

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *TIME TOKEN* TERHADAP
KEMAMPUAN BER CERITA BERBASIS *GAME DADU*
PADA SISWA KELAS V SDN 79 UJUNG
TANAH KABUPATEN BONE**

Rukayah^{1*}, Sitti Jauhar², Hikmah Wati³

¹Makassar State University, Makassar

² Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: hikmahwatibone@gmail.com

Received: 24 April, 2026

Accepted: 04 Juni, 2026

Online Published: 06 Juni, 2026

ABSTRACT

This study is a quantitative research employing a pre-experimental method with a one group pretest–posttest design. The purpose of this study was to determine whether there is a significant effect of implementing the Time token strategy assisted by a dice game on the storytelling ability of fifth-grade students at SDN 79 Ujung Tanah, Bone Regency. The independent variable in this study is the Time token strategy assisted by a dice game, while the dependent variable is students' storytelling ability. The population of this study consisted of all fifth-grade students at SDN 79 Ujung Tanah, Bone Regency, with a total sample of 15 students selected using the saturated sampling technique. Data were collected through a performance test in the form of pretest and posttest on storytelling ability, while data analysis techniques included descriptive statistics and inferential statistics. The results of descriptive statistical analysis showed that the mean score of students' storytelling ability in the pretest was 43.66, which was categorized as low, while the mean score in the posttest increased to 78.33 and was categorized as good. The data were then analyzed using a Paired Sample t-Test with a significance level of 5%. The results indicated that the t-value was 14,666, which was higher than the t-table value of 2.145, with a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_1 was accepted. It can be concluded that the implementation of the Time token strategy assisted by a dice game has a significant effect on the storytelling ability of fifth-grade students at SDN 79 Ujung Tanah, Bone Regency.

Keywords: Time token, Dice Game, Storytelling Ability

PENDAHULUAN

Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar, yaitu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui pengalaman belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, kemampuan, maupun kebiasaan. Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan seluruh potensinya. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta kemampuan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Emzir, 2011).

Salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar adalah kemampuan bercerita. Kemampuan ini bukan hanya sebatas menyampaikan kata-kata, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir, menyusun ide, menyampaikan gagasan, perasaan, dan pengalaman agar mudah dipahami orang lain (Nainggolan dkk., 2022).

Bercerita merupakan salah satu aspek penting dari literasi bahasa. Siswa yang terbiasa bercerita akan lebih mudah memahami isi bacaan, menyusun ringkasan, serta menghubungkan

isi cerita dengan pengalaman pribadi. Namun berdasarkan Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 79 Ujung Tanah menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa pasif dan kurang berani mengemukakan pendapat saat kegiatan bercerita. Guru juga mengungkapkan bahwa beberapa siswa sering ragu, tampak kurang termotivasi, dan kesulitan menyusun cerita secara runtut. Hal ini tidak sepenuhnya disebabkan oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal siswa seperti rasa malu, kurang motivasi, serta rendahnya keberanian bercerita di depan teman. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemerataan kesempatan bercerita sekaligus memotivasi siswa agar lebih aktif dalam bercerita. Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang menyenangkan, demokratis, dan mampu melibatkan seluruh siswa. Salah satu alternatif adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe *Time token*, yaitu strategi pembelajaran yang memberikan kupon waktu bercerita secara adil kepada setiap siswa (Kurniasih, 2015).

Strategi ini mendorong siswa untuk berani bercerita, mengurangi dominasi sebagian siswa, serta melatih kemampuan berkomunikasi secara seimbang. Selain strategi pembelajaran, untuk melengkapi pembelajaran bercerita berbasis *game* dibutuhkan media. Media juga menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Kehadiran media dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta membantu menyampaikan materi secara lebih efektif (Oktariyanti dkk., 2021).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Jenis penelitian yang dipilih yaitu *pre-eksperimental design*, karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan (kontrol). Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dalam bercerita. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan strategi *Time token* dalam kegiatan bercerita berbasis *game* dadu. Setelah perlakuan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita setelah mengikuti pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 79 Ujung Tanah tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 15 orang. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian. Menurut Ridwan (2016), sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang diteliti. Karena jumlah populasi hanya 15 orang, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh siswa kelas V SDN 79 Ujung Tanah tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 15 orang dijadikan sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ada dua hasil yang diuraikan dalam penelitian ini yaitu hasil analisis statistik deskriptif dan hasil analisis inferensial, kedua hal ini diuraikan sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Penilaian kemampuan bercerita siswa dilakukan berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup beberapa aspek, yaitu ketepatan pelafalan, ketepatan intonasi, kelancaran bercerita, ketepatan penggunaan kalimat, serta kesesuaian mimik atau ekspresi.

