakan metode demonstrasi berbasis media cerita lucu bergambar

3. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yahya (2022) yang berjudul “*Problem Based Learning* Berbantuan MEDIA Questions Box Meningkatkan Motivasi Belajar SMAN Pinrang”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa kelas X IPS 1 pada mata pelajaran ekonomi SMAN 3 Pinrang melalui penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan *question box*, Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observasi), refleksi. Subjek penelitian ini kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Pinrang yang terdiri dari 28 siswa. Teknik

pengumpulan data yaitu observasi, angket/kuesioner, dan tes hasil belajar, sedangkan instrument penelitian yaitu observasi, kuesioner dan tes hasil belajar (THB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Question Box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1, terbukti dari nilai rata-rata prestasi belajar sebelum dilakukan tindakan adalah 60 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 40,91%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 20,99% dengan nilai rata-rata sebesar 70,95 dengan persentase ketercapaian sebesar 61,90% pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75 dengan persentase atau mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 22,91%.

Persamaan penelitian Yahya (2022) dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media *Question Box*. Adapun perbedaan penelitian Yahya (2022) dengan penelitian yang dilakukan peneliti, diantaranya, peneliti memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot dengan metode *time token*, menjelaskan langkah-langkah menggunakan metode *time token* dan mengetahui respon siswa setelah diimplementasi metode *Time Token* dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot, sedangkan penelitian Yahya (2022) hanya meningkatkan motivasi siswa kelas X IPS 1 pada mata pelajaran ekonomi SMAN 3 Pinrang melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning*