

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi Teks Eksposisi Berupa Artikel Ilmiah Populer Berdasarkan Kurikulum Merdeka

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran adalah kemampuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Berdasarkan SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022, capaian pembelajaran bagi guru berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun Tujuan Pembelajaran (TP) serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Dalam penelitian ini Capaian Pembelajarannya (CP) adalah fase D elemen menyimak jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Berdasarkan SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022, pengertian kemampuan berbahasa elemen membaca dan memirsa adalah sebagai berikut.

Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa. (Kemdikbudristek, 2022)

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah target yang harus dicapai oleh siswa berdasarkan pembelajaran yang dilakukan. Tujuan pembelajaran pada penelitian ini adalah siswa mampu mengidentifikasi informasi pada Teks Eksposisi.

c. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Penulis menjabarkan tujuan pembelajaran ke dalam Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sebagai berikut.

- 3.5.1 Menyebutkan gagasan dari teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang dibaca disertai bukti yang tepat
- 3.5.2 Mendiskusikan fakta dari teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang dibaca disertai bukti yang tepat
- 3.5.3 Menjelaskan pola pengembangan dari teks eksposisi berupa artikel ilmiah yang dibaca disertai bukti yang tepat
- 3.5.4 Menjelaskan jenis paragraf dari teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang dibaca disertai bukti yang tepat

2. Hakikat Teks Eksposisi

a. Pengertian Teks Eksposisi

Teks eksposisi merupakan teks yang memberikan penjelasan mengenai suatu pokok pikiran serta bertujuan untuk menambah pengetahuan pembaca. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alwasilah dan Semmy (2013:111) “Eksposisi adalah tulisan yang tujuan utamanya mengklarifikasi, menjelaskan, mendidik, atau

mengevaluasi sebuah persoalan. Penulis berniat untuk memberi informasi atau memberi petunjuk kepada pembaca”. Serupa dengan Alwasilah dan Semmy, Setiyaningsih (2018:60) juga mengemukakan bahwa eksposisi (*exposition*) berarti memberitahukan, memaparkan, menguraikan, atau menjelaskan. Eksposisi merupakan paparan yang berusaha memberitahu atau menerangkan sesuatu. Eksposisi ditulis dalam paragraf dengan tujuan untuk memberitahukan, memaparkan, menguraikan, atau menerangkan sesuatu kepada pembaca. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi V Daring dijelaskan bahwa eksposisi adalah uraian atau paparan yang bertujuan menjelaskan maksud dan tujuan dalam karangan.

Hal tersebut sejalan dengan Gorys Keraf dalam Setiyaningsih (2018:61) “Eksposisi atau pemaparan adalah salah satu bentuk tulisan atau keterampilan berbahasa secara efektif yang berusaha untuk menerangkan dan menguraikan suatu pokok pikiran. Pokok pikiran tersebut dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang yang membaca uraian tersebut”.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan beberapa ahli, penulis menyimpulkan bahwa teks eksposisi adalah bentuk tulisan atau keterampilan berbahasa secara efektif yang memberikan informasi atau penjelasan dari suatu pokok pikiran, yang bertujuan untuk memperluas pandangan atau pengetahuan pembaca.

b. Unsur-unsur Teks Eksposisi

Ada beberapa unsur teks eksposisi dalam Kosasih (2017:96)

Teks eksposisi adalah teks yang mengemukakan sejumlah argument disertai fakta-fakta.

- 1) Argumen disebut juga ide atau pendapat, isinya berupa pernyataan yang mungkin berupa komentar, penilaian, saran, dorongan, dan bujukan.
 - 2) Fakta adalah (keadaan peristiwa) yang merupakan kenyataan sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi. Dalam teks eksposisi, fakta berfungsi untuk memperkuat gagasan sehingga diharapkan lebih meyakinkan khalayak.
- Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam Kemendikbud (2020:62) dijelaskan

bahwa teks eksposisi dibentuk oleh dua unsur utama yaitu gagasan dan fakta.

- 1) Gagasan disebut juga ide ataupun pendapat. Isinya berupa pernyataan yang mungkin berupa komentar, penilaian, saran, dorongan, dan bujukan.
- 2) Fakta adalah (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi. Dalam teks eksposisi, fakta berfungsi untuk memperkuat gagasan sehingga diharapkan lebih meyakinkan khalayak.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa teks ekspsosisi dibentuk oleh dua unsur yakni argumen atau gagasan dan fakta.

c. Pola-pola Pengembangan Teks Eksposisi

Terdapat beberapa pola pengembangan teks eksposisi, dalam Mafrukhi (2016:51-52).

