



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *THINK, PAIR, SHARE*
(TPS) DAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *VISUALIZATION,*
AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) DENGAN MEDIA *TELLING CARD*
(KARTU CERITA) PADA PEMBELAJARAN MENCERITAKAN
KEMBALI ISI TEKS FABEL UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

Disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Istiqomah Yuniarti

NIM : 2101413015

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

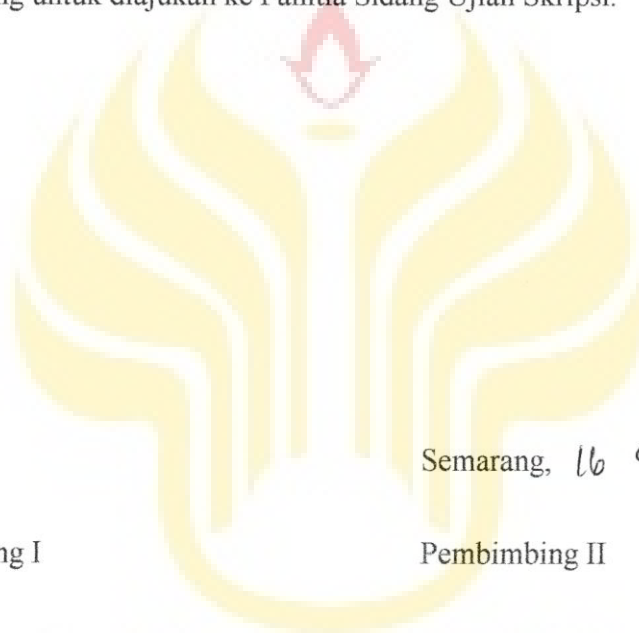
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan Model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan Media *Telling Card* (Kartu Cerita) pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel untuk Siswa SMP Kelas VII” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi.



Semarang, 16 Juni 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

 **UNNES**
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 

Drs. Bambang Hartono, M. Hum.

Santi Pratiwi Tri Utami, S. Pd., M. Pd.

NIP 196510081993031002

NIP 198307212008122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Rabu

tanggal : 12 Juli 2017

Panitia Ujian Skripsi


Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum.
NIP 196408041991021001

Ketua



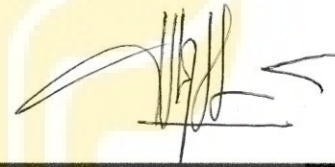
Septina Sulistyaningrum, S. Pd., M. Pd.
NIP 198109232008122004

Sekretaris




Dra. Nas Haryati Setyaningsih, M. Pd.
NIP 195711131982032001

Penguji I



Santi Pratiwi Tri Utami, S. Pd., M.Pd.
NIP 198307212008122001

Penguji II



Drs. Bambang Hartono, M.Hum.
NIP 196510081993031002

Penguji III



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juni 2017



Istiqomah Yuniarti

2101413015

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Dan janganlah engkau berjalan di bumi ini dengan sombong, karena sesungguhnya engkau tidak akan dapat menembus bumi, dan tidak akan mampu menjulang setinggi gunung. (QS Al-Isra: 37)

Katakanlah pada dirimu sendiri, “Aku ini bukan orang baik” sehingga dengan menganggap dirimu buruk, kamu akan terdorong untuk melakukan kebaikan-kebaikan. (Emha Ainun Najib)

Persembahan:

1. Teruntuk Abah (H. Sudarto) dan Mama (Hj. Munipah) tercinta yang telah memberi dukungan dan motivasi baik dari segi materil dan nonmateril, serta do'anya yang tulus.
2. Teruntuk kakak-kakak (Puroh, Umi, Uti, Laelis) beserta keluarga besar yang telah mendukungku.
3. Sahabat-sahabat, teman-teman, serta semua orang yang mendukung dan mendo'akanku.

SARI

Yuniarti, Istiqomah. 2017. “Keefektifan Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan Model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan Media *Telling Card* (Kartu Cerita) pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel untuk Siswa SMP Kelas VII”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Drs. Bambang Hartono, M. Hum., Santi Pratiwi Tri Utami, S. Pd., M. Pd.

Kata Kunci: Teks Fabel, model *Think Pair Share* (TPS), model *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK), media Kartu Cerita

Di era penggunaan Kurikulum Nasional (Kurnas), banyak model-model pembelajaran yang bervariasi. Dari banyaknya model pembelajaran yang ada, pada pembelajaran keterampilan menceritakan kembali juga diperlukan model yang tepat. Keterampilan menceritakan kembali isi teks fabel merupakan salah satu keterampilan berbicara yang termasuk dalam Kompetensi Dasar Kurikulum Nasional (Kurnas) untuk jenjang SMP kelas VII. Oleh sebab itu, peneliti memberikan solusi berupa penerapan model pembelajaran yang efektif, yaitu model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK).

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu 1) bagaimana keefektifan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) untuk siswa kelas VII SMP?, 2) bagaimana keefektifan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) untuk siswa kelas VII SMP?, 3) manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) untuk kelas VII SMP?

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII D dengan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan siswa kelas VII C dengan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) SMP Negeri 38 Semarang, kedua model tersebut akan dibantu media *Telling Card* (Kartu Cerita).

Hasil penelitian menunjukkan, model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) berbantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) terbukti efektif untuk pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata sikap sebesar 2,60 dengan kecenderungan sikap santun, dan rata-rata nilai keterampilan sebesar 82,41. Model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) juga terbukti efektif untuk pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai sikap sebesar 2,39 dengan kecenderungan sikap percaya diri dan rata-rata nilai keterampilan adalah 75,64. Hasilnya, model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Hasil nilai kedua model menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan tingkat signifikansi 0,001 yang berarti $0,001 < 0,05$ (H_a diterima). Sesuai dengan bukti rata-rata nilai di atas, terdapat selisih hasil rata-rata nilai sikap sebesar 0,21, dan selisih rata-rata nilai keterampilan sebesar 6,75, dan dari kedua nilai tersebut, model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK).

Untuk itu, saran yang direkomendasikan, yaitu 1) guru bahasa Indonesia hendaknya berinovasi dalam menggunakan model-model pembelajaran untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah menerapkan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita), 2) peneliti lain yang ada dalam bidang yang sama dengan penelitian ini dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi.

PRAKATA

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah swt, yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran karena peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi “Keefektifan Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan Model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan Media *Telling Card* (Kartu Cerita) pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel untuk Siswa SMP Kelas VII” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, tanpa suatu kendala apa pun. Kerja keras serta usaha peneliti tidak terlepas dari dukungan serta bimbingan dari dosen pembimbing I, Drs. Bambang Hartono, M, Hum., yang telah dengan sabar, tulus, baik hati, serta berkenan meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti. Begitu juga dukungan dan bimbingan dari dosen pembimbing II, Santi Pratiwi Tri Utami, S. Pd., M. Pd., yang dengan sabar, tulus, baik hati, serta berkenan pula meluangkan waktu untuk membimbing peneliti, dan telah memberikan saran-saran baik yang bermanfaat bagi peneliti.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada

1. Rektor Universitas Negeri Semarang atas izinnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan baik;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas izinnya kepada peneliti sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian;

3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini;
4. seluruh dosen dan staff jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan dorongan, bantuan, serta ilmu bagi peneliti;
5. Kepala sekolah SMP Negeri 38 Semarang yang telah berkenan dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian;
6. Keluarga besar SMP Negeri 38 Semarang yang sudah membantu segala pelaksanaan penelitian;
7. kedua orang tua serta kakak-kakak terkasih yang selalu memberikan do'a tulusnya serta dukungan dan motivasi yang tiada henti kepada peneliti;
8. saudara, sahabat, dan teman-teman tersayang yang memberikan dukungan dan motivasi; dan
9. semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta semua yang membantu mendapatkan pahala.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Juni 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI.....	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	14
2.1 Kajian Pustaka.....	14
2.2 Landasan Teori.....	24
2.2.1 Menceritakan Kembali Teks Fabel	24
2.2.2 Hakikat Teks Fabel	35
2.2.3 Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS).....	42
2.2.4 Model Pembelajaran Tipe <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK)...	53
2.2.5 Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita)	64
2.2.6 Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel dengan Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS) menggunakan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita).....	70

2.2.7 Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel dengan Model Pembelajaran Tipe <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) menggunakan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita).....	72
2.3 Kerangka Berpikir.....	73
2.4 Hipotesis Penelitian.....	76
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	77
3.1 Jenis Penelitian.....	77
3.2 Desain Penelitian.....	78
3.3 Subjek Penelitian.....	79
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	80
3.4.1 Tempat Penelitian.....	80
3.4.2 Waktu Penelitian	80
3.5 Populasi dan Sampel	80
3.5.1 Populasi	80
3.5.2 Sampel.....	81
3.6 Variabel Penelitian	82
3.7 Instrumen Penelitian.....	83
3.7.1 Instrumen Perlakuan.....	83
3.7.2 Instrumen Tes.....	84
3.7.3 Instrumen Nontes	92
3.8 Teknik Pengumpulan dan Data	96
3.8.1 Teknik Tes.....	97
3.8.2 Teknik Nontes	97
3.9 Teknik Analisis Data.....	98
3.9.1 Uji Normalitas	98
3.9.2 Uji Homogenitas	98
3.9.3 Uji Hipotesis	99
3.10 Prosedur Penelitian.....	100
3.10.1 Tahap Persiapan.....	100
3.10.2 Tahap Pelaksanaan	100
3.10.3 Tahap Akhir.....	102

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	103
4.1 Hasil Penelitian	103
4.1.1 Keefektifan Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS) dengan Bantuan Media Telling Card (Kartu Cerita) pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	104
4.1.2 Keefektifan Model Pembelajaran Tipe <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) dengan Bantuan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita) Pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel.....	113
4.1.3 Hasil Perbedaan Dua Rata-rata Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Antara Menggunakan Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS) dan <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) dengan Bantuan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita).....	123
4.2 Hasil Pembahasan	130
4.2.1 Keefektifan Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS) dengan Bantuan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita) pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	130
4.2.2 Keefektifan Model Pembelajaran Tipe <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) dengan Bantuan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita) pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	136
4.2.3 Hasil Perbedaan Dua Rata-rata Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Antara Menggunakan Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS) dan <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) dengan Bantuan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita)	140
BAB V PENUTUP.....	143
5.1 Simpulan	143
5.2 Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penilaian Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	34
Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS) Menurut Trianto.....	48
Tabel 2.3 Simpulan Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe <i>Think, Pair, Share</i> (TPS).....	50
Tabel 2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK)	61
Tabel 2.5 Langkah-langkah Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Menggunakan Model <i>Think, Pair, Share</i> (TPS) Berbantuan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita).....	71
Tabel 2.6 Langkah-langkah Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Menggunakan Model <i>Visualization, Auditory, Kinesthetic</i> (VAK) Berbantuan Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita)	73
Tabel 3.1 Tabel Desain Penelitian	78
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Lisan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel.....	85
Tabel 3.3 Aspek Penilaian Lisan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	86
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Lisan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	86
Tabel 3.5 Uji Validitas Instrumen Penilaian Keterampilan	90
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Keterampilan	92
Tabel 3.7 Kisi-kisi Penilaian Sikap Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel	93

Tabel 3.8 Aspek Penilaian Sikap Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel.....	93
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Sikap Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel.....	94
Tabel 3.10 Uji Validitas Instrumen Penilaian Sikap.....	95
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Sikap	96
Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Sikap Sosial pada Kelas Eksperimen 1.....	105
Tabel 4.2 Deskripsi Nilai Keterampilan pada Kelas Eksperimen 1.....	107
Tabel 4.3 Frekuensi Nilai Keterampilan pada Kelas Eksperimen 1	108
Tabel 4.4 Deskripsi Nilai Sikap Sosial pada Kelas Eksperimen 2.....	114
Tabel 4.5 Deskripsi Nilai Keterampilan pada Kelas Eksperimen 2.....	116
Tabel 4.6 Frekuensi Nilai Keterampilan pada Kelas Eksperimen 2	117
Tabel 4.7 Uji Normalitas Nilai Keterampilan Eksperimen 1	124
Tabel 4.8 Uji Normalitas Nilai Keterampilan Eksperimen 2	125
Tabel 4.9 Homogenitas Nilai Keterampilan.....	126
Tabel 4.10 hasil Uji <i>Independent-Samples Test</i> Nilai Keterampilan	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Satu Paket Media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita).....	68
Gambar 4.1 Nilai Keterampilan Tertinggi Kategori Sangat Baik Kelas.....	109
Eksperimen 1	
Gambar 4.2 Nilai Keterampilan Kategori Baik Kelas Eksperimen 1	110
Gambar 4.3 Nilai Keterampilan Terendah Kategori Cukup Baik Kelas.....	111
Eksperimen 1	
Gambar 4.4 Nilai Keterampilan Tertinggi Kategori Sangat Baik Kelas.....	118
Eksperimen 2	
Gambar 4.5 Nilai Keterampilan Kategori Baik Kelas Eksperimen 2	119
Gambar 4.6 Nilai Keterampilan Kategori Cukup Baik Kelas Eksperimen 2	120
Gambar 4.7 Nilai Keterampilan Terendah Kategori Kurang Kelas	
Eksperimen 2.....	121

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Nilai Sikap Sosial yang Paling banyak Muncul pada Kelas Eskperimen 1.....	106
Diagram 4.2 Frekuensi Nilai Keterampilan pada Kelas Eksperimen 1	112
Diagram 4.3 Nilai Sikap Sosial yang Paling banyak Muncul pada Kelas Eskperimen 2.....	115
Diagram 4.4 Frekuensi Nilai Keterampilan pada Kelas Eksperimen 2	122



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	75
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1.....	148
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2.....	160
Lampiran 3 Lampiran RPP.....	173
Lampiran 4 Media <i>Telling card</i> (Kartu Cerita).....	183
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	191
Lampiran 6 Data Siswa Kelas Eksperimen 1	199
Lampiran 7 Data Siswa Kelas Eksperimen 2	200
Lampiran 8 Data Nilai Sikap Siswa Kelas Eksperimen 1.....	201
Lampiran 9 Data Nilai Sikap Siswa Kelas Eksperimen 2.....	203
Lampiran 10 Data Nilai Keterampilan Kelas Eksperimen 1.....	205
Lampiran 11 Data Nilai Keterampilan Kelas Eksperimen 2.....	207
Lampiran 12 Uji Validitas Instrumen	209
Lampiran 13 Uji Reliabilitas Instrumen	211
Lampiran 14 Uji Normalitas Kelas Eksperimen 1	212
Lampiran 15 Uji Normalitas Kelas Eksperimen 2	213
Lampiran 16 Uji Homogenitas.....	214

Lampiran 17 Uji <i>T</i> Perbedaan Rata-rata Postes	216
Lampiran 18 Lembar Penilaian Proses Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kelas Eksperimen I.....	217
Lampiran 19 Lembar Penilaian Proses Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kelas Eksperimen II	218
Lampiran 20 Surat Keputusan (SK) Dosen Pembimbing	219
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	220
Lampiran 22 Surat Bukti Penelitian dari Sekolah.....	222
Lampiran 23 Dokumentasi	223



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam ranah pendidikan, karena suatu pembelajaran memerlukan model untuk merencanakan pola pembelajaran yang tepat. Seperti pendapat Joyce dan Well (dalam Miftahul Huda 2014:73) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda. Miftahul Huda (2014:73) juga menjelaskan bahwa model-model pembelajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu-pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya-dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu.