Skor yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest selanjutnya digunakan sebagai data kuantitatif untuk dianalisis secara deskriptif dan inferensial guna mengetahui gambaran kemampuan bercerita siswa serta pengaruh penerapan strategi *Time token* terhadap kemampuan bercerita berbasis *game* dadu pada siswa kelas V SDN 79 Ujung Tanah Kabupaten Bone.

Hasil analisis deskriptif data pretest kemampuan bercerita siswa dapat dilihat pada Tabel 4.1

Statistik Deskriptif	Skor
Jumlah Sampel (n)	15
Nilai Terendah	35
Nilai Tertinggi	65
Rata-rata (Mean)	43,66
Standar Deviasi	8,549

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 27

Berdasarkan Tabel 4.1, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) pretest kemampuan bercerita siswa adalah 43,66. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 65, sedangkan nilai terendah adalah 35. Standar deviasi sebesar 8,549 menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa sebelum perlakuan masih bervariasi. Distribusi frekuensi dan persentase skor pretest kemampuan bercerita siswa disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Distribusi dan Persentase Skor Pretest Kemampuan Bercerita Siswa

No	Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86–100%	Sangat Baik	–	–
2	71–85%	Baik	–	–
3	56–70%	Cukup	1	6,7%
4	41–55%	Kurang	6	40%
5	≤ 40%	Sangat Kurang	8	53,3%
Jumlah			15	100%

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 27

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita siswa sebelum perlakuan berada pada kategori sangat kurang.

Hasil analisis deskriptif data posttest kemampuan bercerita siswa disajikan pada Tabel 4.3.

Statistik Deskriptif	Skor
Jumlah Sampel (n)	15
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata (Mean)	78,33
Standar Deviasi	10,293

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 27

Distribusi frekuensi dan persentase skor posttest kemampuan bercerita siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Distribusi dan Persentase Skor Posttest Kemampuan Bercerita Siswa

No	Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86–100%	Sangat Baik	4	26,7%

2	71–85%	Baik	7	46,7%
3	56–70%	Cukup	4	26,7%
4	41–55%	Kurang	–	–
5	≤ 40%	Sangat Kurang	–	–
Jumlah			15	100%

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 27

Berdasarkan Tabel 4.4, terlihat bahwa kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa setelah penerapan strategi *Time token* mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata dan kategori kemampuan bercerita siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Perbandingan Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest

Tes	Nilai Rata-rata	Rata-rata Persentase	Kategori
Pretest	43,66	43,66%	Kurang
Posttest	78,33	78,33%	Baik

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah penerapan strategi *Time token* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan bercerita berbasis *game dadu* siswa kelas V SDN 79 Ujung Tanah Kabupaten Bone. Data yang dianalisis berupa skor pretest dan posttest kemampuan bercerita siswa.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji-t berpasangan. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa.

Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kemampuan bercerita siswa dapat dilihat pada Tabel 4.6

Jenis Tes	Statistik Shapiro–Wilk	Sig.	Keterangan
Pretest	0,929	0,262	Normal
Posttest	0,963	0,743	Normal

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 27

Uji Hipotesis Menggunakan Uji-t Berpasangan

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa sebelum dan sesudah diterapkan strategi *Time token*.

Tabel 4.7 Hasil Uji-t Berpasangan Pretest dan Posttest Kemampuan Bercerita

Data	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-34,666	-14,666	14	0,001

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 27

Berdasarkan Tabel 4.8 tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Interpretasi Hasil Analisis Inferensial

Hasil uji-t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi *Time token*. Nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Dengan demikian, hasil analisis inferensial ini memperkuat hasil analisis deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa pada kategori baik dan cukup, serta penurunan jumlah siswa pada kategori kurang dan sangat kurang setelah penerapan strategi *Time token*.

PEMBAHASAN

Ada tiga hal yang diuraikan dalam penelitian ini yaitu pengaruh penerapan strategi *time token* terhadap kemampuan bercerita siswa berbasis *game* dadu :

Kemampuan Bercerita Berbasis *Game* Dadu Siswa Sebelum Penerapan Strategi *Time token*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa sebelum penerapan strategi *Time token* masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 43,66, yang berada pada kategori kurang. Secara distribusi, sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan sangat kurang, sementara hanya sebagian kecil yang berada pada kategori cukup, dan tidak terdapat siswa yang mencapai kategori baik maupun sangat baik.

Dengan demikian, nilai rata-rata pretest yang berada pada kategori kurang memperkuat temuan awal pada latar belakang penelitian, bahwa kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa kelas V SDN 79 Ujung Tanah masih perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan demokratis.

Kemampuan Bercerita Berbasis *Game* Dadu Siswa Setelah Penerapan Strategi *Time token*

Setelah diterapkan strategi *Time token*, kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini tercermin dari nilai rata rata posttest sebesar 78,33 yang berada pada kategori baik. Secara klasifikasi, Sebagian besar siswa berpindah ke kategori baik dan sangat baik, dan tidak lagi ditemukan siswa yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Clarisa (2021) yang menyatakan bahwa media *game* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Prasetyo (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis *game* mampu meningkatkan keberanian dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa lisan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Time token* yang dipadukan dengan *game* dadu efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa.

Pengaruh Penerapan Strategi *Time token* terhadap Kemampuan Bercerita Berbasis

Game Dadu Siswa

Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 34,67 poin, dari 43,66 menjadi 78,33. Peningkatan yang cukup besar ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan bercerita siswa yang bermakna setelah diberikan perlakuan. Secara statistik, hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti bahwa peningkatan kemampuan bercerita siswa bersifat signifikan secara statistik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Susanti (2022) yang menyimpulkan bahwa strategi *Time token* mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui pemerataan kesempatan berbicara. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Aulia dan Rachmawati (2020) yang menyatakan bahwa strategi *Time token* dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat secara lisan. Selain itu, penelitian Ramadhani (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berpengaruh positif terhadap antusiasme dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan penelitian sebagai berikut :

1. Kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa sebelum penerapan strategi *Time token* masih tergolong rendah, ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 43,66, sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan sangat kurang, sementara hanya sebagian kecil yang berada pada kategori cukup, dan tidak terdapat siswa yang mencapai kategori baik maupun sangat baik.
2. Setelah diterapkan strategi *Time token*, kemampuan bercerita berbasis *game* dadu siswa menunjukkan peningkatan dari nilai rata-rata posttest sebesar 78,33 yang berada pada kategori baik. Peningkatan nilai rata-rata dari kategori kurang ke kategori baik menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam berbagai aspek kemampuan bercerita, seperti kelancaran berbicara, keruntutan alur cerita, penggunaan kosakata, serta keberanian dalam menyampaikan cerita.
3. Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 34,67 poin, dari 43,66 menjadi 78,33. Peningkatan yang cukup besar ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan bercerita siswa yang bermakna setelah diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Clarisa, A. (2021). Pemanfaatan media *game* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(3), 120–129.
- Emzir. (2011). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif & kualitatif*. Rajawali Pers.
- Kurniasih, I. (2015). *Ragam strategi pembelajaran*. Kata Pena.
- Nainggolan, H., dkk. (2022). Keterampilan bercerita sebagai strategi meningkatkan komunikasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 55–65.
- Oktariyanti, N., dkk. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis *game* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 77–85.

- Prasetyo, A. (2021). Media berbasis *game* untuk meningkatkan motivasi dan keberanian siswa sekolah dasar dalam berbicara. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 144–152.
- Rahmawati, N. F., & Susanti, E. (2020). Penerapan model pembelajaran *time token* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(2), 123–130.
- Ramadhani, N. (2021). Penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(1), 55–63.
- Ridwan. (2016). *Metode dan teknik menyusun proposal penelitian*. Alfabeta.
- Susanti, E. (2020). Tujuan keterampilan bercerita dalam pembelajaran. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 6(2), 88–97.