

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hakikat Pembelajaran Mengidentifikasi dan Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi di SMP/MTs Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

Kurikulum pendidikan mencakup beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs). Dalam kurikulum 2013 revisi ini, memiliki tujuan yang mencakup 4 kompetensi. Dalam Permendikbud tahun 2016 No. 024 Lampiran 02, dinyatakan bahwa,

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Keempat kompetensi tersebut saling berhubungan. Empat kompetensi tersebut menjadi satu kesatuan yang disebut kompetensi inti. Dapat penulis rumuskan bahwa, kompetensi inti terdiri atas penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sikap merupakan kompetensi inti 1 dan 2, pengetahuan merupakan kompetensi inti 3 dan keterampilan merupakan kompetensi inti 4.

Kompetensi inti yang sesuai dengan penelitian penulis adalah kompetensi inti 3 dan 4 pada peserta didik kelas VII jenjang SMP/MTs. Kompetensi ini berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Kompetensi pada penelitian ini adalah “Kompetensi inti pengetahuan (3) dengan kompetensi dasar 3.3 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca, dan kompetensi inti keterampilan (4) dengan kompetensi dasar 4.3 menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca”.

1. Kompetensi Inti Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kompetensi Inti mengakomodasikan prinsip-prinsip untuk memperkuat proses pembelajaran yang tertuang dalam Permendikbud No 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia SMP/MTs menyatakan bahwa kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi 4).

Kompetensi inti spiritual dan sosial dapat dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Berbeda dengan kompetensi 3 dan 4, sesuai dengan Permendikbud tahun

2016 No. 024 Lampiran 02, bahwa kompetensi inti 3 dan 4 pada kurikulum 2013 revisi jenjang SMP kelas VII dapat dirumuskan sebagai berikut:

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Tabel 2.1 rumusan kompetensi inti 3 dan 4 kelas VII

Setelah mengetahui apa saja kompetensi inti yang perlu dikuasai oleh peserta didik, penulis dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan proses pembelajaran. Kompetensi inti ini telah disesuaikan dengan fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat. Kurikulum 2013 revisi ini memuat pendidikan karakter secara kontekstual, yang berarti materi perlu berkaitan dengan fenomena-fenomena atau situasi pada lingkungan sekitar. Berdasarkan kompetensi inti di atas, penulis menyimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik harus menguasai keempat aspek yang telah dijabarkan, yaitu sikap spiritual (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), dan keterampilan (KI 4) dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013.

2. Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

Kompetensi dasar pengetahuan yang terkait dengan penelitian ini dalam kurikulum 2013 revisi adalah kompetensi dasar 3.3 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca. Peserta didik diajak untuk dapat memahami dan dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam teks cerita fantasi.

Kompetensi dasar 3.3 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar, penulis jabarkan menjadi indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai peserta didik sebagai berikut:

- a. Menjelaskan tema dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- b. Menjelaskan tokoh dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- c. Menjelaskan penokohan dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- d. Menjelaskan latar dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan lengkap
- e. Menjelaskan alur dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- f. Menjelaskan sudut pandang dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- g. Menjelaskan amanat dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat

Sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang telah penulis kemukakan tersebut sesuai dengan kompetensi dasar 3.3 mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar, maka tujuan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII sebagai berikut. Setelah peserta didik membaca teks cerita fantasi yang disajikan, peserta didik diharapkan mampu :

- a. Peserta didik dapat menjelaskan tema teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- b. Peserta didik dapat menjelaskan tokoh teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat

- c. Peserta didik dapat menjelaskan penokohan teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- d. Peserta didik dapat menjelaskan latar teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- e. Peserta didik dapat menjelaskan alur teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- f. Peserta didik dapat menjelaskan sudut pandang dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat
- g. Peserta didik dapat menjelaskan amanat dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

3. Kompetensi Dasar Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi

Kurikulum 2013 revisi memiliki kompetensi dasar 3 dan 4 yang saling berkaitan. Setelah kita mengetahui kompetensi dasar pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian penulis, selanjutnya merupakan pasangan dari kompetensi dasar pengetahuan tersebut, yaitu kompetensi dasar keterampilan. Kompetensi dasar yang terkait dengan penelitian dalam kurikulum 2013 revisi adalah 4.3 menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar. Peserta didik diharapkan dapat menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca secara tulis, setelah mampu mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi.

Indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kompetensi dasar 4.3 menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar yaitu setelah peserta didik membaca dan mengidentifikasi teks cerita yang disajikan, peserta didik diharapkan mampu :

- a. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dengan tema yang tepat
- b. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dengan tokoh yang tepat
- c. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dengan penokohan yang tepat
- d. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dengan latar yang tepat
- e. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dengan alur yang tepat
- f. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dengan sudut pandang yang tepat
- g. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dengan amanat yang tepat

Setelah membaca dan memahami isi teks cerita fantasi yang diberikan, diharapkan peserta didik dapat menceritakan kembali tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, sudut pandang dan amanat dengan tepat.

B. Hakikat Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

Pembelajaran multiliterasi zaman ini mengharuskan peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Salah satunya peserta didik harus mampu mengidentifikasi, berarti mampu menentukan atau menetapkan sesuatu. Istilah dari mengidentifikasi dapat disebut juga menemukan dan menganalisis sesuatu.