Menurut penjelasan di atas, model pembelajaran perlu dirancang dengan baik agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik pula. Miftahul Huda (2014:73) juga menyebutkan bahwa ada sebagian model yang berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respons siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran.

Model-model pembelajaran memang sudah banyak dikembangkan pada tahun pelajaran 2016-2017 ini. Namun, peneliti akan menguji dua model pembelajaran. Kedua model pembelajaran yang akan peneliti eksperimenkan

adalah model pembelajaran yang cukup setara dalam langkah pembelajarannya sehingga akan diteliti keefektifannya.

Banyak model-model yang memiliki kesamaan dan dapat dieksperimenkan. Sebagai contohnya adalah model pembelajaran tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS), keduanya sama-sama pembelajaran yang dapat menumbuhkan pola interaksi siswa. Contoh yang lainnya adalah model interaksi langsung dengan model *Think, Pair, Share* (TPS), keduanya juga sama-sama dapat menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa. Model pembelajaran tipe *Visualisation, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dan model pembelajaran tipe *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) yang sama-sama menggabungkan beberapa modalitas belajar.

Dari beberapa contoh tersebut, peneliti akan mengeskperimenkan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualisation, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Kedua model ini memiliki alur yang sama dalam langkah-langkah pembelajarannya. Tahapan-tahapan yang dimulai dari berpikir, berdiskusi, serta mengomunikasikan, terdapat di dalam kedua model ini, sehingga hal tersebut menjadi salah satu alasan pula mengapa kedua model ini cocok. Kedua model ini sama-sama memfokuskan pada keaktifan siswa. Keduanya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga guru hanya menjadi fasilitator saja. Hal ini cocok dengan gaya belajar pada Kurikulum Nasional (Kurnas) yang memberikan kesempatan lebih untuk siswa. Untuk itu, kedua model ini menjadi kedua model yang cukup efektif digunakan dan dapat dieksperimenkan mana yang lebih efektif antara keduanya.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara terkait model pembelajaran yang kurang efektif. Dari hasil wawancara dan pengamatan pada suatu kesempatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti menemukan permasalahan terkait model pembelajaran yang digunakan. Kesulitan-kesulitan dan permasalahan salah satunya terdapat pada keterampilan berbicara, hal ini dialami oleh siswa kelas VII SMP Negeri 38 Semarang yang mengaku yang sulit untuk berbicara di depan kelas ketika guru memintanya mempraktikkan keterampilan bicaranya. Alasan-alasan yang digunakan siswa adalah malu, kurang percaya diri, dan kurangnya kesiapan dari segi pemahaman. Melalui bantuan dari guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 38 Semarang, peneliti mengamati hasil nilai praktik berbicara. Dari 5 kelas VII yang terdapat di sekolah tersebut, terdapat 2 kelas yang cenderung memiliki nilai tinggi pada keterampilan berbicara. Hal tersebut menjadi salah satu kebelum matangan pembelajaran keterampilan berbicara di kelas.

Guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 38 Semarang yang peneliti wawancarai, mengaku bahwa hal penting yang menjadi aspek ketidakberhasilan pembelajaran berbicara siswa salah satunya adalah jenis model pembelajaran yang digunakan di kelas pada pembelajaran keterampilan berbicara khususnya teks sastra. Selain mewawancarai guru yang terkait, dari beberapa siswa kelas VII SMP Negeri 38 Semarang yang peneliti wawancarai pada suatu kesempatan, menyebutkan bahwa mereka masih tidak dapat berbicara secara lancar walaupun sudah mempelajari teks sastra yang ada. Mereka mengaku tidak ada yang salah dengan teksnya, hanya saja cara pembelajaran dalam materi berbicara teks sastra lah yang menjadi kendala sehingga anak-anak masih kurang memahami sebelum

praktik berbicara. Dari permasalahan-permasalahan tersebut terjadilah ketidakefektifan dalam praktik berbicara di kelas. Dalam hal ini, ketidakefektifan model pembelajaran yang menjadi kendala yang perlu diselesaikan.

Untuk dapat mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan ketidakefektifan dalam pembelajaran berbicara teks sastra, banyak model-model pembelajaran yang dapat digunakan. Model-model pembelajaran yang cocok antara lain model pembelajaran *Think, Pair, Share*, (TPS) yang membantu siswa dengan diskusi kelompok dalam memahami teksnya serta dapat memberikan keuntungan pada alokasi waktu untuk praktik berbicara, model pembelajaran *Talking Stick* yang dapat membantu siswa menyampaikan pendapat dengan permainan, kemudian dapat menggunakan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran berbicara, serta dapat juga menggunakan model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recited, Review* (SQ3R) yang membantu siswa dapat memahami teks yang ia baca untuk dapat dikomunikasikan, serta model lainnya yaitu model pembelajaran *Cooperative Script* yang dapat membantu siswa berbicara dengan baik dengan bantuan naskah.

Dari banyaknya model-model yang cocok untuk mengatasi permasalahan keterampilan berbicara, seperti yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya, peneliti akan mengeksperimentasikan kedua model, yaitu model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Kedua model yang memiliki kesamaan tersebut efektif bagi pembelajaran berbicara dan akan diterapkan peneliti ke dalam pembelajaran keterampilan

berbicara bersamaan dengan penggunaan media yang akan peneliti sesuaikan untuk membantu pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS) yang memberikan kesempatan siswa untuk dapat lebih leluasa berdiskusi terkait materi akan sangat membantu siswa dalam menyimak dan membaca sebuah teks untuk dapat dipahami sebelum saat praktik berbicara. Model ini juga termasuk dalam jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa (Trianto, 2007: 61), sehingga siswa akan lebih aktif dengan teman satu kelasnya. Hal ini, akan membantu siswa dapat meminimalisasi sikap kurang percaya diri dalam praktik berbicara, serta membantu pengalokasian waktu dalam pembelajaran.

Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kuantum (*Quantum Teaching*), model ini meliputi tiga gaya belajar yaitu secara melihat (*visual*), mendengar (*audio*), dan secara gerak (*kinesthetic*), ketiga gaya belajar ini memfokuskan pembelajaran langsung kepada siswa (Deporter, 2009: 112). Dengan adanya ketiga gaya belajar tersebut pada model pembelajaran ini, akan membantu siswa dalam keaktifan belajarnya. Dengan melihat (*visual*) dan mendengar (*audio*) akan membantu siswa dalam tahapan menyimak dan membaca teks sebelum pada akhirnya siswa akan praktik berbicara dengan menggunakan gerak (*kinesthetic*).

Pengujian keefektifan pada model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) pada penelitian ini, akan diketahui model mana yang lebih efektif untuk pembelajaran

berbicara. Kedua model ini terbilang cukup efektif untuk pembelajaran berbicara. Dengan adanya penelitian ini, hasil yang akan diketahui secara faktual berdasarkan hasil penelitian dan pengukuran keterampilan siswa di akhir penelitian, akan menjadi bukti konkret terkait keefektifan yang lebih menguntungkan dari kedua model ini.

Selain itu, peneliti akan menggunakan media. Media yang dapat membantu pembelajaran di kelas memang banyak macamnya. Media audio, media visual, bahkan media audio-visual yang banyak jenisnya akan sangat membantu dalam pembelajaran ini. Namun, karena teks yang ditekankan adalah teks sastra yang menjadi kendala sebelumnya, maka hal tersebut dibuat agar dapat menarik untuk kelas VII, maka peneliti akan menggunakan media visual yang berbentuk kartu. Dari banyak macamnya media visual seperti *flash card*, kartu bergambar, dan lainnya, peneliti akan menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita) yang dapat membantu memberikan materi di dalam pembelajaran.

Peneliti akan menguji keefektifan model pembelajaran tipe pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran keterampilan berbicara agar pembelajaran dapat teralokasi dengan baik serta bermanfaat untuk siswa serta sesuai dengan kompetensi yang diajarkan. Dalam hal ini, kedua model tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan ketidakefektifan model.

Sesuai penjelasan tersebut, maka kedua model tersebut dilakukan pada salah satu Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum Nasional (Kurnas), yaitu Menceritakan

Kembali Isi Teks Fabel. KD tersebut termasuk dalam keterampilan berbicara pada salah satu jenis teks sastra. Dalam hal ini, siswa akan mempraktikkan keterampilan berbicara agar dapat tercapai sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ada berdasarkan kurikulum yang berlaku. Untuk teks fabel yang diajarkan pada siswa SMP kelas VII memerlukan banyak perhatian agar pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai pada pembelajaran.

Menceritakan kembali isi teks fabel merupakan KD yang memiliki indikator agar siswa dapat menceritakan kembali isi dari teks fabel yang sudah ia dengar atau baca secara lisan. Dalam hal ini, keterampilan yang ditekankan adalah keterampilan berbicara. Aspek ini melibatkan siswa untuk bekerja langsung atau praktik agar mau berkembang mengikuti seluruh tahapan agar dapat berbicara yang baik. Untuk dapat meminimalisasi kendala-kendala yang ditemui, maka diperlukan perencanaan pembelajaran dengan tepat. Salah satu permasalahan yang dapat muncul ketika menyusun perencanaan pembelajaran adalah alokasi waktu, yang menjadi kendala di masing-masing sekolah. Kurangnya waktu yang terkadang terbentur dengan jadwal kegiatan sekolah lainnya menjadi salah satu kendala. Hal ini, juga memberikan pengaruh dalam pembelajaran KD menceritakan kembali isi teks fabel terancam tidak optimal. Agar menjadi optimal serta efektif, kita memerlukan model yang tepat dalam pembelajaran tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka identifikasi masalah pada penelitian ini dilihat dari beberapa sudut pandang yaitu dari sudut pandang guru, siswa, dan sarana prasarana.

Dari sudut pandang guru, dapat diketahui bahwa pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel membutuhkan model pembelajaran yang dapat memandu siswa agar terampil dalam menceritakan kembali secara lisan di depan teman-temannya. Siswa cenderung tidak percaya diri, kesulitan memahami teks, serta tidak aktif dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan model-model yang dapat membantu mengatasi masalah ini, agar siswa semakin terampil bercerita. Selain itu, banyaknya pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel membuat tenaga didik juga kesulitan menentukan manakah yang lebih efektif diantaranya.

Selain guru, dari sudut pandang siswa identifikasi masalah ini juga dapat terlihat. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menceritakan kembali karena model pembelajaran yang kurang tepat menjadikan ketidakefektifan pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Kurangnya komunikasi atau interaksi sosial antar siswa dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel juga menjadi salah satu hal penting dibutuhkannya rencana pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan baik dalam pembelajaran ini.

Selain guru dan siswa, sudut pandang dari sisi sarana dan prasana juga dapat dijadikan identifikasi masalah pada penelitian ini. Kurangnya inovasi pada model pembelajaran bersamaan dengan penggunaan alat bantu guru dalam membelajarkan menceritakan kembali isi teks fabel pada siswa kelas VII SMP. Karena pada dasarnya, pembelajaran dengan alat bantu atau media yang menarik

dapat membuat respon siswa yang lebih aktif serta dapat terwujudnya pembelajaran yang efektif.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini. Batasan masalah peneliti fokuskan pada model yang akan diujikan pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS). Model ini peneliti gunakan pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel, akan disandingkan dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita).

