

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum telah berganti dari Kurikulum 2013 (Kurtilas) menjadi Kurikulum 2013 revisi. Dalam pelaksanaannya pemberlakuan kurikulum 2013 telah diterapkan di tiap jenjang seperti ditingkat SD, SMP, dan SMA. Penulis akan lebih membahas perkembangan yang terjadi saat ini yaitu Kurikulum 2013 revisi.

Silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) memaparkan bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap berkomunikasi yang diperlukan peserta didik dalam menempuh pendidikan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal lingkup materi yang berhubungan dan mendukung pengembangan kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik, ketiga hal lingkup materi tersebut ialah bahasa, sastra dan literasi.

Kurikulum 2013 pada pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan tersebut dikembangkan melalui media teks. Dalam hal ini, teks merupakan perwujudan kegiatan sosial dan memiliki tujuan sosial. Pencapaian tujuan ini diwadahi oleh karakteristik seperti cara pengungkapan tujuan sosial, pilihan kata sesuai tujuan, tata

bahasa yang sesuai dengan tujuan komunikasi. Kegiatan komunikasi bisa dapat berbentuk tulisan, lisan, atau multimodal.

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya keterampilan pertama yang didapatkan bermula pada saat masa kecil seperti belajar menyimak, kemudian berbicara, membaca dan menulis. Menulis dan membaca dipelajari ketika telah memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut termasuk kedalam kesatuan catur tunggal dan termasuk pada keterampilan pembelajaran Bahasa Indonesia baik di SD, SMP, SMA, atau di perkuliahan.

Untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks. Kurikulum 2013 revisi mengalami perubahan, terutama pada lingkup materi pembelajaran. Pada tingkatan SMP/MTs kelas VII terdapat delapan teks yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu (1) teks deskripsi, (2) teks narasi atau cerita fantasi, (3) teks prosedur, (4) teks laporan hasil observasi, (5) puisi rakyat, (6) fabel, (7) surat, dan (8) literasi. Dari beberapa macam teks yang harus dipelajari di kelas VII.

Fabel merupakan salah satu genre sastra lama yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Pada kurikulum 2013 revisi termasuk salah satu teks pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP/MTs. Pembelajaran fabel terdapat pada kelas VII SMP/MTs semester dua. Huck dkk, 1987: 303; Mitchell, 2003: 245 menyatakan “Cerita binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang

diungkapkannya.” Oleh sebab itu, fabel dipilih untuk meningkatkan kemampuan catur tunggal peserta didik. Catur tunggal peserta didik seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara perlu dibimbing agar kemampuan peserta didik tersebut dapat berkembang.

Selama kegiatan observasi ke sekolah SMP Negeri 10 Tasikmalaya penulis melihat, bahwa pendidik masih menggunakan metode *discovery learning* saat mengajar di kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya. Proses pembelajaran yang hanya terpaku pada metode *discovery learning* ditakutkan akan membuat peserta didik bosan dan merasa kurang termotivasi saat belajar dan materi yang disampaikan kurang di pahami khususnya dalam pembelajaran fabel. Pada pembelajaran fabel peserta didik tidak hanya membaca teks saja namun dituntut untuk menjelaskan dan memahami isi materi yang dipelajari, hal tersebut sejalan dengan kompetensi dasar 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, 4.15 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.

Dalam kegiatan pembelajaran seharusnya peserta didik tidak hanya terpaku pada teks saja, namun keterampilan berbahasa lainnya harus dilatih sehingga keterampilannya dapat berkembang meski dalam akses fasilitas dan peralatan mengajar masih belum merata. Pendidik diharuskan berpikir kreatif agar dalam proses mengajar peserta didik dapat menyerap materi lebih baik. Hal ini menjadi acuan untuk pendidik agar dapat memikirkan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik agar lebih memahami materi yang disampaikan.

Atas dasar permasalahan tersebut, penulis memutuskan menggunakan model *Time Token*. Model ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan model ini, peserta didik diharapkan dapat berinteraksi dalam kelompok dan aktif berbicara, bukan hanya untuk peserta didik yang aktif berbicara saja, namun bagi peserta didik yang tadinya kurang aktif (pasif) bisa aktif mengungkapkan pendapat atau gagasannya menggunakan media kupon berbicara.