Nurgiyantoro (2013:2) mengemukakan bahwa mengidentifikasi adalah tokoh, peristiwa, dan tempat yang disebut-sebut dalam fiksi adalah tokoh, peristiwa, dan tempat yang bersifat imajinatif. Lalu dalam *Wikipedia* (2016), dikemukakan bahwa identifikasi berasal dari kata *identivy* yang artinya meneliti, menelaah, dan identifikasi adalah kegiatan mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mendaftarkan,

mencatat data dan informasi dari kebutuhan lapangan. Sedangkan menurut *KBBI edisi V* (2017), bahwa mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa mengidentifikasi merupakan kegiatan menentukan, menemukan, menelaah, meneliti, serta mengumpulkan identitas. Kaitannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis yaitu meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca, berarti peserta didik diajak untuk menemukan, menelaah, meneliti dan menentukan unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca. Jadi, peserta didik harus mampu menemukan identitas dari teks cerita fantasi yang dibaca sesuai dengan unsur-unsur yang terdapat dalam teks cerita fantasi tersebut, yaitu tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang dan amanat.

Berikut contoh mengidentifikasi teks cerita fantasi.

Keledai dan Pedagang Garam

Di suatu desa di tepi pantai yang cukup jauh dengan perkotaan, hiduolah seorang pedagang garam sebatang kara yang sangat dermawan. Setiap hari, ia membagikan hasil menjual garam kepada tetangganya dan sangat mengasihi fakir miskin meskipun sebenarnya hidupnya tidaklah bergelimang harta. Setiap kali berhasil menjual garam, ia belikan pakaian dan makanan untuk di sedekahkan.

Pedagang garam tersebut memiliki seekor keledai yang digunakan untuk mengangkut garam ke kota terdekat. Ia sangat menyayangi keledai tersebut sampai makanan dan tempat tinggal keledai selalu disediakan. Keledai tersebut sudah dianggap keluarga dan menjadi teman hidup satu-satunya pedagang garam tersebut. Akan tetapi keledai tersebut tampaknya tidak puas dengan perlakuan pedagang garam.

Setiap kali hendak pergi menjual garam ke kota, keledai selalu menggerutu karena harus terbebani dengan karung garam serta berjalan cukup jauh. “Mengapa kau tidak membeli gerobak saja wahai tuanku? Bukankah hasil menjual garam sudah cukup untuk membeli gerobak, tapi uangmu kau selalu berikan kepada orang lain” kata keledai pada suatu hari kepada tuannya ketika hendak berangkat.

Pedagang garam tersebut hanya terdiam dan melanjutkan menaikan beberapa karung garam di kantong kain pada tubuh keledai. Pedagang garam kemudian

menuntun keledai sembari membawa satu karung garam di pundaknya. Mereka terus berjalan hingga akhirnya melewati sebuah jembatan yang dialiri air sungai yang cukup deras dan jernih. Pedagang garam kemudian berhenti dan beristirahat.

Di tengah peristirahatan tersebut, ternyata si keledai memiliki ide yang cukup konyol. Bila esok pedagang membawanya kembali melalui jalan ini, maka ia akan berpura-pura terjatuh ke dalam sungai dan garam yang akan di bawa akan semakin ringan karena larut di dalam air. Benar saja, keesokan harinya ketika mereka berangkat melewati jalan yang sama, keledai berpura-pura kelelahan dan terjatuh ke sungai.

Karung garam yang dibawa keledai terendam cukup lama karena pedagang garam meminta tolong kepada orang sekitar untuk membantu mengangkat keledai. “Maafkan aku tuan, aku tidak sengaja terjatuh ke dalam sungai karena sepertinya beban garamnya tidak seimbang”, ungkap keledai dengan alasannya. “Baiklah kalau begitu aku akan membawa lebih banyak garam agar kau seimbang”.

Akhirnya pedagang membawa dua karung garam agar keledainya bisa meneruskan perjalanan meski garam yang dibawa keledai sangat ringan karena sebagian garam sudah larut di dalam air sungai. Esoknya lagi, keledai melakukan hal yang sama dengan alasan kakinya tersandung batu, dan alasan lain diberikan setiap harinya kepada pedagang. Hal ini membuat tuannya curiga dan ingin memberi balasan.

Suatu hari, dinaikkan lah kapas pada punggung keledai. Petani tidak memberitahukan bahwa yang dibawa bukanlah garam melainkan kapas. Hal ini untuk memberikan pelajaran kepada keledai yang suka mengeluh padahal sudah sangat dikasihi. Setiba di jembatan, keledai tersebut tanpa menunda waktu langsung menjatuhkan diri ke dalam sungai dan kapas kemudian menyerap air sungai.

Bukannya semakin ringan, akan tetapi karung yang dibawa keledai semakin berat hingga keledai kesulitan berjalan. Keledai tersebut terus melangkah kakinya sembari bertanya kepada tuannya. “Tuanku, mengapa garamnya semakin berat ketika terkena air, padahal biasanya akan semakin ringan. Aku sungguh tidak bisa berjalan jika harus membawa beban seberat ini ke kota”.

Petani kemudian menjawab dengan bijaksana “Keledai ku, sungguh yang kau bawa bukanlah garam melainkan kapas yang menyerap air. Aku tahu kau hanya berpura-pura terjatuh agar bebanmu tidak berat akan tetapi perbuatanmu sungguh merugikan”. Keledai tersebut kemudian sangat malu karena selama ini ia seperti tidak tahu diri dan tidak tahu terimakasih kepada si pedagang garam.

Sumber: <https://thegorbalsla.com/contoh-cerita-fantasi/>

1. Bacalah teks cerita fantasi yang berjudul “Keledai dan pedagang garam”!
2. Setelah anda membaca dan mengamati cerita fantasi tersebut, analisislah unsur-unsur isi cerita fantasi tersebut dengan menggunakan tabel berikut ini!