Alternatifnya, penelitian ini juga dibatasi pada model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Model ini juga akan disandingkan dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita). Kedua model tersebut memiliki langkah pembelajaran inti yang hampir sama yang dapat digunakan pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Langkah inti dari kedua model tersebut adalah seperti berpikir siswa, berdiskusi, kemudian mengomunikasikannya. Sehingga kedua model ini akan menjadi fokus serta batasan masalah pada penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki rumusan masalah yang akan dijadikan batasan dalam mengkaji penelitian ini. Rumusan masalah yang dirumuskan pada penelitian ini dapat dilihat seperti di bawah ini.

- 1.4.1 Bagaimana keefektifan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada siswa kelas VII SMP?
- 1.4.2 Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada siswa kelas VII SMP?
- 1.4.3 Manakah yang lebih efektif antara pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel menggunakan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) pada kelas VII SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah, maka tujuan penelitian ini dibuat untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Untuk itu, tujuan penelitian ini dijabarkan seperti berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada siswa kelas VII SMP.
- 1.5.2 Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada siswa kelas VII SMP.

1.5.3 Mendeskripsikan manakah yang lebih efektif dari model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada kelas VII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian eksperimen ini adalah manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat yang dapat membuktikan bahwa penelitian ini mengukuhkan suatu teori, serta manfaat praktis yang dapat berguna bagi lingkup sosial yang akan diteliti. Manfaat teoritis dan praktis yang dapat diambil dari penelitian ini, dikelompokkan menurut pihak yang dapat mengambil manfaatnya.

1.6.1 Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa berarti apa yang akan siswa dapatkan atau penelitian ini akan mendatangkan manfaat apa untuk siswa. Artinya, hal-hal berikut dapat dijadikan manfaat untuk siswa terkait pelaksanaan penelitian ini.

1. Siswa mendapatkan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dengan menggunakan model pembelajaran yang diuji yaitu keterampilan menceritakan kembali isi teks fabel menggunakan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) untuk kelas VII SMP.
2. Siswa lebih termotivasi dengan adanya pembelajaran yang menarik dengan menggabungkan model dan media yang diteliti yaitu keterampilan

menceritakan kembali isi teks fabel menggunakan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) untuk kelas VII SMP.

1.6.2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru ini berarti dari penelitian ini akan dapat mendatangkan manfaat dan berguna bagi guru. Manfaat yang dapat diambil guru dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendapatkan referensi untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) untuk kelas VII SMP.
2. Mendapatkan pengetahuan dari hasil penelitian keefektifan antara menggunakan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. untuk kelas VII SMP.

1.6.3 Bagi Peneliti

Selain manfaat bagi siswa dan guru, penelitian ini juga akan bermanfaat bagi peneliti. Baik untuk peneliti yang lain, maupun peneliti sendiri. Untuk itu, manfaat-manfaat yang dapat diambil peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahu hasil uji keefektifan antara model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel untuk kelas VII SMP.
2. Mendapatkan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya terkait penggunaan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS), model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), media *Telling Card* (Kartu Cerita), maupun pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel untuk kelas VII SMP.
3. Menginovasikan peneliti-peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model-model pembelajaran untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada siswa kelas VII SMP

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Peneliti mendapatkan beberapa sumber dan referensi serupa yang dapat dijadikan acuan atau dasar pada penelitian-penelitian sebelumnya untuk dijadikan kajian pustaka pada penelitian ini. Hal ini akan membuktikan bahwa penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya atau yang sudah pernah ada.

Ada beberapa penelitian yang akan dijadikan kajian pustaka untuk penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut, peneliti kutip dari berbagai referensi jurnal-jurnal, baik jurnal internasional maupun jurnal nasional. Beberapa artikel, skripsi, dan atau tesis juga peneliti gunakan untuk kajian pustaka dalam penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut, yaitu milik Indriyani (2012), Sitorus (2013), Daeka (2014), Yulia (2014), Mayawati (2014), Sugiarto&Puji (2014), Tiwari&Munmun (2016), dan Pratama (2016).

Salah satu referensi adalah penelitian milik Indriyani (2012) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Team, Assisted, Individual* (TAI) dan *Think, Pair, Share* (TPS) ditinjau dari Sikap Percaya Diri Peserta Didik pada Materi Limit Fungsi Kelas XI IPA SMA Kota Kediri Tahun Ajaran 2010/2011.” Pada penelitian tersebut, Indriyani mendapatkan hasil dengan perhitungan rerataan marginal dari sikap percaya diri siswa bahwa model pembelajaran *Team, Assisted, Individual* (TAI) memperoleh 19,948 dan 17,789 untuk model pembelajaran

Think, Pair, Share (TPS) bahwa model pembelajaran *Team, Assisted, Individual* (TAI) lebih efektif untuk pembelajaran matematika dibandingkan dengan model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS). Hal ini menunjukkan model pembelajaran *Team, Assisted, Individual* (TAI) lebih efektif untuk siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS).

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian milik Indriyani dengan penelitian ini. Persamaan yang pertama yaitu sama-sama menggunakan penelitian eksperimen, lalu persamaan yang lainnya terletak pada salah satu penggunaan variabel model pembelajarannya yaitu model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS). Untuk perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran *Team, Assisted, Individual* (TAI) dan *Think, Pair, Share* (TPS), sedangkan peneliti akan menggunakan model *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran Pembelajaran *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK). Perbedaan lainnya adalah Indriyani menggunakan dua model yang diuji dalam pembelajaran matematika materi limit fungsi untuk kelas XI SMA, sedangkan peneliti akan menggunakan dua model yang diuji dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi teks fabel.

Referensi selanjutnya adalah milik Sitorus (2013) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) terhadap Kemampuan Menulis Puisi oleh Siswa Kelas VIII SMPN 2 Porsea Tahun Pembelajaran 2012/2013”. Dalam penelitian tersebut, Sitorus memberikan bukti dari keberhasilan menggunakan model tersebut dengan diberikan persentase atau rentang kenaikan nilai dari siswa kelas VIII tersebut pada pembelajaran menulis

puisi yang ternyata lebih baik dibandingkan ketika tidak menggunakan model *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK). Hal itu terbukti dari hasil rerata nilai siswa ketika tidak menggunakan model pembelajaran *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) adalah 67,17, sedangkan ketika menggunakan model pembelajaran *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) rerata nilai siswa meningkat menjadi 75,50.

Dilihat dari pembahasan tersebut, penelitian Sitorus (2013) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada salah satu variabel yang digunakannya, yaitu menggunakan model pembelajaran *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK), persamaan yang lainnya adalah digunakannya penelitian ini pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya dibidang sastra untuk siswa SMP. Selain persamaan, perbedaan penelitian Sitorus (2013) juga dapat dilihat dengan penelitian ini. Sitorus menggunakan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) untuk pembelajaran menulis puisi, sedangkan peneliti akan menggunakan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel, selain itu perbedaan terletak dari jenis penelitiannya. Sitorus menggunakan penelitian ini untuk melihat hasil dari pengaruh model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil pembelajaran, sedangkan penelitian ini akan menguji model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) dengan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS).

Selanjutnya, yang akan menjadi bahan kajian pustaka untuk penelitian ini adalah penelitian milik Daeka (2014) yang berjudul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan *Think, Pair, Share* (TPS) ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri Di Kabupaten Pacitan”. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS) pada pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil perbedaan rerata nilai siswa dengan dua model tersebut. Rerata nilai siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah 62,87, sedangkan rerata nilai siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS) adalah 55,64. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS).

Persamaan dan perbedaan penelitian milik Daeka dengan penelitian ini akan peneliti jabarkan. Persamaanya terletak pada jenis penelitian yang sama yaitu penelitian eksperimen, kemudian kesamaan pada penggunaan salah satu variabel model pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS), selain itu persamaannya juga terletak pada tingkatan sekolah yang digunakan yaitu menggunakan siswa kelas VII SMP. Untuk perbedaannya yaitu Daeka menguji model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS), sedangkan peneliti akan menguji model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe

Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK). Perbedaan yang lainnya terletak pada ruang lingkup yang digunakan pada penelitian. Penelitian milik Daeka meneliti pada mata pelajaran matematika dengan meninjau kreativitas siswa, sedangkan peneliti menggunakannya pada mata pelajaran bahasa Indonesia serta dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Referensi lainnya yaitu terkait media kartu cerita yang akan digunakan peneliti sebagai media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran dalam penelitian ini, penelitian tersebut adalah milik Yulia (2014) yang berjudul “Keterampilan Menulis Karangan Sederhana melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Cerita”. Dalam penelitiannya, Yulia mendapatkan hasil dari kegiatan tiga siklus yang dilakukannya. Hasil yang ia dapatkan terkait persentase hasil akhir dari nilai keterampilan siswa. Kemampuan dari 34 siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu cerita 17 orang atau sekitar 43,59% dikategorikan lancar, 19 orang atau sekitar 46,15% dikategorikan sedang, serta 9 orang atau sekitar 12,82% dikategorikan kurang.

Terdapat persamaan dan perbedaan terkait penelitian milik Yulia dan penelitian ini. Persamaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam penelitian, selain itu fokus mata pelajarannya juga sama yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan untuk perbedaannya, Yulia menggunakan jenis penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada siswa SD, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen dengan menguji dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran

tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada siswa SMP.

Referensi selanjutnya yang dapat dijadikan kajian pustaka terkait media kartu cerita adalah penelitian milik Mayawati (2014) yang berjudul "Penerapan Media Kartu Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurun Najah Sumberkima". Dalam penelitiannya, Mayawati, dkk menggunakan media kartu cerita untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa. Hasilnya dijelaskan melalui rerata nilai dari hasil penelitiannya yang menggunakan dua siklus pembelajaran. Siklus pertama rerata nilai siswa adalah 60,55, sedangkan pada siklus kedua rerata nilai siswa meningkat menjadi 80,04, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan kartu cerita dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Mayawati dan penelitian ini. Persamaannya, yaitu penelitian Mayawati dan penelitian ini sama-sama menggunakan variabel media kartu cerita, serta ruang lingkup penelitiannya juga sama-sama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk perbedaannya adalah terletak dari jenis penelitiannya, Mayawati menggunakan jenis penelitian hasil tindakan kelas hanya dengan variabel media kartu, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen yang menguji dua variabel penelitian model pembelajaran yaitu model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yang menggunakan bantuan media kartu cerita. Selain itu, fokus materi dan sasarannya juga berbeda.

Mayawati menggunakan materi menulis karangan narasi untuk kelas V SD, sedangkan penelitian ini menggunakan materi menceritakan kembali isi teks fabel pada kelas VII SMP.

Referensi lainnya diambil dari jurnal Internasional milik Sugiarto&Puji (2014) dalam jurnalnya yang berjudul "*The Implementation of Think-Pair-Share Model to Improve Students' Ability in Reading Narrative Texts*". Dalam penelitian tersebut, diketahui bahwa penggunaan *Think, Pair, Share* (TPS) dalam pembelajaran membaca untuk pelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu solusi untuk referensi model pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal tersebut dibuktikan Sugiarto&Puji dalam penelitiannya yang menggunakan *pretes* dan dua siklus pembelajaran untuk mengetahui hasil dari model penggunaan tersebut. Hasil dari persentase nilai siswa mulai dari *pretes* siswa hanya memperoleh rerata nilai 71, kemudian pada siklus I rerata siswa meningkat menjadi 74, dan pada siklus II rerata menjadi 80. Dari peningkatan rerata nilai tersebut, Sugiarto&Puji memberikan bukti bahwa penggunaan model tersebut cocok untuk pembelajaran teks naratif dalam bahasa Inggris.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Sugiarto&Puji dengan penelitian ini. Persamaan penelitian Sugiarto&Puji dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *Think, Pair, Share* (TPS) dalam penelitian. Sedangkan untuk perbedaannya, yang pertama terlihat dari jenis penelitiannya, Sugiarto&Puji menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan membaca teks naratif dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS), sedangkan peneliti akan menggunakan penelitian eksperimen yang

menguji dua model pembelajaran, yaitu model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Perbedaan selanjutnya adalah penelitian Sugiarto&Puji menggunakan penelitian ini dalam pembelajaran membaca bahasa Inggris pada teks naratif, sedangkan penelitian ini akan menggunakannya dalam pembelajaran berbicara dalam bahasa Indonesia pada teks fabel.

Selanjutnya terdapat jurnal Internasional milik Tiwari&Munmun (2016) yang berjudul "*Evaluation of VAK Skills (Visual, Auditory, & Kinesthetic Skill) in Abacus Learners*". Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan *Abacus Learners* peserta memiliki *skill Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) lebih baik daripada yang lainnya. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitiannya yang menggunakan 4 kelas terdiri atas 2 kelas kontrol dan dua kelas eksperimen. Proses penelitian yang menghabiskan waktu sampai 2 tahun ini benar-benar mendapatkan hasil-hasil persentase dari tiap kelasnya yang memperoleh hasil bahwa kelas eksperimen lebih mempunyai persentase rerata nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Triwari&Munmun dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dalam variabel penelitiannya. Perbedaannya yaitu Triwari&Munmun menggunakan penelitian murni dengan membutuhkan waktu dua tahun untuk membuktikan terkaot evaluasi keterampilan *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan menggunakan *Abacus Learning*, sedangkan penelitian ini menggunakan model

pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) sebagai salah satu variabel untuk diuji keefektifannya bersamaan dengan variabel lainnya yaitu model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS).