Penulis memilih model *time token* karena model tersebut dapat melatih peserta didik untuk berbicara mengemukakan pendapat, para peserta didik ketika mengidentifikasi teks fabel maupun menceritakan kembali isi teks fabel sesuai dengan pemahaman dalam ruang diskusi yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi tidak untuk peserta didik yang cenderung aktif saja, namun untuk peserta didik yang cenderung pasif pun mendapatkan kesempatan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis bermaksud melakukan rencana penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dan Menceritakan Kembali Isi Fabel (Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022).”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap kemampuan Mengidentifikasi Informasi pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran Model *Time Token* terhadap kemampuan Menceritakan Kembali Isi Fabel pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh Model *Time Token* terhadap kemampuan Mengidentifikasi Informasi pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh Model *Time Token* terhadap kemampuan Menceritakan Kembali Isi Fabel pada pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022.

### **D. Definisi Operasional**

Penulis menguraikan variabel penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan Mengidentifikasi Informasi Teks Fabel

Kemampuan mengidentifikasi informasi yang dimaksud dalam penelitian ini kesanggupan peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022 dalam menentukan unsur-unsur tema, alur, latar, penokohan, sudut

pandang, dan amanat serta kebahasaan teks fabel yaitu kata ganti, kata kerja, konjungsi, kalimat langsung dan kalimat tidak langsung.

## 2. Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel

Kemampuan menceritakan kembali teks fabel yang dimaksud dalam penelitian ini ialah kesanggupan peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022 dalam mengungkapkan kembali isi teks fabel dengan menggunakan pemahaman peserta didik ketika menangkap informasi teks fabel yang dibaca, namun tetap memperhatikan unsur-unsur yang terdapat dalam teks fabel seperti tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, amanat serta memperhatikan ciri kebahasaan yang meliputi kata ganti, kata kerja, konjungsi, kalimat langsung dan kalimat tidak langsung.

## 3. Model Pembelajaran *Time Token* dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi

Model pembelajaran *time token* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah model yang digunakan untuk menentukan unsur-unsur teks fabel maupun kebahasaan teks fabel dan mengungkapkan cerita teks fabel yang dibaca pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022 dengan berkelompok, setiap kelompok membaca dan mempelajari teks fabel yang diberikan oleh pendidik kemudian, kelompok tersebut berdiskusi mengenai mengidentifikasi unsur-unsur teks fabel dan ciri kebahasaan teks fabel lalu, pendidik memberikan sejumlah kupon berbicara dengan waktu 30 detik per-kupon pada peserta didik, ketika peserta didik akan bertanya tentang mengidentifikasi unsur-unsur teks fabel dan ciri kebahasaan

teks fabel kupon berbicara harus diberikan kepada pendidik sebelum berbicara atau memberikan komentar, setiap berbicara peserta didik memiliki satu kupon, peserta didik dapat tampil lagi bergiliran dengan peserta didik lainnya.

#### 4. Model Pembelajaran Time Token dalam Menceritakan Kembali

Model pembelajaran *time token* yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini ialah digunakan untuk menceritakan kembali apa yang dipahami oleh peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik dapat mengungkapkan tentang teks fabel yang dibaca dengan berbicara secara bergiliran dengan kelompoknya menggunakan kupon berbicara.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun secara praktis.

#### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori yang sudah ada khususnya teori pembelajaran bahasa Indonesia dan model-model pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat dan menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman berharga dan berarti ketika meneliti yang kelak nantinya oleh penulis dapat dikembangkan ketika menjadi pendidik.

### b. Bagi Pendidik

Memberikan informasi khususnya dalam model pembelajaran *Time Token* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dan menambah wawasan bagi pendidik khususnya dalam menerapkan model pembelajaran *Time Token*. Diharapkan dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

### c. Bagi Peserta Didik

Dengan model pembelajaran *Time Token* diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, aktif, dan juga menyenangkan.

### d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau gambaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia terhadap kemampuan mengidentifikasi informasi fabel/legenda daerah setempat dan menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.