No.	Aspek Identifikasi	Bukti Kutipan
1	Tema	<p>Kebaikan terhadap sesama akan menjadikan kebahagiaan hidup <i>Setiap hari, ia membagikan hasil menjual garam kepada tetangganya dan sangat mengasihi fakir miskin meskipun sebenarnya hidupnya tidaklah bergelimang harta</i></p>
2	Tokoh dan Penokohan	<p>Pedagang garam: dermawan, penyayang <i>Setiap kali berhasil menjual garam, ia belikan pakaian dan makanan untuk di sedekahkan</i> <i>Ia sangat menyayangi keledai tersebut sampai makanan dan tempat tinggal keledai selalu disediakan</i></p> <p>Keledai: pembohong dan pemalas <i>Benar saja, keesokan harinya ketika mereka berangkat melewati jalan yang sama, keledai berpura-pura kelelahan dan terjatuh ke sungai</i> <i>Setiap kali hendak pergi menjual garam ke kota, keledai selalu menggerutu karena harus terbebani dengan karung garam serta berjalan cukup jauh</i></p>
3	Alur	<p>Maju <i>Kemudian suatu hari, dinaikkanlah kapas pada punggung keledai</i></p>
4	Latar	<p>Di tepi pantai <i>Di suatu desa di tepi pantai yang cukup jauh dengan perkotaan, hiduplah seorang pedagang garam sebatang kara yang sangat dermawan</i></p> <p>Di sungai <i>Benar saja, keesokan harinya ketika mereka berangkat melewati jalan yang sama, keledai berpura-pura kelelahan dan terjatuh ke sungai.</i></p>
5	Sudut Pandang	<p>Pola orang ketiga (menggunakan kata ganti nama orang) <i>Setiap hari, ia membagikan hasil menjual garam kepada tetangganya dan sangat mengasihi fakir miskin meskipun sebenarnya hidupnya tidaklah bergelimang harta</i></p>
6	Amanat	<p>Berbaiklah terhadap sesama, rajinlah bersedekah walaupun tidak bergelimang harta, janganlah mengeluh</p>

		terhadap pekerjaan, jangan pernah mengkhianati rang yang teah berbaik hati pada kita, dan bersyukurlah atas apa yang orang lain berikan
--	--	--

C. Hakikat Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi

Pada dasarnya kegiatan menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan kembali apa yang dibaca dan yang didengar. Kegiatan menceritakan kembali dapat berbentuk lisan maupun tulis. Kegiatan menceritakan kembali secara tulis, yakni dalam bentuk kegiatan menuliskan kembali cerita sedangkan kegiatan menceritakan kembali secara lisan, dituangkan dalam kegiatan berbicara dengan bercerita.

Pembahasan menceritakan kembali ini lebih menekankan pada menceritakan kembali secara tulis. Menceritakan kembali secara tulis yaitu menyampaikan kembali isi cerita yang telah kita baca dan dengar serta telah kita pahami dengan menggunakan bahasa sendiri dalam bentuk tulisan untuk menjelaskan kembali cerita yang disampaikan oleh pencerita dalam bentuk cerita fantasi merupakan sebuah informasi bagi pembaca. Selain itu, kegiatan menceritakan kembali merupakan jenis bercerita. Bercerita merupakan keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tulis. Tarigan (2015:2) menyatakan “Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir”. Berdasarkan hal ini, bercerita atau menceritakan kembali adalah praktik atau cara melatih peserta didik menjadi mahir dan terampil dalam

menyampaikan apa yang telah peserta didik pahami dengan menggunakan bahasa sendiri.

Bercerita merupakan kegiatan bertutur kata menyampaikan gambaran atau kejadian yang benar-benar terjadi maupun hasil khayalan secara lisan maupun tulis. Menurut Subyantoro dalam Ariani (2013:45) mengemukakan bahwa bercerita sebagai suatu kegiatan yang disampaikan oleh pencerita kepada peserta didiknya, ayah, ibu dan ibu kepada anak-anaknya, juru bercerita kepada pendengarnya.

Keterampilan menceritakan kembali sangat penting bagi pembelajaran peserta didik, karena kurikulum 2013 revisi ini berbasis teks dan bersifat kontekstual. Menceritakan kembali melatih peserta didik untuk lebih terampil dan percaya diri dalam mengomunikasikan apa yang telah ia pahami lalu menuangkan kembali dalam sebuah tulisan. Pemahaman tersebut dapat diperoleh melalui keterampilan membaca dan menyimak.

Ariani (2013:47) menyatakan “Praktik bercerita seseorang dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan improvisasi, namun tidak keluar dari unsur-unsur isi cerita yang dibaca secara keseluruhan.” Menceritakan kembali berarti peserta didik akan mulai belajar secara bebas dan mandiri dengan merangkai kata-kata sendiri dengan bahasa sederhana dan dengan caranya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan, bahwa pembelajaran menceritakan kembali merupakan pembelajaran bercerita dari cerita yang dibaca atau didengar baik secara lisan maupun tulis dengan menggunakan rangkaian kata sendiri secara sederhana. Peserta didik dapat menceritakan kembali isi

teks cerita fantasi secara tulis dengan tepat, jika melakukan cara mudah menceritakan kembali isi teks cerita fantasi secara tulis. Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk menuangkan apa yang telah dipahaminya dengan menggunakan bahasa sendiri tanpa harus menghilangkan unsur-unsur isi yang terkandung pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

Dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita yang diceritakan tidak harus sama dengan cerita aslinya, tetapi tidak boleh menyimpang dari unsur-unsur cerita (tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang dan amanat) secara utuh. Pembelajaran menceritakan kembali dapat mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dan ekspresif. Selain itu, menceritakan kembali merupakan penyampaian ulang cerita secara lisan maupun tulis dengan menggunakan bahasa sendiri.