...paragraf dalam teks eksposisi memiliki jenis pola pengembangan berikut.

- 1) Pola Paragraf Umum-Khusus
Paragraf ini dikembangkan dengan memosisikan gagasan utama pada kalimat utama yang terletak di awal paragraf, kemudian diikuti beberapa gagasan penjelas (kalimat penjelas).

2) Paragraf Khusus-Umum

Paragraf ini dikembangkan dengan cara menguraikan data empiris berupa fakta, bukti, atau alasan sebagai gagasan penjelas pada awal paragraf dan diakhiri kesimpulan berisi gagasan utama pada bagian akhir.

3) Paragraf Campuran

Paragraf ini dikembangkan dengan memosisikan gagasan utama pada kalimat utama di awal paragraf yang diikuti dengan beberapa gagasan penjelas (kalimat penjelas), kemudian gagasan ditegaskan kembali pada akhir paragraf.

Sementara itu dijelaskan dalam Kemendikbud (2020:64). Berikut pola yang dapat digunakan didalam pengembangan teks eksposisi.

1) Pola Umum Khusus

Ide pokok bagian teksnya ditempatkan pada awal paragraf yang kemudian diikuti oleh ide-ide penjelas. Pola demikian dikenal sebagai paragraf deduktif. Ide-ide penjelasnya merupakan perincian dari ide umum yang dikemukakan sebelumnya.

2) Pola Khusus Umum

Hal-hal yang bersifat khusus diikuti oleh uraian yang bersifat umum. Bagian terakhir dalam bagian teks ini berfungsi sebagai simpulan atau rangkuman dari pendapat-pendapat yang dikemukakan sebelumnya.

3) Pola Ilustrasi

Sebuah gagasan yang terlalu umum memerlukan ilustrasi-ilustrasi konkret. Ilustrasi-ilustrasi tersebut berfungsi untuk membuktikan suatu pendapat. Dalam hal ini pengalaman-pengalaman pribadi merupakan bahan ilustrasi yang paling efektif dalam meyakinkan kebenaran suatu gagasan.

4) Pola Perbandingan

Untuk meyakinkan suatu pendapat, kamu dapat melakukan suatu perbandingan. Benda-benda, keadaan, atau yang lain ditentukan perbedaan ataupun kesamaanya berdasarkan aspek tertentu. Dengan cara demikian, keyakinan pembaca atas gagasan yang kita sampaikan akan lebih kuat.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat pola-pola pengembangan teks eksposisi yakni pola umum khusus, pola khusus umum, pola ilustrasi, dan pola perbandingan.

1. Pola umum khusus adalah pola yang membentuk sebuah paragraf yang ide pokok atau gagasan utamanya yang ada pada kalimat utama di awal paragraf lalu diikuti gagasan penjelas atau kalimat penjelas. Contohnya:

“Manfaat dari gadget sendiri bermacam-macam, selain untuk berkomunikasi gadget juga bergungsi untuk menghitung, mengakses internet, mengirim pesan, bermain games, dan jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter. Mereka juga sering mengaksesnya saat proses pembelajaran sedang berlangsung.”

Ide pokok pada paragraf di atas terdapat pada kalimat pertama yakni “Manfaat dari gadget sendiri bermacam-macam” kemudian diikuti oleh kalimat penjelas.

2. Pola khusus umum adalah pola yang membentuk sebuah paragraf yang diawali dengan uraian yang bersifat umum lalu dibagian akhir terdapat kalimat yang berfungsi sebagai kesimpulan. Contoh:

“Hampir semua anak remaja sudah memiliki gadget. Siswa yang memiliki gadget sering membawa gadget mereka ke sekolah. Tak jarang mereka menggunakan gadget selama jam sekolah.”

Kalimat yang berfungsi sebagai simpulan pada paragraf di atas adalah “Tak jarang mereka menggunakan gadget selama jam sekolah.”

3. Pola ilustrasi adalah pola yang membentuk paragraf dengan memberikan kalimat berupa ilustrasi yang berfungsi untuk membuktikan suatu pendapat. Contoh:

“Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan yaitu anak menjadi pemalas dan lupa waktu, perundungan di media sosial atau *cyberbullying*, *sexting* atau

pengiriman, penerimaan pesan seksual, foto, atau gambar melalui ponsel, komputer, atau perangkat digital lainnya.”