Referensi penelitian yang dapat digunakan untuk kajian pustaka selanjutnya adalah milik Pratama (2016) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN Karangasem II No.172 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Pada penelitian ini, Pratama menggunakan dua siklus untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan keterampilan menulis narasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Hasil yang diperoleh dari hasil nilai siswa adalah rerata nilai siswa pada pretes sebesar 59,42, lalu untuk siklus I sebesar 68,94, serta siklus II sebesar 76,25. Sehingga kesimpulannya, Pratama berhasil meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa dengan menggunakan model tersebut.

Persamaan penelitian Pratama dan penelitian ini adalah menggunakan variabel penelitian model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), ruang lingkupnya juga sama-sama terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan penelitian Pratama dan penelitian ini adalah jenis penelitian Pratama adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Perbedaannya lainnya, yaitu teks, keterampilan, dan sampel yang digunakan Pratama dalam penelitiannya adalah teks narasi berketerampilan menulis pada kelas IV SD, sedangkan penelitian ini menggunakan teks fabel dengan keterampilan berbicara pada kelas VII SMP.

Penelitian-penelitian tersebut menjadi referensi untuk peneliti agar dapat melaksanakan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut juga menjadi kajian pustaka yang dapat menggambarkan perbedaan-perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan-perbedaan tersebut dapat dijadikan bukti sebagai pembeda antara penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya. Persamaan-persamaan yang ada pun akan dijadikan batasan. Hal itu menjadi salah satu pertimbangan untuk peneliti dapat menggunakan variabel-variabel yang akan digunakan.

Penelitian ini akan melengkapi referensi penelitian sebelumnya dengan menguji keefektifan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Kedua model tersebut memang dapat ditemukan di beberapa penelitian, namun model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) diuji dengan model yang lain selain model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), begitupun sebaliknya. Belum ada penelitian yang menguji dua model pembelajaran tersebut dalam satu penelitian sehingga peneliti mengeksperimenkan keduanya dengan harapan dapat mengetahui hasil keefektifannya antara dua model tersebut dalam pembelajaran.

Selain itu, kedua model pembelajaran yang dieskperimenkan akan dilakukan pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel yang merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) dari Kurikulum Nasional (Kurnas). Kurikulum Nasional yang baru dijalankan tahun ajaran baru ini (2016-2017) menjadi pemicu bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan menggunakan KD yang ada di

kurikulum tersebut. Referensi yang belum banyak mengenai penelitian dengan menggunakan KD tersebut, menjadikan penelitian ini tidak sama dengan penelitian-penelitian lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran. Nama media pembelajaran tersebut adalah *Telling Card* (Kartu Cerita). Media pembelajaran ini terinspirasi dari beberapa penelitian terkait media kartu cerita. Dari beberapa referensi, belum banyak yang menggunakannya sehingga peneliti menggunakannya dalam penelitian ini. Dengan menguji dua variabel model pembelajaran dan menggabungkan dengan materi serta media pembelajarannya tersebut, penelitian ini akan menjadi penelitian yang berbeda dengan sebelumnya.

2.2 Landasan Teoretis

Pada bagian ini, peneliti akan membahas landasan teori yang digunakan pada penelitian ini. Sub yang akan menjadi landasan teori pada penelitian ini yaitu; 1) menceritakan kembali, 2) teks fabel, 3) model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS), 4) model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), 5) media *Telling Card* (Kartu Cerita), 6) pembelajaran menceritakan kembali dengan model *Think, Pair, Share* (TPS) menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita), dan 7) pembelajaran menceritakan kembali dengan model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita).

2.2.1 Menceritakan Kembali Teks Fabel

Menceritakan kembali isi teks fabel ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum. Dalam arti, bagaimana siswa dapat

menceritakan kembali isi teks fabel secara lisan dengan baik dan tepat. Dalam hal ini, poin yang dibahas adalah terkait bercerita. Bercerita merupakan salah satu bentuk dalam keterampilan berbicara, hal ini sesuai dengan yang disebutkan Nurgiyantoro (2001:254-266) lima bentuk lain berbicara antara lain; 1) berbicara berdasarkan gambar, 2) wawancara, 3) bercerita, 4) pidato, 5) diskusi.

1. Pengertian Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

Berbicara menurut Tarigan (2008:3) adalah suatu keterampilan yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya di dahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Mulgrave (dalam Tarigan 2008:16) juga menjelaskan bahwa berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Artinya, berbicara merupakan suatu bentuk apresiasi dalam memberikan gagasan atau pikiran yang diungkapkan secara lisan atau dengan kata-kata. Dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan atau pikiran-pikiran yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Salah satu jenis keterampilan berbicara adalah bercerita. Wilson Nadeak (1987:16) menjelaskan bahwa bercerita tidak sama dengan bermain drama, oleh karena itu gerak tubuh dibatasi pada bagian penting saja. Maksudnya untuk menggambarkan sebuah cerita, tidak perlu terlalu banyak menggunakan gerak tubuh. Justru apabila terlalu banyak gerak tubuh, menjadi penghalang bagi

jalannya cerita. Pemilihan kata, gerak dan cerita secara selektif akan membangun rona sebuah cerita yang lengkap.

Dikatakan sebelumnya bahwa bercerita merupakan salah satu jenis keterampilan berbicara. Hal ini sesuai dengan penuturan Nurgiyantoro (2001:286-288) yang menjelaskan bahwa bercerita merupakan salah satu tugas/ kegiatan berbicara yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Porwadarminta (2007:233) juga menjelaskan bercerita sesuai berdasarkan kajian linguistik atau kebahasaannya, yang diambil dari kata dasar bercerita yaitu ‘cerita’ yang berarti: (1) tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (kejadian, peristiwa, dsb); (2) a karangan yang yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang dsb (baik yang sungguh-sungguh terjadi atau rekaan semata), (2) b lakon yang dipertunjukkan dalam gambar lakon hidup (sandiwara, wayang, dsb), (3) omong kosong. Kata “cerita” mendapatkan awalan (ber), dimana imbuhan (ber) memiliki makna melakukan suatu tindakan atau perbuatan, maka bercerita adalah menuturkan sesuatu cerita.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa suatu kegiatan bercerita dapat berlangsung dengan baik apabila ada pencerita dengan keterampilannya, pendengar dengan keseriusannya, dan cerita itu sendiri. Selain itu, yang perlu diketahui bahwa dalam menceritakan kembali adalah cara bercerita yang merupakan suatu hal penting yang harus diperhatikan bagi pencerita.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa untuk mempersiapkan praktik bercerita atau menceritakan kembali, siswa juga harus

memperhatikan hal-hal yang terlihat oleh kasat mata, selain itu dalam menceritakan kembali siswa harus memperhatikan hal-hal seperti, poin yang harus ditentukan ketika membaca suatu cerita, mengembangkan poin tersebut dalam bahasa cerita yang baik dan benar, kesesuaian dengan isi cerita, serta gerak tubuh yang sesuai.

Dalam penelitian ini, menceritakan kembali yang dimaksudkan adalah menceritakan kembali isi teks fabel. Dalam menceritakan kembali teks fabel, anak dituntut untuk dapat bercerita terkait isi dari suatu teks fabel. Teks fabel yang akan diceritakan oleh siswa melewati tahapan pemahaman, sebelum akhirnya akan dipraktikkan dalam bahasa lisan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menceritakan kembali isi teks fabel yang dibaca atau didengar merupakan suatu kegiatan menuturkan/mengungkapkan kembali isi cerita yang melalui tahap membaca dan menyimak/mendengarkan yang dituturkan/diungkapkan melalui lisan menggunakan bahasa sendiri. Hal-hal yang diceritakan kembali ialah isi dari teks fabel yang dibaca atau didengar.

2. Tujuan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

Menceritakan kembali isi teks fabel, merupakan salah satu kompetensi yang diajarkan pada siswa terkait keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk itu, menceritakan kembali isi teks fabel yang dibaca atau didengarkan memiliki tujuan utama sesuai dengan indikator yang ada, yaitu agar

siswa dapat atau mampu menceritakan kembali secara baik dan tepat terkait isi dari teks fabel yang dibaca atau didengar.

Sebelumnya telah diketahui bahwa bercerita termasuk salah satu dari keterampilan berbicara, maka dengan praktik berbicara dalam menceritakan kembali isi teks fabel ini, siswa diharapkan dapat menambah kosakata atau perbendaharaan kata yang ia punya melalui praktik bercerita yang ia lakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2008:3) yang menjelaskan bahwa berbicara berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh sang anak; melalui kegiatan menyimak dan membaca. Berbicara juga tidak hanya pengucapan bunyi-bunyi atau artikulasi saja namun juga merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan

Dalam praktik menceritakan kembali isi teks fabel yang dibaca atau didengar, siswa juga diharapkan dapat melatih ingatannya. Melatih ingatan sangat bermanfaat untuk siswa dalam proses belajar. Dengan melalui proses membaca atau mendengarkan/menyimak ditujukan agar siswa dapat melatih ingatannya untuk dapat menemukan isi dari teks fabel tersebut, sehingga dalam tahap menceritakan kembali isi teks fabel ia dapat bercerita dengan tepat serta lancar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2001:287-288) yang menjelaskan bahwa dalam bercerita diperlukan untuk mengetahui unsur apa yang akan diceritakan serta memperhatikan kelancaran berceritanya. Unsur-unsur cerita yang akan diceritakan kembali menjadi hal yang sangat penting untuk menentukan ketepatan dan kesesuaian menceritakan kembali dengan cerita yang ada. Dalam

hal lain mengembangkan dengan sungguh-sungguh agar penceritaan kembali memiliki esensi yang baik. Selain itu, hal tersebut juga menjadi hal yang akan menentukan kelancaran praktik menceritakan kembali.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menceritakan kembali isi teks fabel adalah; a) agar siswa mampu dan terampil dalam menceritakan kembali secara baik dan tepat terkait isi dari teks fabel yang dibaca atau didengar, b) agar siswa dapat menambah kosakata atau perbendaharaan kata yang siswa punya melalui praktik bercerita yang dilakukan, c) agar siswa melatih daya ingatnya.

3. Kaidah Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

Kaidah menceritakan kembali isi teks fabel berarti patokan atau hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam menceritakan kembali isi teks fabel. Siswa memerlukan hal-hal penting yang ada pada menceritakan kembali isi teks fabel, karena menceritakan kembali isi teks fabel merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa, siswa harus memperhatikan hal-hal penting tersebut.

Nurgiyantoro (2001:266-267) menyebutkan ada hal penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita, yaitu unsur “apa” yang diceritakan yang berupa ketepatan dan kejelasan cerita yang menunjukkan kelancaran berbicara siswa. Untuk dapat tepat dalam bercerita, siswa harus pintar-pintar memilih kosakata yang tepat, siswa harus memperhatikan suara yang ia gunakan karena keterampilan yang ia gunakan adalah keterampilan berbicara yang akan berpengaruh terhadap kelancaran, serta hal ini akan menumbuhkan kepercayaan

diri ketika siswa dapat berbicara lancar. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kaidah atau hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam praktik menceritakan kembali yaitu sebagai berikut.

a. Ketepatan atau Kesesuaian Isi

Isi penceritaan siswa dengan isi teks fabel yang dibaca atau didengarkan harus tepat dan sesuai. Dalam hal ini, pemahaman siswa ketika membaca atau mendengarkan teks fabel sangat diperlukan. Siswa harus memperhatikan isi teks fabel dengan cermat dan tepat sehingga dalam praktik menceritakan kembali, penceritaan isi teks fabel tersebut sesuai dengan isi teks fabel yang dibaca atau didengarkan.

b. Diksi atau Pemilihan Kata

Siswa harus dapat memilih kosakata yang ia gunakan dalam menceritakan kembali isi teks fabel dengan sesuai. Hal ini akan mempengaruhi tingkat ketepatan isi. Untuk itu, siswa harus memperhatikan kata-kata yang ia gunakan agar menjadi sebuah cerita yang baik, yang memiliki tingkat variasi kata yang tidak monoton, serta sesuai dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

c. Kelancaran Penceritaan

Kelancaran penceritaan juga sangat penting diperhatikan dalam menceritakan kembali isi teks fabel. Karena keterampilan yang digunakan adalah berbicara, maka kelancaran merupakan salah satu hal penting dalam praktik ini. Siswa harus memperhatikan kelancaran saat ia menceritakan kembali, agar penceritaan yang dilakukan dapat dipahami oleh pendengar.

d. Intonasi dan Kejelasan Lafal

Dalam hal ini, intonasi dan kejelasan lafal juga merupakan hal penting dalam praktik menceritakan kembali isi teks fabel. Intonasi yang berarti tinggi rendah nada dalam bercerita, serta kejelasan lafal yang merupakan kejelasan dalam mengucapkan bunyi bahasa atau kata-kata, memberikan manfaat dalam praktik menceritakan kembali isi teks fabel. Penceritaan yang dilakukan ketika memperhatikan intonasi dan kejelasan lafal, akan lebih hidup, serta mudah didengar dan dipahami oleh orang lain.

e. Keruntutan Cerita

Menceritakan kembali isi teks fabel berarti menceritakan kembali isi dari suatu teks cerita yang berjenis teks fabel. Pada suatu teks cerita, dalam hal ini adalah teks fabel, keruntutan peristiwa merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Teks cerita bercirikan runtut yaitu sesuai dengan urutan kejadian waktu. Untuk itu, dalam menceritakan kembali teks fabel pun, harus memperhatikan urutan peristiwa yang ada dalam cerita.