D. Hakikat Teks Narasi Cerita Fantasi

Narasi adalah pengisahan suatu cerita kejadian. Menurut Keraf (2008:135) bahwa, narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks narasi. Teks narasi merupakan pengisahan suatu cerita atau deskripsi suatu kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa teks narasi merupakan cerita fiksi yang berisi perkembangan kejadian atau peristiwa. Narasi memiliki tema cerita yang menjadi pusat dari pola pengembangan cerita. Berikut ini

penjelasam mengenai pengertian cerita fantasi dan unsur-unsur cerita fantasi yang termasuk kategori teks narasi.

1. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita merupakan karangan yang dikarang oleh manusia, baik bersifat lisan maupun tulisan. Cerita pun merupakan tuturan yang memaparkan bagaimana terjadinya suatu hal, dapat juga berupa pengalaman, perbuatan dan penderitaan orang lain.

Menurut Makaryk dalam Nurgiyantoro (2013:143) mengemukakan bahwa cerita merupakan urutan peristiwa secara temporal. Sejalan dengan pernyataan Foster (1970:35) “mengartikan cerita sebagai sebuah narasi berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu.” Hal ini berarti bahwa memang cerita merupakan urutan kejadian atau peristiwa mengenai pengalaman secara kronologis terjadinya sebuah peristiwa tertentu.

Sejalan dengan hal tersebut, penulis akan membahas mengenai cerita fantasi, yang merupakan salah satu materi pembelajaran kelas VII semester I sesuai dengan standar isi kurikulum 2013 edisi revisi. Cerita fantasi merupakan hasil karya berdasarkan khayalan, atau fantasi pengarang. Menurut Tjahjono (1988:38) bahwa, cerita fantasi digarap berdasarkan lamunan, khayalan, atau fantasi pengarang.

Daya imajinasi sangatlah penting dalam sebuah teks cerita fantasi, meski yang menonjol unsur rekaannya atau fantasinya. Lalu apakah fantasi?

Dalam *KBBI* edisi V (2017) “Fantasi merupakan gambar (bayangan) dalam angan-angan atau khayalan, ataupun hiasan tiruan.” . Berdasarkan hal ini jelas sekali

bahwa cerita fantasi merupakan cerita khayalan namun mengandung nilai-nilai kehidupan. Dalam cerita danau toba misalnya, tentunya bukan berangkat dari fantasi pengarang semata, namun dapat juga berangkat dari pengalaman diri, baik dengan mengamati kehidupan orang lain yang identik dengan masalah itu dan juga pengalaman batinnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan cerita fiksi dan salah satu bagian dari teks narasi yang di dalamnya bersifat khayalan, imaji, tidak nyata dan tidak bisa dibuktikan kebenarannya, namun harus tetap masuk akal. Fiksi dapat diartikan sebagai teks naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang didramatisasi dari hubungan-hubungan antar manusia. Pengarang mengemukakan hal itu berdasarkan pengalaman dan pengamatannya terhadap kehidupan. Namun, hal itu dilakukan secara selektif dan dibentuk sesuai dengan tujuannya yang sekaligus memasukkan unsur hubungan dan penerangan terhadap pengalaman kehidupan manusia. Memang cerita fantasi merupakan cerita fiksi yang bersifat naratif, yang biasanya syarat akan nilai-nilai kehidupan. Meskipun bersifat imajinatif, namun sebuah cerita penting untuk memiliki nilai-nilai dan amanat yang akan disampaikan pada pembacanya.

Cerita fantasi merupakan karya imajinatif, sebagai sebuah karya imajinatif, cerita fantasi menawarkan berbagai permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Cerita ini menceritakan berbagai masalah kehidupan manusia dalam interaksinya dengan diri sendiri, sesama, lingkungan, dan interaksi dengan Tuhan,

walaupun sebenarnya dalam cerita fantasi tidak selamanya tokoh yang dimunculkan berupa manusia, bisa saja binatang, atau manusia dengan nama-nama yang memang tidak ada di dunia nyata ini. meskipun cerita fantasi sebagai cerita rekaan atau khayalan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:2) “Fiksi atau fantasi adalah karya naratif yang isinya tidak menyaran pada kebenaran sejarah. Dengan demikian menyaran pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan atau khayalan.”

Berdasar pada pendapat tersebut, penulis simpulkan bahwa cerita fantasi merupakan karya fiksi yang sangat berarti bagi semua kalangan pembaca, khususnya kalangan remaja dan cocok sekali diterapkan pada salah satu pembelajaran kelas VII jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) dengan standar isi Kurikulum 2013 edisi revisi. Meskipun berupa rekaan, imajinatif dan khayalan tetapi sarat akan nilai-nilai yang sangat bermakna bagi kehidupan. Dapat penulis simpulkan bahwa cerita fantasi merupakan teks naratif fiksi yang didalamnya merupakan karya imaji, rekaan, dan khayalan yang mengandung nilai-nilai kehidupan yang bisa diteladani oleh pembacanya.

2. Unsur-Unsur Cerita Fantasi

Setelah mengetahui pengertian dari cerita fantasi, selanjutnya penulis akan membahas mengenai unsur-unsur dari cerita fantasi sebagai salah satu kriteria dalam pembelajaran dan penilaian yang harus benar-benar dipahami oleh peserta didik .