4. Pola perbandingan adalah pola yang membentuk suatu paragraf dengan memberikan kalimat-kalimat perbandingan (benda atau keadaan) untuk meyakinkan pembaca terhadap suatu pendapat. Contoh:

“Banyak sekali remaja menggunakan media sosial untuk mencurahkan hati atau sesuatu yang menurutnya harus dibeberkan ke media sosial tanpa mempedulikan dampak yang akan timbul.”

d. Jenis-jenis Paragraf Teks Eksposisi

Jenis-jenis paragraf teks eksposisi dalam Kemendikbud (2020:72) adalah sebagai berikut.

- 1) Paragraf Deduktif
Paragraf deduktif adalah paragraf yang gagasan umumnya terletak di awal paragraf. Gagasan umum atau gagasan utamanya dalam kalimat pertama.
- 2) Paragraf Induktif
Paragraf induktif adalah paragraf yang gagasan utamanya terletak di akhir paragraf atau pada kalimat penutup paragraf.
- 3) Paragraf Campuran
Paragraf campuran adalah paragraf yang gagasan utamanya terletak pada kalimat pertama dan kalimat terakhir. Dalam paragraf ini terdapat dua kalimat utama. Kalimat terakhir paragraf ini merupakan penegasan dari pernyataan yang dikemukakan dalam kalimat pertama.

e. Artikel Ilmiah Populer

Menurut Gie dalam Dalman (2002:105) mengemukakan bahwa karangan ilmiah populer adalah semacam karangan ilmiah yang mencakup ciri-ciri karangan ilmiah yaitu menyajikan fakta-fakta secara cermat, jujur, netral, dan sistematis

sedangkan pemaparannya jelas, ringkas, dan tepat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Dalman (2012:125) menyatakan bahwa karya ilmiah populer merupakan bahasa yang populer sehingga mudah dipahami oleh masyarakat dan menarik untuk dibaca.

Dapat disimpulkan bahwa artikel ilmiah populer adalah karangan ilmiah murni yang menyajikan fakta apa adanya disertai bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami masyarakat awam.

3. Hakikat Mengidentifikasi Informasi Teks Eksposisi Berupa Artikel Ilmiah Populer

Pengertian mengidentifikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V adalah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya). Berdasarkan pendapat tersebut yang dimaksud mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer adalah menentukan atau menetapkan informasi artikel ilmiah populer berupa gagasan, fakta, pola pengembangan, dan jenis paragraf.

Berikut adalah contoh mengidentifikasi informasi teks Eksposisi berupa artikel ilmiah populer.

Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berlebihan

Hampir semua anak remaja sudah memiliki gadget. Siswa yang memiliki gadget sering membawa gadget mereka ke sekolah. Tak jarang mereka menggunakan gadget selama jam sekolah.

Manfaat dari gadget sendiri bermacam-macam, selain untuk berkomunikasi gadget juga bergungsi untuk menghitung, mengakses internet, mengirim pesan, bermain games, dan jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter. Mereka juga sering mengaksesnya saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Tanda-tanda seorang remaja sudah kecanduan gadget yaitu menggunakannya lebih dari 6-8 jam sehari. Dampak lain membuat anak memiliki sifat individualisme,

yaitu lebih senang bermain dengan ponsel daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kecanduan gadget juga dapat berdampak pada kesehatan yang membuat aktivitas fisik mulai menurun sebab kurang banyak bergerak.

Penggunaan media sosial pada gadget juga berdampak buruk. Media sosial yang paling sering digunakan para generasi muda saat ini adalah Twitter, Path dan Instagram. Banyak sekali remaja menggunakan media sosial untuk mencurahkan hati atau sesuatu yang menurutnya harus dibagikan ke media sosial tanpa mempedulikan dampak yang akan timbul. Seperti dilaporkan Gwenn Schurgin O'Keeffe dan Kathleen Clarke-Pearson dari hasil penelitiannya yang dipublikasikan *Pediatrics*.aappublications belum lama ini, bahwa ada beberapa dampak buruk jika anak kecanduan media sosial. Menggunakan media sosial menjadi sangat berisiko jika tidak disadari para orang tua.

Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan yaitu anak menjadi pemalas dan lupa waktu, perundungan di media sosial atau *cyberbullying*, *sexting* atau pengiriman, penerimaan pesan seksual, foto, atau gambar melalui ponsel, komputer, atau perangkat digital lainnya. Survei terbaru mengungkapkan bahwa 20 persen remaja telah mengirim atau diposting foto atau video porno oleh orang yang tak dikenal atau iklan terselubung. Jika gadget telah melakukan registrasi layanan aplikasi yang menyediakan konten dewasa, maka secara otomatis dan berkali pihak penyelenggara akan mengirimkan gambar (foto) atau video bahkan artikel dewasa tanpa kita minta. Untuk itu orang tua harus memastikan gadget anak bersih dari aplikasi atau bahkan games yang diperuntukkan bagi pengguna dewasa.