4. Langkah-langkah Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

Untuk dapat bercerita dengan baik dan benar pada keterampilan menceritakan kembali isi teks fabel, maka langkah-langkah dalam menceritakan isi teks fabel harus diikuti sesuai dengan urutannya. Langkah-langkah menceritakan kembali isi teks fabel harus mengacu pada indikator apa yang akan menjadi acuan atau indikator yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk dapat bercerita mengenai isi teks fabel yang telah dibaca atau didengarnya.

Untuk itu, praktik berbicaralah yang menjadi salah satu poin penting di dalam menceritakan kembali isi teks fabel. Menurut Nurgiyantoro (2001:267) dalam praktik kemampuan berbicara tidak hanya kegiatan praktik yang diperhatikan, namun ada bahan yang bersifat teoritis. Teoritis yang dimaksudkan adalah untuk tingkat ingatan dan pemahaman. Untuk itu, langkah utama yang harus dilalui siswa dalam menceritakan kembali isi teks fabel adalah memahami isi teks fabel terlebih dahulu dengan dihadapkan langsung dengan teks fabelnya.

Sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2001:315) yang menjelaskan bahwa tingkat apresiasi sastra dimulai dengan berhadapan secara langsung dengan sastra. Artinya, siswa benar-benar dilihat, dibacakan, atau didengarkan teks fabel secara langsung untuk dapat memahami isinya sehingga ia dapat menceritakan kembali isi teks fabel tersebut. Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menceritakan kembali isi teks fabel adalah sebagai berikut.

- a. Menyiapkan teks fabel.
- b. Membaca atau mendengarkan teks fabel sebagai tahapan pemahaman, sebagai bekal dan bahan menceritakan kembali.
- c. Menganalisis isi teks fabel sebagai bentuk pemahaman isi dengan cara menentukan poin-poin penting teks fabel.
- d. Berlatih (jika diperlukan) dengan cara mengembangkan poin-poin yang telah ditentukan menjadi satu rangkaian cerita.
- e. Praktik menceritakan kembali dengan bahasa sendiri dan memperhatikan hal-hal penting yang ada pada menceritakan kembali isi teks fabel.

5. Penilaian Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

Untuk menilai praktik menceritakan kembali isi teks fabel, jenis penilaiannya adalah penilaian secara lisan. Penilaian yang dilakukan adalah penilaian dengan memperhatikan unsur-unsur yang diamati dalam penilaian. Dalam hal ini, karena praktik yang dilakukan pada keterampilan ini adalah bercerita yaitu menceritakan kembali isi teks fabel.

Nurdiyantoro (2001:270) menyebutkan bahwa penilaian dalam pelaksanaan praktik berbicara dilakukan dengan mempertimbangkan keadaan siswa. Karena teks yang digunakan adalah teks fabel yang merupakan buku bacaan khususnya bacaan cerita dan masih dalam taraf berbicara sederhana, sehingga penilaian yang dilakukan harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Untuk itu, penilaian yang dilakukan harus disesuaikan dengan hal-hal penting apa saja yang ada dalam menceritakan kembali isi teks fabel. Sebelumnya telah dijelaskan hal-hal penting yang ada pada menceritakan kembali isi teks fabel. Untuk lebih jelasnya acuan poin penilaiannya dengan memperhatikan hal-hal penting dapat dilihat seperti tabel berikut.

Tabel 2.1 Penilaian Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor	Ket.
1.	Kesesuaian penceritaan dengan isi teks	Isi penceritaan sangat sesuai dengan isi teks fabel	4	Baik
		Isi penceritaan sesuai dengan isi teks fabel	3	Cukup Baik
		Isi penceritaan cukup sesuai dengan isi teks fabel	2	Sedang
		Isi penceritaan tidak sesuai dengan isi teks fabel	1	Rendah
2.	Pemilihan kata	Pemilihan kata yang digunakan tepat, sesuai, dan bervariasi	4	Baik
		Pemilihan kata yang digunakan tepat, sesuai, tetapi tidak bervariasi	3	Cukup Baik
		Pemilihan kata yang digunakan cukup tepat, sesuai, dan bervariasi sehingga mudah dipahami	2	Sedang
		Pemilihan kata yang digunakan tidak tepat, tidak sesuai, dan tidak bervariasi sehingga sulit dipahami	1	Rendah
3.	Kelancaran penceritaan	Penceritaan isi teks fabel dilakukan dengan sangat lancar	4	Baik
		Penceritaan isi teks fabel dilakukan dengan cukup lancar	3	Cukup Baik
		Penceritaan isi teks fabel dilakukan dengan sedikit tidak lancar	2	Sedang
		Penceritaan isi teks fabel dilakukan dengan sangat tidak lancar	1	Rendah
4.	Intonasi dan kejelasan lafal	Suara yang digunakan dalam penceritaan sangat jelas dan sesuai	4	Baik

		Suara yang digunakan dalam penceritaan cukup jelas dan sesuai	3	Cukup Baik
		Suara yang digunakan dalam penceritaan cukup sesuai meskipun sedikit tidak jelas	2	Sedang
		Suara yang digunakan dalam penceritaan sangat tidak jelas dan sesuai	1	Rendah
5.	Keruntutan cerita	Isi cerita dalam penceritaan sangat runtut dan lengkap.	4	Baik
		Isi cerita dalam penceritaan cukup runtut dan lengkap.	3	Cukup Baik
		Isi cerita dalam penceritaan cukup runtut meskipun kurang lengkap.	2	Sedang
		Isi cerita dalam penceritaan sangat tidak runtut dan tidak lengkap.	1	Rendah

2.2.2 Hakikat Teks Fabel

Teks fabel merupakan karangan prosa yang masuk salah satu jenis teks sastra. Seperti yang disebutkan Nakhrawie (2008:8) bahwa macam-macam jenis karangan sastra, yaitu prosa, puisi, dan drama. Menurutnya prosa juga dibagi menjadi prosa lama dan prosa baru. Fabel merupakan prosa lama berbentuk dongeng. Untuk lebih jelasnya terkait teks fabel, berikut penjelesan hakikat teks fabel yang terbagi dalam pengertian, tujuan, struktur, dan unsur-unsur.

1. Pengertian Teks Fabel

Teks menurut Halliday dan Ruqiyah (dalam Mahsun 2014:1) merupakan jalan pemahaman menuju bahasa. Teks merupakan bahasa yang berfungsi atau bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi. Semua contoh bahasa hidup yang mengambil bagian tertentu dalam konteks situasi disebut teks. Dengan demikian, menurutnya teks merupakan ungkapan pernyataan suatu kegiatan sosial yang bersifat verbal.

Pendapat lainnya terkait teks, yaitu menurut Mahsun (2014:3) yang menjelaskan bahwa teks merupakan suatu proses sosial yang berorientasi pada suatu tujuan sosial. Suatu proses sosial memiliki ranah-ranah pemunculan tergantung tujuan sosial apa yang hendak dicapai melalui proses sosial sosial tersebut.

Pendapat lain menyebutkan bahwa teks merupakan bagian dari wacana. Dapat dikatakan teks tersebut sebagai perwujudan wacana yang diceritakan kembali (dikomunikasikan). Sesuai dengan pendapat Hartono (2012:84) bahwa teks adalah perwujudan wacana yang masuk pada tataran parole yang di dalamnya termasuk teks. Teks sejajar dengan kalimat. Hanya saja teks merupakan ujaran sebagai proses (jadi terbuka). Teks terdapat dalam proses komunikasi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks adalah bahasa yang berfungsi dalam konteks situasi tertentu yang merupakan perwujudan wacana yang dikomunikasikan. Dalam hal ini, teks yang akan dibahas adalah teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kurikulum 2013.

Fabel berarti cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Dalam hal ini cerita-cerita tersebut memiliki tokoh hewan, namun di dalamnya terdapat pesan moral atau nilai-nilai kehidupan (Poerwadarminta 2007:278).

Teks fabel termasuk dalam karangan sastra berbentuk prosa. Seperti penjelasan di atas, menurut Nakhrawie (2008:8-10) karangan prosa terbagi menjadi dua, yaitu prosa lama dan prosa baru. Prosa lama terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu; dongeng, cerita pelipur lara, tambo, cerita berbingkai, wiracarita. Sedangkan prosa baru terbagi dengan macam; cerpen, novel, dan roman. Teks fabel termasuk dalam bentuk prosa lama, dongeng.

Sesuai dengan penuturan Nakhrawie (2008:8) yang menyebutkan bahwa fabel merupakan bentuk prosa lama dongeng, ia juga menjelaskan bahwa fabel yaitu dongeng (sebuah cerita yang dibuat-buat, bersifat hayalan, lucu dan ajaib) tentang kehidupan hewan yang memberikan pelajaran kepada anak-anak. Pelajaran tersebut biasa disebut sebagai pesan moral yang dapat diambil dari amanat atau pesan yang terkandung pada teks fabel.

Menurut pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks fabel adalah salah satu jenis teks sastra yang berbentuk prosa lama yang masuk dalam teks yang bersifat naratif yaitu kategori dongeng dan berisi tentang kisah-kisah hewan yang memberikan pesan-pesan moral di dalamnya. Di dalam teks fabel dapat memberikan nilai-nilai moral, pelajaran-pelajaran kehidupan, serta pesan-pesan atau amanat pada pembacanya (anak-anak) yang disajikan dalam bentuk cerita yang mudah dicerna oleh anak-anak.

2. Tujuan Teks Fabel

Tujuan teks cerita fabel dapat dilihat dari pengertiannya. Seperti yang telah disimpulkan bahwa teks fabel adalah cerita binatang yang di dalamnya terdapat pesan-pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran dalam kehidupan. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa tujuan teks fabel yaitu untuk memberikan pesan moral atau mengingatkan tentang pentingnya nilai-nilai moral dan kehidupan kepada pembaca.

Hal ini sependapat dengan Huck, dkk (dalam Sugihastuti 2009:14) menyebutkan bahwa tujuan cerita teks fabel adalah untuk memberikan pesan-pesan moral. Pemberian ajaran moral atau pesan moral yang didapat dari teks fabel menjadi fokus penceritaan di dalam teks fabel serta merupakan alasan mengapa cerita binatang hadir di tengah-tengah masyarakat.

Pendapat lain terkait tujuan dari teks fabel dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2010:192-194). Menurutnya, cerita binatang lama memberikan ajaran moral tertentu di dalamnya. Pesan moral atau kritik dalam fabel yang ingin disampaikan bersifat tidak langsung karena cerita berkaitan dengan dunia binatang dan tidak secara langsung menunjuk manusia. Ajaran moral yang ingin disampaikan terdapat pada alur yang berisi gagasan-gagasan abstrak tertentu yang berkaitan dengan persoalan kehidupan manusia. Ajaran moral yang ingin disampaikan itu sendiri dapat bersifat implisit (di dalam cerita) atau eksplisit (di luar cerita), meskipun secara umum ajaran moral dapat dikenali dengan mudah.

Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa tujuan teks fabel adalah; a) memberikan pesan-pesan moral, b) tempat kreatifitas penulisan karya sastra, c) menghibur.

3. Struktur Teks Fabel

Teks fabel/dongeng termasuk dalam salah satu teks naratif yang memiliki struktur; 1) abstrak, 2) orientasi, 3) komplikasi, 4) evaluasi, 5) resolusi, 6) koda. Lain halnya, Kemendikbud (2014:209) yang menjelaskan bahwa hanya terdapat beberapa struktur dalam teks fabel, yaitu; 1) orientasi, 2) komplikasi, 3) resolusi 4) koda.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, struktur yang biasanya ada pada sebuah teks fabel adalah sebagai berikut.

a. Orientasi

Bagian orientasi adalah bagian awal dari suatu cerita, pada hal ini khususnya teks fabel. Orientasi terletak di awal cerita, biasanya dimulai dari paragraph pertama. Bagian orientasi berisi pengalaman tokoh, latar tempat, dan waktu.

b. Komplikasi

Bagian komplikasi berarti bagian permasalahan yang ada pada suatu cerita, dalam hal ini khususnya teks fabel. Bagian ini berisi konflik atau permasalahan antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya. Bagian komplikasi adalah bagian menuju klimaks yang menjadi inti permasalahan suatu cerita.

c. Resolusi

Bagian resolusi adalah bagian setelah komplikasi yang berarti pemecahan masalah. Bagian ini berisi cerita yang tidak lagi berada pada suatu klimaks atau sudah mulai reda permasalahannya. Bagian ini juga dapat disebut sebagai penyelesaian masalah.

d. **Koda**

Bagian teks fabel ini dapat dikatakan bersifat boleh ada dan boleh tidak. Bagian ini adalah bagian terakhir dari suatu cerita teks fabel. Bagian terakhir teks fabel ini berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut. Pesan-pesan moral atau ajaran yang implisit (di dalam cerita) biasanya terdapat pada bagian koda.

Analisa struktur teks fabel harus runtut dan tidak boleh terbalik-balik. Untuk itu, dengan melihat satu kesatuan bacaan, maka dapat dilihat pula strukturnya berdasarkan isi bacaannya. Untuk menganalisis, maka diperlukan bukti teks agar struktur yang dimaksud lebih jelas dan terbukti.