Unsur-unsur dari cerita fantasi antara lain, tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang dan amanat. Berikut pemaparan dari unsur-unsur cerita fantasi.

a. Tema

Tema dapat diartikan sebagai pokok pikiran, topik, ataupun dasar cerita karena tema merupakan gagasan, ide pokok yang akan mengarahkan pengarang kepada tujuannya. Tema merupakan gagasan abstrak utama yang terdapat dalam sebuah karya sastra atau yang secara berulang-ulang dimunculkan baik secara eksplisit maupun (yang banyak ditemukan) implisit lewat pengulangan motif (Baldic, 001:58). Hartoko dan Rahmanto dalam Nurgiyantoro (2013:115) menjelaskan bahwa, tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan.

Sekaitan hal tersebut, bahwa memang tema merupakan gagasan utama dalam sebuah cerita. Selain itu, tema juga merupakan ide pokok yang ingin disampaikan oleh pengarang atau pembuat cerita terhadap para pembacanya. Hal ini pun disampaikan oleh Riswandi dan Titin Kusmini (2017:79) “Tema adalah ide atau gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya.” Dapat penulis simpulkan bahwa tema merupakan gagasan utama atau ide pokok dalam sebuah cerita yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam cerita yang dibuatnya. Contohnya dalam cerita fantasi berjudul “Berlian Tiga Warna” yang memiliki tema persahabatan dan sikap tolong menolong terhadap sesame. Karena dalam ceritanya memiliki gagasan atau topik yang mengarah pada persahabatan dan sikap menolong.

b. Tokoh

Tokoh merupakan pemeran atau pelaku dalam sebuah cerita. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2013:247) “Istilah *tokoh* menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, misalnya sebagai jawaban terhadap pertanyaan: “Siapakah tokoh utama novel itu?”, atau “Ada berapa orang jumlah pelaku novel itu?”, atau “Siapakah tokoh protagonis dan antagonis dalam novel itu?”, dan sebagainya.”

Berdasarkan hal di atas, penulis menyimpulkan bahwa di dalam cerita fiksi tokoh cerita tidak harus berwujud, seperti wanita atau pria yang lengkap dengan nama dan karakternya melainkan juga dapat berupa binatang atau suatu objek yang lain yang biasanya merupakan bentuk perumpamaan manusia. Tokoh itu bisa menjadi pemeran dalam sebuah cerita yang dapat menghidupkan cerita tersebut dengan sentuhan karakter (penokohan) yang ditampilkan.

Stanton dalam Nurgiyantoro (2013:175) mengemukakan bahwa, penggunaan istilah “karakter” sendiri dalam berbagai literatur menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa tokoh adalah pelaku yang dimunculkan dalam sebuah cerita. Tokoh cerita haruslah seorang tokoh yang benar-benar hidup, yang memiliki jiwa perasaan dan pikiran seolah-olah hidup, selain itu tokoh juga merupakan pembawa dan penyampai pesan, amanat, atau sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang. Dapat penulis simpulkan bahwa tokoh

merupakan pelaku dalam cerita. Contohnya tokoh dalam cerita fantasi berjudul “Berlian Tiga Warna” adalah Anika, Tamika, Cika, Ibu Anika, dan Ratu.

c. Penokohan

Penokohan merupakan wujud watak atau sifat dari tokoh. Riswandi dan Titin Kusmini (2017:72) mengemukakan, “Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam cerita.” Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2013:248) berpendapat bahwa, istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa penokohan yaitu bagaimana pengarang memunculkan karakter atau watak dari tokoh dan menggambarkan suatu peristiwa lewat tokoh-tokoh cerita tersebut. Dapat penulis simpulkan bahwa penokohan merupakan karakter yang dimiliki oleh pelaku cerita. Baik hati, pemaarah, pembohong, jujur, dan lain sebagainya. Contohnya dalam cerita fantasi berjudul “Berlian Tiga Warna” yaitu memiliki penokohan Anika (pemberani, suka menolong), Ibu Anika (bijaksana), Tamika dan Cika (pemaarah, suka menuntut). Karena dalam ceritanya menjelaskan penokohan mereka berdasarkan pemaparan yang dibuat penulis.

d. Alur

Alur merupakan urutan kejadian yang memperlihatkan peranan tokoh dalam aksinya. Riswandi dan Titin Kusmini (2017: 74) mengatakan bahwa, alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaitan karena hubungan sebab akibat. Saad dalam Tjahjono (1988:106) menjelaskan bahwa, alur itu adalah sambung sinambungnya peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat atau kausalitas, alur tidak hanya mengemukakan apa yang terjadi, tetapi yang lebih penting ialah menjelaskan mengapa hal itu terjadi. Penulis dapat simpulkan bahwa alur itu merupakan susunan atau rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang disusun berdasarkan hukum sebab akibat. Di dalam sebuah alur cerita terkandung unsur apa yang dikisahkan (isi cerita) dan bagaimana urutan pengisahan. Dalam arti luas, alur juga dapat diartikan keseluruhan sekuen (bagian) peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita, yaitu rangkaian peristiwa yang terbentuk karena proses sebab akibat (kausal) dari peristiwa-peristiwa lainnya.

Menurut Mulyadi, dkk. (2016:34),

Dalam cerita fantasi, alur dapat dibedakan menjadi alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Alur maju merupakan rangkaian peristiwa yang diceritakan secara berurutan dari awal hingga akhir cerita. Alur mundur merupakan rangkaian peristiwa yang diceritakan secara mundur, yaitu cerita yang diawali dari peristiwa bagian akhir yang selanjutnya disusun rangkaian peristiwa secara kronologis, biasanya dapat kita sebut sebagai *flashback* atau menceritakan masa lalu. Sementara itu, alur campuran merupakan apabila rangkaian peristiwa tidak diceritakan secara berurutan, boleh jadi diawali dari bagian tengah terlebih dahulu.