Sejauh ini, riset baru bisa menunjukkan efek terlalu lama main gadget pada fisik. Misal sakit kepala, *carpal tunnel syndrome* dan stres akut. Demikian solusinya berlaku sama baik itu untuk anak, remaja, pun dewasa. Buatlah batasan bagi diri sendiri untuk menjauh dari gadget. Sepenuhnya menjauh dari gadget mungkin sulit bahkan mustahil bagi kebanyakan orang. Namun, menyediakan waktu sedikit saja untuk bergawai dan bermedia sosial benar-benar bisa membuat Anda merasa lebih baik dalam jangka panjang. Generasi muda harus pandai-pandai untuk membatasi diri serta menggali informasi dari penggunaan gadget. Gunakanlah gadget sebagai suatu media yang dapat membawa kita untuk menjadi orang yang sukses.

Ainy, Neng. (2023). Contoh Teks Eksposisi tentang Dampak negatif Gadget. Kompasiana. Diakses pada 20 November 2024

(https://www.kompasiana.com/nengnuraeni7744/652ab098edff76369d0b23b2/contoh-teks-eksposisi-tentang-gadget?page=1&page_images=1)

Tabel 2. 1 Hasil Identifikasi Informasi Teks Eksposisi berupa Artikel Ilmiah Populer “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berlebihan”

Gagasan	Gagasan disebut juga ide ataupun pendapat. Isinya berupa pernyataan yang mungkin berupa komentar, penilaian, saran, dorongan, dan bujukan. Berikut contoh kalimat yang mengandung gagasan pada teks berjudul “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berlebihan” yang terdapat pada paragraf kelima: “Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan yaitu anak menjadi pemalas dan lupa waktu, perundungan di media sosial atau <i>cyberbullying</i>, <i>sexting</i> atau pengiriman, penerimaan pesan seksual, foto, atau gambar melalui ponsel, komputer, atau perangkat digital lainnya.” Gagasan yang terdapat pada kalimat di atas adalah dampak negatif yang ditimbulkan jika menggunakan gawai secara berlebihan adalah timbulnya sikap malas dan anak menjadi lupa waktu sebab terlalu asyik bermain gadget.
Fakta	Fakta adalah (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi. Berikut contoh kalimat yang mengandung fakta pada teks berjudul “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berlebihan” yang terdapat pada paragraf ketiga: “Tanda-tanda seorang remaja sudah kecanduan gadget yaitu menggunakannya lebih dari 6-8 jam sehari. Dampak lain membuat anak memiliki sifat individualisme, yaitu lebih senang bermain dengan ponsel daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kecanduan gadget juga dapat berdampak pada kesehatan yang membuat aktivitas fisik mulai menurun sebab kurang banyak bergerak.

	Fakta yang terdapat pada kalimat di atas yakni remaja yang menggunakan gadget lebih dari 6-8 jam dalam sehari dianggap kecanduan terhadap gadget. Lalu Ketika sudah kecanduan mereka akan memiliki sifat individualism atau lebih senang menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan harus bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu kecanduan gadget juga memiliki dampak pada kesehatan fisik seseorang sebab membuat orang tersebut menjadi kurang bergerak.
Pola Pengembangan	1. Pola Umum Khusus adalah ide pokok bagian teksnya ditempatkan pada awal paragraf yang kemudian diikuti oleh ide-ide penjelas. Paragraf kedua termasuk pola umum khusus, berikut kutipan teksnya: “Manfaat dari gadget sendiri bermacam-macam, selain untuk berkomunikasi gadget juga bergungsi untuk menghitung, mengakses internet, mengirim pesan, bermain games, dan jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter. Mereka juga sering mengaksesnya saat proses pembelajaran sedang berlangsung.” Ide pokok pada paragraf di atas terdapat pada kalimat pertama yakni “Manfaat dari gadget sendiri bermacam-macam” kemudian diikuti oleh kalimat penjelas. 2. Pola Khusus Umum adalah hal-hal yang bersifat khusus diikuti oleh uraian yang bersifat umum. Paragraf pertama termasuk pola khusus umum, berikut kutipan teksnya: “Hampir semua anak remaja sudah memiliki gadget. Siswa yang memiliki gadget sering membawa gadget