4. Unsur-unsur Teks Fabel

Nakhrawie (2008:15) menyebutkan unsur prosa teks fabel sebagai berikut.

a. **Tema**

Tema adalah abstraksi dari sebuah cerita yang menjadi pokok bahasan di dalam prosa. Tema dapat dilihat dari judul, tetapi tidak selalu. Tema lebih luas dari judul, sehingga satu tema dapat dijadikan berbagai judul.

b. **Alur**

Alur atau jalannya cerita yang menyambung dari awal sampai akhir. Alur biasa disebut plot. Alur terbagi menjadi tiga, yaitu alur maju, mundur, dan campuran.

c. **Lattar/Setting**

Lattar atau setting berarti penggambaran terkait tempat dan waktu yang digunakan di dalam prosa dalam menceritakan cerita di dalamnya.

d. Penokohan

Penokohan berarti gambaran tentang tokoh-tokong yang terdapat di dalam prosa. Dalam hal ini dapat dikatakan sebagai watak, perilaku, sifat, sikap, maupun kebiasaan dari setiap tokoh.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang berarti bagaimana cara pengarang menempatkan dirinya di dalam cerita. Maksudnya adalah cara pengarang atau penulis dalam menceritakan teks tersebut. Sudut pandang dilihat dari setiap rangkaian kata-kata yang digunakan. Apakah menggunakan saya, aku, dia, mereka, dan lain sebagainya,

f. Amanat

Amanat adalah pesan moral yang terkandung di dalam prosa. Dalam hal ini, amanat atau pesan moral dapat berisi sesuatu yang dapat dijadikan pelajaran bagi kehidupan.

Selain pendapat di atas, Nurgiyantoro (2013:36) juga membagi unsur-unsur cerita fiksi ke dalam unsur intrinsik. Menurutnya, keherensi dan kepaduan semua unsur cerita dapat membentuk sebuah totalitas yang menentukan keindahan dan keberhasilan sebuah teks fiksi sebagai suatu bentuk cipta sastra, lebih dari sekadar penggunaan unsur bahasa itu sendiri. Fabel termasuk dalam bentuk cerita fiksi yang berbentuk prosa lama, maka unsur intrinsik tersebut dapat digunakan sebagai unsur-unsur teks fabel. Unsur intrinsik yang ia sebutkan adalah; cerita, peristiwa, plot (pemlotan), tokoh (penokohan), latar (pelataran), tema, sudut pandang, dan gaya bahasa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik simpulan. Dapat disimpulkan bahwa unsur teks fabel, yaitu tema, alur/plot, latar/setting, tokoh dan penokohan, sudut pandang, dan amanat.

2.2.3 Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS)

Menurut Arent (dalam Trianto 2007:3) model pembelajaran kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis, dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang pembelajaran. Lain halnya menurut Harmanis (dalam Joyce, dkk 2013:134) yang berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Dari pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan dalam pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran untuk merencanakan suatu pembelajaran agar kompetensi terlaksana dengan baik. Dengan banyaknya model yang dapat digunakan untuk pembelajaran, maka diperlukan model yang tepat untuk merencanakan suatu pembelajaran. Tujuannya agar pembelajaran terlaksana dengan baik.

Salah satu jenis dari model-model pembelajaran adalah jenis model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Trianto 2007:42). Model pembelajaran kooperatif

merujuk pada berbagai macam metode pengajaran yang menuntun para siswa agar dapat bekerja dalam kelompok – kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin 2008:4).

Dikatakan sebagai model pembelajaran karena di dalamnya terdapat unsur-unsur pembangun model pembelajaran, seperti; sintak, prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung, dampak instruksional, serta dampak pengiring. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah model *Think, Pair, Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi (Huda 2014:206). Untuk itu, berikut hakikat model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif.

1. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS)

Menurut Trianto (2007:61) *Think, Pair, Share* (TPS) atau berpikir, berpasangan, berbagi, merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Model ini berkembang, yang merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Menurutnya, model ini dapat memberi siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, untuk merespon dan saling membantu. Menurut Andres (dalam Trianto 2007:61) *Think, Pair, Share* (TPS) merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.

Menurut Suyatno (2009:54) *Think, Pair, Share* (TPS) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. *Think, Pair, Share* (TPS) adalah pembelajaran kooperatif yang memiliki prosedur ditetapkan secara eksplisit memberikan waktu

lebih banyak kepada siswa untuk memikirkan secara mendalam tentang apa yang dijelaskan atau dialami (berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain).

Hal ini sependapat dengan Zainal Aqib (2013:24) yang menjelaskan bahwa model *Think, Pair, Share* (TPS) dikenalkan pertama kali oleh Frank Lyman tahun 1981. Model ini dirancang untuk memengaruhi pada interaksi siswa. Sehingga model ini masuk dalam pembelajaran kooperatif yang lebih menekankan komunikasi sosial pada siswa sehingga interaksi siswa meningkat.

Selain itu, Miftahul Huda (2014:206) juga memiliki pendapatnya terkait *Think, Pair, Share* (TPS), bahwa model ini adalah model yang memperkenalkan gagasan tentang waktu ‘tunggu atau berpikir’ (*wait or think time*) pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan.

Pendapat lainnya yang hampir sama dengan beberapa pendapat di atas terkait model *Think, Pair, Share* (TPS) adalah pendapat menurut Hamdayana (2014:201-202) yang berpendapat bahwa model *Think, Pair, Share* (TPS) merupakan model yang dapat mempengaruhi pola interaksi siswa yang dapat membantu siswa dalam mengingat informasi serta dapat membantu siswa dalam menyampaikan idenya dengan baik yang sebelumnya terdapat tahap diskusi dengan siswa lainnya. Menurutnya, dalam model ini guru bukanlah satu-satunya sumber informasi, namun siswa dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru.

Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang masuk dalam kategori

model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara berpikir, berpasangan, berbagi, dengan tujuan untuk memengaruhi interaksi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Tujuan Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS)

Tujuan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dapat dilihat dari pengertiannya. Dari simpulan pengertian model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) di atas, model ini bertujuan untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Artinya, model ini bertujuan agar siswa lebih aktif di dalam kelas dan berkomunikasi dengan baik dengan temannya sehingga membentuk pola interaksi belajar siswa yang aktif, serta membuat pola diskusi kelas lebih bervariasi, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan serta menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Diperkuat oleh pendapat Zainal Aqib (2013:24) yang menjelaskan bahwa model ini ini dirancang untuk memengaruhi pada interaksi siswa yang terpengaruh menggunakan pola diskusi yang bervariasi, maka siswa dapat meningkatkan komunikasi yang baik dengan temannya dalam berdiskusi. Dengan menggunakan model ini dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dapat menyampaikan ide-ide dengan baik, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif. Pendapat lainnya yaitu menurut Hamadayana (2014:201-202) yang menyebutkan bahwa capaian model ini dapat membantu siswa dalam mengingat informasi serta dapat membantu siswa dalam menyampaikan idenya. Siswa mendapatkan waktu lebih untuk berdiskusi, serta mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan ide-idenya, sehingga siswa tidak lagi pasif ketika berkelompok.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) adalah untuk mempengaruhi pola interaksi siswa, agar siswa lebih aktif, agar diskusi kelas lebih bervariasi, agar siswa terbantu dalam mengingat informasi, serta mengefektifkan pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS)

Menurut Miftahul Huda (2014:206) manfaat *Think, Pair, Share* (TPS) adalah sebagai berikut.

- a. Memungkinkan siswa bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain.
- b. Mengoptimalkan partisipasi siswa.
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Menurut Hamdayana (2014:203-204) ada kelebihan dari model *Think, Pair, Share* (TPS) adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas.
- b. Memperbaiki kehadiran.
- c. Angka putus sekolah berkurang
- d. Sikap apatis berkurang.
- e. Penerimaan terhadap individu lebih besar.
- f. Hasil belajar lebih mendalam.
- g. Meningkatkan kebaikan budi.

Sedangkan untuk kekurangan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) menurut Indriyani (2011:42) adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik yang pandai cenderung mendominasi sehingga menimbulkan sikap pasif dari peserta didik yang kurang pandai.
 - b. Diskusi tidak berjalan lancar jika peserta didik hanya menyalin pekerjaan peserta didik yang pandai.
 - c. Tidak semua topik dapat dijadikan bahan diskusi.
 - d. Jalannya diskusi dapat didominasi oleh peserta didik yang pandai.
4. Sintak / Langkah Model *Think, Pair, Share* (TPS)

Seperti yang telah diketahui bahwa, sintak merupakan salah satu unsur pembangun dalam model pembelajaran. *Think, Pair, Share* (TPS) merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Sintak merupakan langkah-langkah/tahapan dalam pembelajaran. Sintak dalam pembelajaran kooperatif menurut Arends (2008:21) adalah sebagai berikut.

Tahap 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran dan *establishing set*.

Tahap 2: Menyampaikan presentasi.

Tahap 3: Membagi siswa ke dalam kelompok kooperatif.

Tahap 4: Membimbing kerja kelompok.

Tahap 5: Melakukan evaluasi.

Tahap 6: Memberikan penghargaan.

Tahapan tersebut adalah unsur sintak yang ada pada model pembelajaran kooperatif. Untuk itu, pada langkah-langkah model pembelajaran tipe *Think, Pair,*

Share (TPS) yang akan digunakan peneliti untuk penelitian harus sesuai dengan unsur sintak model pembelajaran kooperatif yang ada.

Terdapat beberapa pendapat terkait langkah *Think, Pair, Share* (TPS). Trianto (2007:61) menjelaskan langkah atau fase dalam model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) seperti berikut.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS) Menurut Trianto

No.	Langkah	Penjelasan
1.	Berpikir (<i>Thinking</i>)	Guru menjelaskan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah. Siswa membutuhkan penjelasan bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berpikir
2.	Berpasangan (<i>Pairing</i>)	Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan atau menyatukan gagasan apabila suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.
3.	Berbagi (<i>Sharing</i>)	Pada langkah akhir guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Langkah-langkah *Think, Pair, Share* (TPS) lainnya yang hampir sama yaitu menurut Hamdayama (2014:202-203). Menurutnya langkah atau tahapan model *Think, Pair, Share* (TPS) adalah sebagai berikut.

- a. Tahap Pendahuluan
- b. Tahapan *Think*

- c. Tahapan *Pair*
- d. Tahapan *Share*

Dalam hal ini, Hamdayana menambahkan tahapan pendahuluan di dalamnya dari perbedaannya yang terlihat dengan pendapat Trianto. Hamadayana menambahkan pendahuluan sebagai tahapan penggalan apersepsi sekaligus memotivasi siswa agar terlibat dalam pembelajaran, serta guru dapat memberikan panduan untuk pembelajaran pada tahapan ini.

Miftahul Huda (2014: 206-207) menjabarkan sintak *Think, Pair, Share* (TPS) lebih mendetail, sintak atau langkah-langkah dalam *Think, Pair, Share* (TPS) menurutnya adalah sebagai berikut.

- a. Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok, yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 anggota/siswa.
- b. Guru memberikan tugas pada setiap kelompok.
- c. Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu.
- d. Kelompok membentuk anggota-anggotanya secara berpasangan, yang setiap pasangannya mendiskusikan hasil pengerjaan individunya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, sesuai dengan unsur pembangun sintak serta langkah *Think, Pair, Share* (TPS). Maka langkah-langkah model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dijelaskan dengan tahapan sebagai berikut.

Tabel 2.3 Simpulan Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS)

No.	Langkah	Tahapan
1	Berpikir (<i>Think</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai bentuk persiapan untuk pembelajaran. 2. Menyampaikan panduan atau arahan terkait materi yang dibelajarkan. 3. Membagi siswa dalam kelompok yang heterogen. 4. Membimbing kerja kelompok dengan siswa yang diberi kesempatan untuk berfikir.
2	Berpasangan (<i>Pair</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Memberikan kesempatan siswa untuk berpasangan dan pada kesempatan ini siswa dapat berdiskusi terkait apa yang ia dapatkan.
3	Berbagi (<i>Share</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 6. Memberikan evaluasi kepada siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi apa yang telah ia dapatkan kepada kelompoknya yang lain. 7. Memberikan penghargaan kepada siswa, dalam hal ini siswa dapat memberikan respon terhadap kelompok lainnya.

5. Sistem Sosial

Sistem sosial dalam model pembelajaran menjelaskan peran guru dan siswa, hubungan di antara keduanya, serta norma yang mendukungnya dalam pembelajaran. Berdasarkan penuturan Slavin (2008:4) model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran yang menuntun para siswa agar dapat bekerja dalam kelompok – kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Dalam hal ini, sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di atas, model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) memiliki sistem sosial yang menghendaki adanya peran guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan pembelajaran siswa. Siswa dibimbing agar dapat berkelompok dan berdiskusi dengan baik satu sama lain. Sehingga peran guru merupakan

pengendali dalam kegiatan pembelajaran pada setiap tahapnya dan memberikan penghargaan di akhir pembelajaran.

6. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi dalam model pembelajaran kooperatif dalam terlihat dari kegiatan siswa yang saling bekerja sama. Hal ini dapat dibuktikan seperti penjelasan di atas, yaitu menurut Suyatno (2009:54) yang menyebutkan bahwa *Think, Pair, Share* (TPS) memiliki prosedur ditetapkan secara eksplisit memberikan waktu lebih banyak kepada siswa untuk memikirkan secara mendalam tentang apa yang dijelaskan atau dialami (berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain). Pendapat lainnya, menurut Zainal Aqib (2013:24) yang menjelaskan bahwa *Think, Pair, Share* (TPS) masuk dalam pembelajaran kooperatif yang lebih menekankan komunikasi sosial pada siswa sehingga interaksi siswa meningkat.

Untuk itu, prinsip reaksi dalam model pembelajara tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dapat terlihat dari siswa yang mempunyai waktu untuk dapat berdiskusi dan saling bahu membahu dalam menyelesaikan masalah dalam berkelompok karena komunikasi atau interaksi antar siswa terjalin dengan baik.