Berdasar pada beberapa pendapat tersebut, penulis dapat simpulkan bahwa alur cerita merupakan sebuah urutan penyajian cerita yang sengaja dibangun dan dikembangkan untuk menampilkan tokoh dan cerita secara utuh dan sesuai sehingga peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik. Alur juga mengatur berbagai peristiwa dan tokoh itu tampil dengan menjaga kelogisan dan keutuhan ceritanya. Contohnya alur dalam cerita fantasi berjudul “Berlian Tiga Warna” yaitu alur maju. Karena dalam cerita tersebut penulis menceritakan secara runtut berdasarkan kronologis kejadian.

e. Latar

Latar atau *setting* merupakan keterangan mengenai waktu, tempat, ruang dan suasana. Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:216) mengatakan bahwa, latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Menurut Tjahjono (1988:143) menjelaskan bahwa, latar atau *setting* dalam prosa fiksi merupakan tempat, waktu atau keadaan alam/cuaca terjadinya suatu peristiwa.

Berdasarkan pendapat di atas penulis simpulkan, bahwa latar atau *setting* dalam karya fiksi merupakan keterangan berupa tempat, waktu, dan suasana. Latar dalam karya fiksi bukan hanya berupa tempat, waktu, peristiwa, suasana serta benda-benda dalam lingkungan tertentu, melainkan pula dapat berupa suasana yang berhubungan dengan sikap, jalan pikiran, prasangka, maupun gaya hidup dalam suatu masyarakat dalam menghadapi permasalahan tertentu.

Riswandi dan Titin Kusmini (2017: 75) mengatakan bahwa, latar dalam cerita dapat diklasifikasikan menjadi:

- (a) Latar tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik nama kota, jalan, gedung, rumah, dll.
- (b) Latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dll.
- (c) Latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai atau norma, dsb. yang ada di tempat peristiwa.

Selain itu, Nurgiyantoro (2013:306) menambahkan bahwa latar dalam karya fiksi tidak terbatas pada penempatan lokasi-lokasi tertentu, atau sesuatu bersifat fisik saja, melainkan juga yang berwujud tata cara, adat istiadat, kepercayaan dan nilai-nilai yang berlaku di tempat yang bersangkutan.

Mulyadi, dkk. (2016:35) mengemukakan

Latar merupakan keterangan mengenai waktu, ruang dan suasana terjadinya lakuan dalam karya sastra. Latar tempat atau ruang berhubungan dengan lokasi terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Latar tempat yang umumnya digunakan dalam cerita fantasi adalah rumah, istana, taman dan hutan. Latar waktu berhubungan dengan waktu terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Latar waktu yang cenderung digunakan dalam cerita fantasi adalah oagi hari, siang hari, sore hari, malam hari dan suatu hari karena latar-latar tersebut mudah dikenali. Latar suasana berhubungan dengan susan atau situasi yang ditimbulkan oleh peristiwa dalam cerita. Latar suasana dapat berupa suasana menegangkan, menyedihkan, menakutkan, atau membahagiakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat penulis menyimpulkan bahwa cerita fantasi membutuhkan kejelasan tempat dan waktu kejadiannya, dan karenanya membutuhkan deskripsi latar secara lebih detail. Kejelasan cerita tentang latar dalam banyak hal akan membantu anak untuk memahami alur cerita. Dalam cerita fiksi, latar

tempat lebih dirasakan kehadirannya oleh pembaca, dan karenanya ia dapat dianggap menjadi lebih penting. Maka, dalam cerita fantasi, jenis latar itu baiknya diceritakan secara lebih jelas dan rinci. Jadi, latar atau *setting* merupakan penunjukan waktu, tempat, peristiwa, dan suasana terjadinya cerita. Latar cerita harus jelas dan mudah dipahami oleh pembaca atau sesuai dengan jangkauan pikiran pembaca. Contohnya latar dalam cerita berjudul “Belian Tiga Warna” yaitu latar tempatnya di rumah Anika, Kerajaan. Latar waktunya yaitu Minggu pukul enam. Dan Latar Suasananya yaitu mengharukan dan bahagia.

f. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan bagaimana cara penngarang menempatkan posisinya dalam cerita yang dibuatnya. Sudut pandang juga merupakan cara yang dipergunakan pengarang untuk menyajikan unsur cerita fantasi lainnya. Abrams (1981:142) dalam Nurgiyantoro (2013:248) mengemukakan bahwa, sudut pandang atau *point of view*, menyoran pada acara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Selain itu, Mulyadi, dkk (2016:39) menambahkan bahwa, sudut pandang adalah cara pengarang memosisikan diri dalam cerita.

Sudut pandang merupakan suatu cara, teknik atau cara yang sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Sudut pandnag dapat kita sebut juga sebagai titik kisah, menurut Tjahjono (1988:145) bahwa, titik kisah dalam

prosa fiksi adalah bagaimana cara pengarang menempatkan atau memperlakukan dirinya dalam cerita yang ditulisnya.

Sudut pandang memiliki pola-pola tersendiri, bagaimana pengarang memosisikan dirinya. Keraf dalam Tjahjono (1988:145) mengemukakan bahwa

titik kisah atau sudut pandang dapat dibedakan menjadi dua pola utama, yaitu: (a) Pola orang pertama. Dalam pola orang pertama ini penulis tampak terlibat dalam cerita yang dikarangnya. Dalam pola orang pertama kedudukan pengarang dapat dikategorikan menjadi pengarang sebagai tokoh utama, pengarang sebagai pengamat langsung, dan pengarang sebagai pengamat tidak langsung, dan (b) Pola orang ketiga. Secara eksplisit pola ini memakai kata ganti dia, ia, atau nama orang.