	mereka ke sekolah. Tak jarang mereka menggunakan gadget selama jam sekolah.” 3. Pola Ilustrasi adalah sebuah gagasan yang terlalu umum memerlukan ilustrasi-ilustrasi konkret. Paragraf kelima termasuk pola ilustrasi, berikut kutipan teksnya: “Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan yaitu anak menjadi pemalas dan lupa waktu, perundungan di media sosial atau <i>cyberbullying</i>, <i>sexting</i> atau pengiriman, penerimaan pesan seksual, foto, atau gambar melalui ponsel, komputer, atau perangkat digital lainnya” 4. Pola perbandingan adalah Untuk meyakinkan suatu pendapat, kamu dapat melakukan suatu perbandingan. Paragraf keempat termasuk pola perbandingan, berikut kutipan teksnya: “Banyak sekali remaja menggunakan media sosial untuk mencurahkan hati atau sesuatu yang menurutnya harus dibebaskan ke media sosial tanpa mempedulikan dampak yang akan timbul.”
Jenis Paragraf	Paragraf campuran adalah paragraf yang gagasan utamanya terletak pada kalimat pertama dan kalimat terakhir. Paragraf keenam termasuk jenis paragraph campuran, berikut kutipan teksnya: “Generasi muda harus pandai-pandai untuk membatasi diri serta menggali informasi dari penggunaan gadget.”

4. Hakikat Model Pembelajaran *Time Token*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Time Token*

Model pembelajaran *Time Token* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berbicara. Sebagaimana dijelaskan oleh Shoimin (2014:216),

Time Token adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk ke dalam kelompok belajar yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali dalam berdiskusi. Guru memberikan materi pembelajaran dan selanjutnya siswa bekerja dalam kelompok masing-masing untuk memastikan semua anggota kelompok telah menguasai materi pembelajaran yang diberikan.

Pendapat tersebut sejalan dengan Hidayat (2019:158) yang mengemukakan bahwa “model pembelajaran *Time Token* dapat diterapkan untuk mengajarkan keterampilan sosial. Model ini juga berperan penting menghindari kecenderungan peserta didik mendominasi pembicaraan atau justru diam sama sekali”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut maka penulis menyimpulkan model pembelajaran *Time Token* adalah model pembelajaran yang mengajarkan keterampilan sosial dengan mengajak siswa untuk aktif berbicara serta menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali ketika berdiskusi.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Time Token*

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan ketika menggunakan model pembelajaran *Time Token*, yakni:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa

- 2) Setiap siswa diberi kupon berbicara dengan setiap kuponnya memiliki waktu berbicara 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
- 3) Apabila akan berbicara siswa terlebih dahulu menyerahkan kuponnya pada guru.
- 4) Siswa yang habis kuponnya tidak boleh lagi berbicara, sementara siswa lain yang masih memiliki kupon harus berbicara hingga kuponnya habis.

Model pembelajaran *Time Token* memiliki beberapa langkah pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Shoimin (2014:216-217), mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Time Token* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*Cooperative Learning/CL*).
Cooperative Learning merupakan pembelajaran yang sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pemberian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, dalam belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau *inquiri* dengan anggota kelompok 4-5 orang siswa.
- 3) Guru memberikan tugas kepada siswa.
- 4) Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa.
- 5) Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus

berbicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak menyampaikan pendapatnya.

- 6) Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini telah diselaraskan dengan konsep pembelajaran berbasis teks yakni:

1. Pengintegrasian tujuan model pembelajaran *Time Token* dengan konsep pembelajaran berbasis teks. Tujuannya mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dengan cara mengatur pemerataan partisipasi atau kesempatan berbicara, menganalisis teks, dan berpikir kritis dengan mendorong siswa mengemukakan argumennya secara lisan.
2. Pengintegrasian dalam Langkah-langkah model pembelajaran *Time Token* dengan konsep pembelajaran berbasis teks
 - 1) Siswa diberikan penjelasan oleh guru mengenai tujuan pembelajaran.
 - 2) Siswa dikondisikan oleh guru kemudian membentuk beberapa kelompok beranggotakan 4-5 orang siswa.
 - 3) Setiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu berbicara ± 30 detik per kupon. Setiap kupon berisi pertanyaan mengenai informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang harus dijawab oleh siswa berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan secara berkelompok. (**Membangun Konteks**)
 - 4) Siswa menyimak penjelasan secara singkat dari guru mengenai informasi pada teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer.