7. Sistem Pendukung

Sistem pendukung menjelaskan syarat-syarat yang diperlukan dalam suatu model. Pada model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS), sesuai dengan langkah yang dikemukakan Arends (2008:21) serta tahapan *Think, Pair, Share* (TPS) menurut beberapa pendapat, maka model ini menghendaki adanya kelompok dengan anggota 4-6 orang dengan kemampuan akademik yang merata,

serta dapat berinteraksi satu sama lain. Sistem pendukung lainnya adalah dibutuhkan perhatian lebih dari guru kepada siswa agar pembelajaran kooperatif *Think, Pair, Share* (TPS) berjalan dengan baik.

8. Dampak Instruksional

Dampak instruksional diperoleh melewati arahan dalam pembelajaran. Dalam arti lain, dapat dikatakan bahwa dampak instruksional merupakan tujuan yang harus dicapai. Menurut Arends (2008:5) dampak yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif agar mencapai prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan. Sesuai dengan penpadat tersebut dan dihubungkan dengan tujuan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dampak instruksional pada model yang digunakan ini adalah mempengaruhi pola interaksi siswa agar siswa lebih aktif, serta mengefektifkan pembelajaran dengan tujuan agar dapat mencapai prestasi-prestasi akademis serta keterampilan.

9. Dampak Pengiring

Dampak pengiring pada model ini dapat dilihat dari penjelasan-penjelasan sebelumnya, dilihat dari dampak instruksional agar siswa mencapai prestasi-prestasi keterampilan yang ada, serta dilihat dari kelebihan-kelebihan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) yang telah dijelaskan sebelumnya. Dampak pengiring dari dapat menumbuhkan sikap toleransi terhadap sesama. Karena model ini mementikan interaksi, komunikasi, serta diskusi siswa. Selain itu, dengan adanya berpikir, berpasangan, berbagi, model ini juga dapat

menumbuhkan sikap-sikap sosial lainnya, seperti kritis dan sikap sopan santun terhadap sesama.

2.2.4 Model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Selain model pembelajaran tipe kooperatif seperti Model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS), terdapat model pembelajaran yang lainnya, yaitu model pembelajaran kuantum. *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) merupakan salah satu jenis model *Quantum Learning*, yaitu pembelajaran yang difokuskan pada pemberian pembelajaran secara langsung pada siswa. Model ini adalah model pembelajaran langsung dengan cara melihat (*visual*), mendengar (*audio*), dan gerak (*kinesthetic*) (Deporter 2009:112).

Meskipun pada hakikatnya pembelajaran kooperatif dan kuantum berbeda, namun untuk tipe *Think, Pair, Share* (TPS), *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) terdapat persamaan dalam langkah-langkah di dalamnya. Terutama keduanya dapat menggunakan metode berkelompok serta menggunakan metode langsung mengarah pada siswa agar siswa menemui sendiri permasalahan pembelajaran yang ada, sehingga kedua model ini dapat disejajarkan untuk dijadikan penelitian eksperimen semu ini. Untuk penjelasan lebih jelas terkait model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), di bawah ini akan dijelaskan hakikatnya.

1. Pengertian Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Sebelum melihat pendapat-pendapat lain terkait model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), berikut penjelasan ke tiga cara belajar dalam model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menurut Rose Colin dan Nichol (2002:130).

a. Belajar dengan cara melihat (*visual*)

Belajar harus menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, dan alat peraga. Bagi siswa yang bergaya belajar *visual* memegang peranan penting adalah mata/penglihatan. Dalam hal ini sebaiknya guru menitikberatkan pada media yang bervariasi untuk menunjang *visual* dengan disesuaikan objek-objek yang berkaitan dengan pelajarannya.

Menurut Menurut Miftahul Huda (2014: 287-288) menyebutkan ciri-ciri dari modalitas *visual* ini adalah; 1) teratur, memperhatikan segala sesuatu dan menjaga penampilan, 2) mengingat dengan gambar, lebih suka membaca daripada dibacakan, 3) membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh untuk bisa menangkap detail atau mengingat apa yang dilihat.

b. Belajar dengan cara mendengar (*auditory*)

Belajar haruslah mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, mengemukakan pendapat, gagasan, menanggapi dan berargumentasi. Seorang siswa yang suka mendengarkan kaset atau audio, ceramah, diskusi-diskusi, debat, dan perintah atau intruksi. Alat rekam atau audio berupa rekaman yang

disesuaikan dengan materi pelajaran sangat membantu seseorang yang belajar dengan menggunakan gaya belajar ini.

Menurut Miftahul Huda (2014:288) menjelaskan bahwa modalitas ini mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupu diingat, seperti musik, nada, irama, dialog internal, dan suara. Seorang siswa yang sangat auditoris dapat dicirikan; 1) perhatiannya mudah terpecah, 2) berbicara dengan pola berirama, 3) belajar dengan cara mendengarkan, 4) berdialog secara internal dan eksternal.

c. Belajar dengan cara gerak (*kinesthetic*)

Belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Seorang siswa lebih suka menangani, bergerak, menyentuh dan merasakan/mengalami sendiri, gerakan tubuh. Bagi siswa yang cenderung belajar dengan cara ini, akan sangat sulit untuk duduk diam berjam-jam. Ia harus bergerak atau beraktifitas dalam belajarnya. Dalam hal ini guru harus berusaha membantu dan mengimbangi anak dengan menggunakan cara berdiskusi atau berkelompok dan dapat pula menggunakan teknik-teknik belajar yang membutuhkan gerak lebih pada tubuh anak sehingga anak tidak mudah bosan.

Menurut Miftahul Huda (2014:287) berpendapat siswa yang cenderung kinestetik dapat dicirikan: 1) menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak gerak; 2) belajar sambil bekerja, menunjukkan tulisan saat membaca, menanggapi secara fisik; dan mengingat sambil berjalan dan melihat.

Pendapat lain terkait model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) adalah menurut pendapat Deporter (2009:112) yang menyebutkan bahwa model ini adalah gabungan dari ketiga modalitas gaya belajar yaitu visual, audio, dan kinestetik yang membantu siswa belajar secara langsung dan mandiri sehingga mereka tidak membutuhkan perhatian khusus. Grinder (dalam Deporter 2009:112) mencatat penelitiannya terkait model ini bahwa dalam setiap kelompok yang terdiri dari 30 murid, sekitar 22 orang mampu belajar secara efektif dengan cara visual, auditorial, dan kinestetik, sekitar 6 orang memilih satu modalitas belajar dengan menonjol melebihi dua modalitas lainnya yang menyebabkan mereka harus berusaha keras untuk memahami perintah, kecuali jika perhatian khusus diberikan kepada mereka dengan menghadirkan cara yang mereka pilih, sisa 2 orang lainnya mempunyai kesulitan belajar karena sebab-sebab eksternal. Dari penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa model ini memiliki cara yang efektif untuk menggabungkan ketiga modalitas gaya belajar secara langsung.

Penjelasan Markova (dalam Deporter 2009:85) tidak jauh berbeda dengan penjelasan di atas, bahwa dalam model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) ini, beberapa orang tidak hanya cenderung pada satu modalitas tertentu untuk meningkatkan kemampuan belajar. Jadi, bisa saja seseorang akan memiliki lebih dari satu modalitas ketika proses pembelajaran berlangsung, dan bisa saja ketiga modalitas dapat digabungkan menjadi satu.

Pendapat tersebut sama dengan pernyataan Miftahul Huda (2014:287), ia memiliki pendapat tersendiri terkait model ini. Menurutnya, meskipun

pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) ini satu kesatuan dari 3 gaya belajar, namun pasti seseorang akan cenderung ke salah satunya. Ketiga modalitas tersebut digunakan untuk pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi.

Teori yang lainnya yang menunjukkan model pembelajaran ini adalah model ini menganut aliran kognitif modern yang menyatakan bahwa belajar yang terbaik adalah melibatkan seluruh emosi, tubuh, semua indera, serta segenap kedalaman dan keluasan pribadi. Dengan menghormati gaya belajar orang lain adalah menyadari bahwa setiap orang belajar dengan cara yang berbeda-beda.

Sehingga pada pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) ini memperhatikan ketiga aspek tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Tujuan model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Tujuan pembelajaran ini yaitu menggabungkan ketiga modalitas gaya belajar, sehingga siswa tidak hanya menggunakan satu modalitas gaya belajar saja dalam pembelajaran. Hal ini dapat memberikan variasi pada pembelajaran sehingga siswa tidak akan bosan di dalam kelas.

Penjelasan tersebut diperkuat oleh pendapat menurut Deporter (2009:112) yang menyebutkan bahwa model ini cukup efektif untuk ditujukan kepada siswa agar menggabungkan ketiga modalitas belajar supaya siswa dapat belajar cukup efektif tanpa perhatian khusus. Belajar dengan cara melihat, mendengar, dan bergerak, akan membantu siswa mengatasi kebosanan di dalam kelas dan pembelajaran kelas yang monoton. Untuk itu, pembelajaran ini diciptakan dengan

harapan agar siswa dapat menggabungkan ketiga modalitas gaya belajar agar tercapai kemandirian dalam pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Kelebihan-kelebihan pada model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dapat dirangkum dari pendapat Deporter (2009:117-123) sebagai berikut.

- a. Membantu siswa mencurahkan diri pada modalitas belajar terbaiknya.
- b. Membantu siswa mengukur modalitasnya sendiri sehingga dapat berkomunikasi dengan baik.
- c. Memberikan siswa pengalaman terkait gaya belajar.
- d. Memahami modalitas belajar temannya, sehingga terjalin diskusi yang baik.

Pendapat lainnya terkait kelebihan dari model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) adalah menurut Riska (dalam Shoimin 2014:228) yang menjelaskan bahwa model VAK memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan seperti berikut.

- a. Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki masing-masing.
- b. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik, seperti demonstrasi, percobaan, observasi, dan diskusi aktif.
- c. Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa.

- d. Siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Selain keunggulan atau kelebihan, terdapat kekurangan pada model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yang dijelaskan oleh Deporter (2009:112) bahwa ketiga modalitas atau gaya belajar ini akan cenderung dipilih salah satu atau duanya, tidak kesemua modalitas dapat digunakan oleh satu siswa secara langsung. Untuk itu, siswa akan cenderung memiliki salah satu dari ketiga model tersebut. Selain itu, Miftahul Huda (2014:287) juga berpendapat bahwa seorang siswa akan lebih cenderung ke salah satu modalitas tersebut, serta akan susah untuk dapat menyatukan ketiga modalitas pada seorang siswa.

Simpulan dari dua pendapat tersebut bahwa kekurangan model ini adalah kekurangan penggunaan ketiga modalitas secara langsung pada seorang siswa, karena setiap siswa akan memiliki satu gaya belajar yang diunggulkan. Sehingga akan sulit jika menggunakan ketiganya.

4. Sintak / Langkah Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Menurut prinsip yang dikemukakan Deporter (2009:45) maka tahapan model pembelajaran yang termasuk dalam *quantum learning* harus memiliki tahapan sebagai berikut.

Tahap 1: Menumbuhkan minat siswa sehingga menimbulkan pertanyaan “Apa Manfaatnya Bagiku” (AMBAK).

Tahap 2: Membiarkan siswa terjun langsung pada masalah yang akan dihadapi dengan mencoba hal-hal baru sehingga melatih daya ingat dan kerja otak siswa agar siswa dapat menghubungkan pengalamannya dengan materi yang akan diajarkan.

Tahap 3: Menyusun rencana untuk pembelajaran.

Tahap 4: Siswa diberi kesempatan mempresentasikan hasilnya sendiri sebagai proses belajar mandiri.

Tahap 5: Mengulang kembali dan mengingat kembali apa yang telah siswa pelajari.

Tahap 6: Berikan penghargaan kepada siswa.

Shoimin (2014:227-228) menyebutkan sintak atau langkah model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penampilan. Namun, berdasarkan pendapat Miftahul Huda (2014:289) menyebutkan bahwa untuk menggunakan *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), maka guru harus mengombinasikan ketiga gaya belajar yang terdapat pada *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) untuk memberi kemampuan lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki siswa. Untuk itu, berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dengan menggabungkan ketiganya maka dapat disimpulkan bahwa langkah atau sintak model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) adalah sebagai berikut.

Tabel 2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

No.	Sintak <i>Quantum Learning</i>	Langkah Model Tipe VAK	Keterangan
1.	Menumbuhkan minat siswa.	Tahap Persiapan	Berarti kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran di awal ketika baru dimulai. Pada tahap ini, siswa dapat dibagi menjadi kelompok yang heterogen (agar tidak cenderung dengan gaya belajar yang biasa ia gunakan, dan dapat melihat gaya belajar teman dalam satu kelompoknya), serta mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan. Pada tahap ini siswa dapat menggabungkan visual, audio, kinestetik untuk mendiskusikan pembagian kelompok serta mempersiapkan bahan ajar.
2.	Mencoba hal baru dan menyusun pembelajaran.	Tahap Penyampaian	Kegiatan inti materi yang dipelajari pada tahapan untuk mengumpulkan informasi yang ada. Pada tahapan ini, siswa dapat menggunakan gaya belajar penglihatan, pendengaran, dan gerakan untuk melihat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.
3.	Mempresentasikan hasil.	Tahap Pelatihan	Kegiatan inti pada tahapan mengolah informasi yang ada. Pada tahap ini siswa mulai berlatih dan dapat menggunakan pendengaran dan gerakan untuk berlatih.
4.	Mengulangi dan Memberi Penghargaan	Tahap Penampilan	Kegiatan pada mengomunikasikan apa yang sudah dipelajari. Dalam tahapan ini gaya belajar visual, audio, dan kinestetik, ketiganya sangat diperlukan.