Selain itu, Riswandi dan Titin Kusmini (2013:61) mengemukakan bahwa

dalam karya sastra terdapat beberapa cara pengarang memosisikan dirinya dalam teks, yakni sebagai pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti aku, sedangkan pencerita ekstern bersifat sebaliknya. Ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyebut nama.

Berdasar pada beberapa pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa sudut pandang merupakan cara, teknik, ataupun strategi pengarang dalam menempatkan dirinya sebagai siapa dalam sebuah cerita yang dibuatnya. Pengarang dapat memosisikan dirinya dengan dua pola, *pertama* yaitu pola orang pertama dapat disebut juga sebagai pencerita intern, yang biasanya pengarang dapat memosisikan dirinya sebagai pelaku utama, serta terdapat kata ganti aku, saya, kami dan sebagainya. *Kedua* pola orang ketiga dapat disebut juga sebagai pencerita ekstern, yang biasanya pengarang memosisikan hanya sebagai pengamat saja, serta terdapat kata ganti dia, mereka, ataupun dengan menyebut nama seseorang. Contohnya dalam cerita berjudul

“Berlian Tiga Warna” memiliki sudut pandang orang ketiga. Karena dalam ceritanya menggunakan kata ganti ia dan menyebutkan nama.

g. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang. Biasanya berupa nasihat, perintah, maupun wejangan mengenai nilai-nilai kehidupan atau moral. Mulyadi, dkk. (2016:39) mengemukakan bahwa,

amanat merupakan ajaran atau pesan yang hendak disampaikan pengarang. Amanat dalam cerita fantasi dapat ditemukan secara tersirat maupun tersurat. Amanat suatu cerita berkaitan erat dengan tema yang mengusung cerita tersebut. Amanat yang terkandung dalam sebuah cerita fantasi umumnya berkaitan dengan hal yang pantas atau tidak pantas dilakukan.

Hal ini menyangkut nilai-nilai moral yang ingin disampaikan oleh pengarang, pada para pembacanya. Meskipun teks tersebut merupakan teks cerita fantasi, tetapi amanat sangat perlu untuk hadir dalam teks. Pada dasarnya pengarang membuat sebuah karya bukan tanpa alasan, pengarang membuat sebuah karya karena pengarang pun ingin menyampaikan segala curahan hatinya dalam bentuk karangan atau teks, dan nilai-nilai kehidupan yang akan berguna bagi para pembacanya. Contohnya dalam cerita berjudul “Berlian Tiga Warna” memiliki amanat yaitu harus menolong dengan sepenuh hati tanpa berharap imbalan apapun.

E. Hakikat Model Pembelajaran *Time Token* (Kupon Berwaktu)

Pada dasarnya model pembelajaran dikembangkan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami dan menguasai materi tertentu. Menurut Shoimin (2018:24) “Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung

dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik.”

Soekanto dalam Shoimin (2018:23) mengemukakan bahwa maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dalam praktiknya, seorang pendidik harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi peserta didik, kondisi guru, materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia.

Salah satu model pembelajaran yang penulis pilih adalah model pembelajaran *time token* (Kupon Berwaktu). Berikut dijelaskan pengertian, langkah-langkah (sintak), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *time token*.

1. Pengertian Model Pembelajaran *Time Token* (Kupon Berwaktu)

Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas peserta didik menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak peserta didik mencari solusi bersama. Oleh karena itu, penulis memilih memakai pendekatan komunikatif model *time token* (Kupon Berwaktu),

sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Arends (1998) dalam Huda (2015:239) “Strategi pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah.” Pendekatan komunikatif pembelajaran model *time token* ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Pendekatan komunikatif pembelajaran model *time token* ini bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain.

Dalam pendekatan komunikatif model *time token* ini guru memberikan sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada setiap peserta didik. Sebelum berbicara, peserta didik menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Satu kupon adalah untuk satu kesempatan berbicara. Peserta didik dapat berbicara lagi setelah bergiliran dengan peserta didik lainnya. Peserta didik yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Peserta didik yang masih memegang kupon harus bicara hingga semua kupon yang dipegang habis.

2. Sintak Model Pembelajaran *Time Token* (Kupon Berwaktu)

Langkah pembelajaran model *time token* menurut Huda (2015: 240) sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- b. Guru mengondisikan 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 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.

3. Modifikasi Langkah-Langkah Model Pembelajaran Time Token (Kupon Berwaktu)

Berdasarkan sintak model pembelajaran yang dikemukakan oleh Huda , penulis memodifikasi dan merumuskan langkah-langkah kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi dengan memperhatikan unsur-unsur isi teks cerita fantasi dengan menggunakan model *time token*, sebagai berikut.