- 5) Siswa secara berkelompok diberikan tugas oleh guru untuk mengidentifikasi informasi pada teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang telah disajikan oleh guru.
- 6) Siswa secara berkelompok mengidentifikasi informasi pada teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer yang telah disajikan secara berkelompok.
(Menelaah Model Teks/MOT)
- 7) Siswa menjawab pertanyaan pada kupon dengan menyerahkan kupon terlebih dahulu, kemudian berbicara sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil kembali setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak dapat berbicara lagi. **(Membangun Konteks)**
- 8) Siswa diberi nilai oleh guru sesuai dengan waktu yang digunakan setiap siswa dalam berbicara.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Time Token*

Model pembelajaran *Time Token* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana diungkapkan oleh Rosmaini dalam Prayogo (2016:18) dijelaskan bahwa model pembelajaran *Time Token* mempunyai beberapa kelebihan antara lain.

- 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya. Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
- 2) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara).
- 3) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
- 4) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik.
- 5) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

- 6) Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
- 7) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Shoimin (2014:217) mengemukakan kelebihan model pembelajaran *Time Token*.

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

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Time Token* yakni meningkatkan inisiatif serta partisipasi siswa, menjadikan siswa aktif selama pembelajaran, meningkatkan kemampuan berbicara siswa, melatih siswa mengemukakan pendapatnya, menumbuhkan kebiasaan mendengarkan, berbagi, memberi masukan, serta terbuka terhadap kritik, kemudian mengajarkan siswa menghargai pendapat orang lain, membuat siswa bekerja sama dengan guru untuk mencari solusi, dan tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Selain itu model pembelajaran *Time Token* juga memiliki beberapa kekurangan, seperti yang diungkapkan Shoimin (2014:217) bahwa model pembelajaran *Time Token* memiliki beberapa kekurangan yakni.

- 1) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.

- 2) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
- 3) Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Shoimin, Huda dalam Siregar (2018:5) menjelaskan bahwa kelemahan dari model pembelajaran *Time Token* yakni.

- 1) Hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
- 2) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
- 3) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan. Dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
- 4) Kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran *Time Token* yakni hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu, tidak dapat digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu banyak, memerlukan banyak waktu untuk persiapan, dan sedikit menekan siswa yang pasif serta membatasi siswa yang aktif.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelum melaksanakan penelitian, penulis menemukan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Penelitian ini penulis gunakan sebagai acuan dan perbandingan. Hasil penelitian yang relevan dengan

penelitian ini yaitu penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Nisrina Nur Fadhillah, Sarjana Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi yang lulus tahun 2022. Judul skripsi Nisrina Nur Fadhillah yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dan Menceritakan Kembali Isi Fabel (Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022).

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan. Relevansi penelitian yang akan penulis laksanakan dengan Nisrina Nur Fadhillah yaitu kesamaan penggunaan model pembelajaran *Time Token*. Perbedaan dengan penelitian yang penulis laksanakan yaitu menguji model pembelajaran *Time Token* terhadap kemampuan mengidentifikasi informasi dan menyimpulkan isi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer, sedangkan Nisrina Nur Fadhillah menguji mode pembelajaran *Time Token* terhadap kemampuan mengidentifikasi dan menceritakan kembali isi fabel. Nisrina Nur Fadhillah menyimpulkan penelitian eksperimen dengan model pembelajaran *Time Token* memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi dan menceritakan kembali isi fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya.

C. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan acuan atau landasan yang sudah diyakini kebenarannya oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Heryadi (2014:31),

Penelitian yang bersifat verifikasi (*hipotetico deducative*) anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis. Bentuk-bentuk anggapan dasar yang dibuat dapat berupa pernyataan-pernyataan lepas

antara yang satu dengan yang lainnya namun ada keterkaitan isi, dapat pula dibuat dalam bentuk diwacanakan (berupa paragraf-paragraf). Isi pernyataan-pernyataan yang dijadikan anggapan dasar adalah kebenaran-kebenaran yang tidak diragukan oleh peneliti dan oleh orang lain yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menentukan anggapan dasar penelitian sebagai berikut.

1. Kemampuan mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa kelas VIII berdasarkan kurikulum merdeka.
2. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Model pembelajaran *Time Token* dapat mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi, meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi sehingga model pembelajaran *Tine Token* merupakan model yang tepat digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer.

D. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dipaparkan, maka hipotesis pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Time Token* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi informasi tentang teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer pada siswa kelas VIII SMP Islam Ciawang Kab. Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026.