- 1) Pelaksanaan Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi yang Dibaca dan Didengar
 - a) Peserta didik menjawab salam dari Guru
 - b) Peserta didik menginformasikan absen pada Guru
 - c) Peserta didik diberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai
 - d) Peserta didik diberi apersepsi terlebih dahulu
 - e) Peserta didik diberi arahan untuk berkelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang
 - f) Peserta didik duduk secara berkelompok
 - g) Setiap anggota dalam kelompok diberi masing-masing satu teks cerita fantasi

- h) Setiap kelompok diberi arahan tugas oleh guru
 - i) Setiap anggota diberi masing-masing dua kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kuponnya
 - j) Setiap anggota diminta untuk menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara untuk menceritakan kembali teks cerita yang dibaca dan didengar.
 - k) Setiap kelompok diberi penguatan berupa motivasi dan penghargaan yang sesuai
 - l) Peserta didik duduk kembali seperti semula
 - m) Peserta didik diberikan tugas untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar
 - n) Peserta didik memberikan hasil kerja mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada Guru dan mendiskusikan serta menanggapi
 - o) Peserta didik melakukan refleksi
 - p) Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran
 - q) Peserta didik menjawab salam dari guru
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi yang Dibaca dan Didengar
- a) Peserta didik menjawab salam dari Guru
 - b) Peserta didik menginformasikan absen pada Guru
 - c) Peserta didik diberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai
 - d) Peserta didik diberi apersepsi terlebih dahulu sebelum mengidentifikasi teks.

- e) Peserta didik diberi arahan untuk berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang
- f) Peserta didik duduk secara berkelompok
- g) Setiap anggota dalam kelompok diberi masing-masing satu teks cerita fantasi
- h) Setiap kelompok diberi arahan dan tugas oleh guru
- i) Setiap anggota diberi masing-masing dua kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kuponnya
- j) Setiap anggota diminta untuk menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara
- k) Setiap kelompok diberi penguatan motivasi berbicara dan penghargaan yang sesuai
- l) Peserta didik duduk kembali seperti semula
- m) Peserta didik diberikan tugas untuk menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tulis
- n) Peserta didik memberikan hasil kerja pada Guru
- o) Peserta didik melakukan refleksi
- p) Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran
- q) Peserta didik menjawab salam dari guru

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Time Token* (Kupon Berwaktu)

Kelebihan pembelajaran model *time token* diungkapkan Shoimin (2018:217)

yaitu sebagai berikut

- 1) Mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi
- 2) Peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
- 3) Peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 4) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi (aspek bicara)
- 5) Melatih peserta didik mengungkapkan pendapatnya
- 6) Menumbuhkan kebiasaan pada peserta didik untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan keterbukaan terhadap kritik
- 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- 8) Guru dapat berperan untuk mengajak peserta didik mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui
- 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

Kelebihan pembelajaran model *time token* juga dikemukakan oleh Huda (2015:

241) yaitu sebagai berikut

- 1) Mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi
- 2) Menghindari dominasi peserta didik yang pandai berbicara atau tidak berbicara sama sekali
- 3) Membantu peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 4) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi (aspek berbicara)
- 5) Melatih peserta didik untuk mengungkapkan pendapat
- 6) Menumbuhkan kebiasaan pada peserta didik untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik
- 7) Mengajarkan peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain
- 8) Mengajak peserta didik mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi
- 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

Berdasarkan kelebihan-kelebihan di atas, pembelajaran model *time token* akan melatih dan menuntun peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengeksplorasi kemampuan mengidentifikasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi, serta mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Akan tetapi, ada beberapa kekurangan dari model *time token* yang juga harus menjadi pertimbangan ketika menggunakannya, antara lain:

- 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja
- 2) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah peserta didiknya banyak
- 3) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan
- 4) Kecenderungan untuk sedikit menekan peserta didik yang pasif dan membiarkan peserta didik yang aktif untuk berpartisipasi lebih banyak di kelas

Pembelajaran model *time token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar peserta didik secara aktif berbicara dengan berani. Dalam pembelajaran diskusi, *time token* digunakan agar peserta didik aktif bertanya dalam diskusi, dengan membatasi waktu berbicara misalnya ± 30 detik, diharapkan peserta didik secara adil mendapatkan kesempatan untuk berbicara di kelas.

F. Anggapan Dasar

Heryadi (2014: 31) mengemukakan, “Anggapan dasar adalah kebenaran yang tidak diragukan oleh peneliti dan oleh orang yang berkepentingan dengan hasil penelitian.”

Berdasarkan landasan teori yang dikemukakan di atas, penulis akan memaparkan anggapan dasar dalam penelitian ini, antara lain:

1. Kemampuan mengidentifikasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar dengan memperhatikan unsur-unsur isi cerita fantasi (tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang dan amanat) merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik SMP/MTs kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
2. Salah satu yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajarannya.
3. Pembelajaran model *time token* merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang penulis laksanakan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mila Nurjanah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* dalam Pembelajaran Berbicara sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Mendiskusikan Masalah yang Ditemukan dari Berbagai Artikel.” (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X MAN Awipari Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2013/2014)”. Hasil penelitian Mila Nurjanah menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *time token* terbukti

dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendiskusikan masalah yang ditemukan dalam berbagai artikel melalui pembelajaran berbicara pada siswa kelas X MAN Awipari kota Tasikmalaya tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian yang penulis laksanakan pun relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dea Annisa Eldiana mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Komunikatif Tipe Time Token terhadap Pembelajaran Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi dan Menceritakan kembali Isi Teks Cerita Fantasi yang Dibaca dan Didengar.” (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2017/2018)”. Berkaitan dengan hal tersebut penulis dan Dea Annisa Eldiana memiliki kesamaan pada variabel bebasnya.

Hasil penelitian Dea Annisa Eldiana menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *time token* terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tasikmalaya tahun ajaran 2017/2018.

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara tentang penelitian yang akan dilakukan. Menurut Heryadi (2014: 32), “Hipotesis adalah pendapat yang kebenarannya masih rendah”.

Berdasar pada anggapan dasar tersebut, maka rumusan hipotesis yang diajukan adalah pembelajaran model *Time Token* (Kupon Berwaktu) secara efektif dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur- unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi, pada peserta didik kelas VII MTs Fadris Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.