5. Sistem Sosial

Sistem sosial dalam model pembelajaran menjelaskan peran guru dan siswa, hubungan di antara keduanya, serta norma yang mendukungnya dalam

pembelajaran. Berdasarkan pendapat Deporter (2009:120) model pembelajaran *quantum learning* dengan tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dapat membantu siswa mengetahui modalitas atau gaya belajar diri sendiri dan orang lain, sehingga akan tercipta keakraban dan suasana saling pengertian. Dalam hal ini, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpendapat dan berdiskusi secara terbuka. Selain itu, guru juga dapat membantu siswa supaya dapat mengakui hasil belajar dari siswa lainnya.

6. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi dalam model *quantum learning* terlihat dari kegiatan siswa yang menekankan pada kemandirian siswa. Sesuai dengan pendapat Deporter (2009:112) dengan menggabungkan ketiga gaya belajar tersebut siswa tidak perlu lagi mendapat perhatian khusus dari guru. Dalam hal ini, guru hanya bertugas untuk dapat membangun ikatan emosional siswa, sehingga akan tercipta kesenangan dalam belajar, serta dapat menyingkirkan ancaman dalam pembelajaran yang ada. Untuk itu, prinsip reaksi dalam model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dapat terlihat dari siswa yang dapat menyerap, mengatur, dan mengolah informasi secara baik dan mandiri sebagai bentuk respon baik siswa dalam belajar.

7. Sistem Pendukung

Sistem pendukung menjelaskan syarat-syarat yang diperlukan dalam suatu model. Pada model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), sesuai dengan kesimpulan langkah-langkah pembelajaran di atas berdasarkan pendapat dari Deporter (2009:45), Shoimin (2014:227-228), Miftahul Huda

(2014:289), maka syarat-syarat yang diperlukan dalam model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) adalah terdapat bahan ajar yang disiapkan untuk mendukung ketiga gaya belajar yang ada (visual, audio, kinestetik), faktor lingkungan, dan suasana belajar di dalam kelas juga akan mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran.

8. Dampak Instruksional

Dampak instruksional diperoleh melewati arahan dalam pembelajaran. Menurut pendapat Deporter (2009:12) dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* siswa akan termotivasi, menemukan gaya belajarnya sendiri, membaca dengan cepat, membuat catatan yang efektif, mempelajari teknik menulis yang canggih, serta mengembangkan hafalan. Untuk itu, pada tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) model pembelajaran *quantum learning* siswa dapat menemukan gaya belajarnya sendiri serta orang lain, meningkatkan daya ingatnya, serta memotivasi belajar siswa.

9. Dampak Pengiring

Deporter (2009:13) menyebutkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning*, maka siswa akan menumbuhkan sikap positif, motivasi, keterampilan belajar seumur hidup, percaya diri, serta sukses. Untuk itu, dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), siswa akan menumbuhkan sikap-sikap seperti positif, kreatif, dan percaya diri.

2.2.5 Media *Telling Card* (Kartu Cerita)

Media pembelajaran adalah salah satu wadah atau alat menyampaikan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik dengan bantuan media. Media membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Beberapa pengertian media dari beberapa ahli memang seringkali berbeda, namun juga tidak sedikit yang memiliki pendapat yang sama terkait pengertian media itu sendiri.

Kata "media" berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan baik untuk bentuk jamak maupun mufrad (Susilana 2007:6). Hal ini tidak jauh berbeda dengan pendapat menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:07) dan pendapat Zainal Aqib (2013:50) yang menerangkan bahwa media berarti perantara atau pengantar. Pendapat lainnya terkait media dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013:2) yang menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah wadah atau perantara untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah alat-alat atau wadah sebagai perantara untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dari guru kepada siswa. Sebagaimana diperkuat oleh pendapat Cecep Kustanda dan Bambang Sutjipto (2011:08) bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan

yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Selain itu Zainal Aqib (2013:50) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar (siswa).

Salah satu jenis dari media pembelajaran adalah media cetak. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Cecep Kustanda dan Bambang Sutjipto (2011:29) yang mengelompokkan media sebagai berikut.

a. Media hasil teknologi cetak.

Media hasil teknologi cetak berarti media yang hasil pembuatannya melalui proses pencetakan teknologi, dalam hal ini dapat dicontohkan hasil dari *print-out*. Contoh: buku, materi visual statis, dan terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

b. Media hasil teknologi *audio-visual*.

Media ini biasanya berbentuk *soft-file*. Untuk itu, media ini dapat digunakan hanya jika kita memiliki alat yang mendukung seperti komputer ataupun peralatan lainnya yang dapat membuat media *audio-visual*. Contoh: Video, power point, *flash*, dan lainnya.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer.

Media ini lebih luas dari media *audio-visual*. Karena media berbasis komputer berarti semua media yang dapat disajikan dengan menggunakan komputer. Contoh: Power point, *flash*, serta mater-materi yang disajikan dengan menggunakan komputer.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media ini lebih luas dari ketiga media di atas. Karena media ini dapat menggabungkan hasil dari media yang berbentuk cetak dan komputer. Contoh: DVD yang harus distel dengan komputer, ataupun lembar cetak yang harus dibuat dengan menggunakan komputer.

Dalam hal ini, terdapat media cetak berbentuk kartu. Banyak pengembangan media jenis kartu ini antara lain: kartu pintar, kartu bergambar, maupun kartu cerita. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kartu cerita atau *Telling Card* sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas.

1. Pengertian Media *Telling Card* (Kartu Cerita)

Untuk referensi dari kartu cerita ini peneliti dapat dari beberapa penelitian yang lain misalnya penelitian milik Mayawati (2014) yang menjelaskan sebagai berikut.

“Media pembelajaran kartu cerita sebagai salah satu alat pembelajaran yang berupa kartu yang berisi kalimat digunakan dalam upaya meningkatkan mutu hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengarang. Media pembelajaran kartu bercerita adalah kartu yang berisi kalimat utama yang harus dikembangkan siswa menjadi kalimat-kalimat penjelas agar menjadi sebuah wacana (Depdikbud 1997:16).“

Referensi yang lainnya terkait media kartu cerita ini adalah dari penelitian milik Yulia (2014) yang menyebutkan bahwa kartu cerita adalah kartu yang diberikan kepada siswa yang berisi suatu aktivitas dan bermakna. Yulia merujuk kartu cerita sesuai dengan Depdikbud (1997:160) seperti yang telah dijelaskan oleh Mayawati di atas, bahwa kartu cerita berisi kalimat-kalimat penjelas agar menjadi sebuah wacana, salah satu alat pembelajaran yang berupa kartu yang

berisi kalimat yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan mutu hasil belajar belajar siswa dalam pembelajaran mengarang.

Dari beberapa referensi tersebut, peneliti mengembangkan kartu cerita dengan dibuat dan diberi nama sendiri yaitu *Telling Card* yang artinya kartu cerita. *Telling Card* (Kartu Cerita) yang dibuat peneliti berbasis kartu yang dibentuk menjadi satu kesatuan yang berisi rangkaian pembelajaran untuk materi menceritakan kembali isi teks fabel. Kartu ini informasi teks fabel, langkah-langkah untuk menceritakan kembali isi teks fabel, serta cerita/teks fabel itu sendiri. Cerita teks fabel dikemas oleh penulis di dalam kartu dengan menyelipkan gambar-gambar agar lebih menarik untuk siswa serta menarik ketika ditunjukkan dan dibacakan dalam proses pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat menyimak dan membaca dengan baik.

Media ini membantu siswa dalam menceritakan kembali isi teks fabel. Dalam kartu ini peneliti membuat kartu-kartu menarik yang berisi tulisan dan gambar. Tulisan-tulisan pada setiap kartu akan disajikan dengan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan teks cerita fabel sehingga siswa tidak bosan untuk membacanya atau ketika menyimak saat dibacakan.

Untuk lebih jelasnya, berikut penjelasan mengenai gambaran dari media *Telling Card* (Kartu Cerita) tersebut. Kartu cerita ini peneliti buat dengan menggunakan kertas berukuran A5 kemudian dikemas dengan rapi sehingga terbentuk satu kesatuan kartu yang dapat dipakai. Satu *bandel* kartu akan terisi 5-10 kertas *buffalo* warna ukuran A5 yang disatukan menggunakan *ring* agar dapat dilipat dan praktis.

Kartu dikemas sesuai urutan langkah menceritakan kembali isi teks fabel, yang dibuat tersebut akan praktis dan dapat efektif dalam pembelajaran. Rincian isi dari setiap *bandel* kartu yaitu; 1) judul, 2) teks fabel yang harus dicermati dalam hal ini diperlihatkan atau dibacakan, 3) kolom gagasan utama, 4) kolom poin pokok, 5) kolom perintah/penugasan. Dari rincian tersebut siswa akan belajar sesuai dengan langkah menceritakan kembali yang tepat dimulai dari memahami teks sampai menceritakan kembali secara lisan.

Media ini digunakan untuk keperluan kelompok dan individu. Satu kelompok akan mendapatkan 5 *bandel* kartu. Dua *bandel* bagian pemahaman, dua *bandel* lainnya diisi dengan kolom gagasan utama dan poin pokok kosong dengan tujuan untuk latihan kelompok, serta satu *bandel* sisanya adalah evaluasi untuk acuan penilaian lisan secara individu. Berikut contoh gambar *Telling Card* (Kartu Cerita).

Gambar 2.1 Satu Paket Media *Telling Card* (Kartu Cerita)



2. Tujuan Media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

Menurut Cecep Kustanda dan Bambang Sutjipto (2011:1) media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber/pengajar ke peserta didik. Dalam hal ini tujuan umum media adalah untuk menyampaikan informasi. Secara khusus, ia juga berpendapat bahwa tujuan media untuk merangsang peserta didik agar mengikuti pembelajaran secara utuh, serta bertujuan agar peserta didik termotivasi dalam pembelajaran.

Untuk itu, dalam tujuan khusus media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel adalah; 1) agar guru terbantu dalam menyampaikan informasi, 2) agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik, 3) terciptanya pembelajaran yang kondusif.

3. Manfaat Media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

Dina Indriana (2011:69) menjelaskan beberapa manfaat yang dapat diambil dari kartu bergambar yaitu; 1) mudah dibawa kemana-mana, 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, 3) gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, 4) menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan. Selain itu, Mayawati (2014) juga menjelaskan manfaat dari media kartu cerita adalah dengan penggunaan media kartu cerita dalam pembelajaran siswa dapat mengorganisasikan daya nalarnya tentang suatu cerita atau alur karangan secara tepat.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan manfaat penggunaan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel adalah sebagai berikut.

- a. Praktis untuk sebuah kelompok belajar di dalam kelas
- b. Mudah diingat oleh siswa karena tidak hanya berisi tulisan
- c. Membantu pembelajaran sehingga tercipta kondisi kelas yang kondusif
- d. Menyenangkan bagi siswa karena media pembelajaran yang bervariasi serta tidak monoton dibandingkan hanya melihat buku teks ataupun papan tulis.

2.2.6 Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel dengan Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS) menggunakan Media *Telling Card* (Kartu Cerita)

Poin ini berarti berisi tentang implementasi dari penggunaan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel yang berisi kegiatan belajar mengajar atau aktivitas guru dan siswa di kelas. Implementasi tersebut dijadikan sebuah langkah-langkah pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini. Langkah-langkah tersebut disesuaikan dari sintak model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan kompetensi dasar yang digunakan.

Langkah-langkah ini, dapat menjadi acuan penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk itu, sesuai dengan langkah atau sintak dari model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS), maka dihasilkan langkah pembelajarannya dalam pembelajaran menceritakan kembali sebagai berikut.

Tabel 2.5 Langkah-langkah Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Menggunakan Model *Think, Pair, Share* (TPS) Berbantuan Media *Telling Card* (Kartu Cerita)

Fase (Tahapan)	Kegiatan Siswa
<i>Think</i> (Berpikir)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa berkelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang. 2) Siswa mendapatkan materi dalam hal ini siswa mendapatkan materi pemahaman keterampilan menceritakan kembali isi teks fabel dalam bentuk media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita). 3) Siswa dituntun untuk berpikir secara individu terlebih dahulu sebelum berpasangan, dalam hal ini siswa diminta untuk menyimak atau membaca dengan baik teks fabel yang sudah tersedia di dalam <i>telling Card</i> (Kartu Cerita).
<i>Pair</i> (Berpasangan)	<ol style="list-style-type: none"> 4) Siswa mulai berpasangan 2 orang, atau bisa disebut dengan kelompok kecil, jadi setiap kelompok terdapat dua pasangan. 5) Siswa berdiskusi dalam dengan pasangan atau bisa disebut dengan diskusi kecil terkait menentukan pokok pikiran, poin-poin pokok, serta cara menceritakan kembali isi teks fabel pada lembar kerja berbentuk <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita) yang telah disiapkan. 6) Siswa dapat menambahkan materi dengan apa yang ia dapat dengan diskusi dengan pasangannya sebelum nanti dibagikan atau dikomunikasikan dengan kelompok besarnya.
<i>Share</i> (Berbagi)	<ol style="list-style-type: none"> 7) Siswa berkumpul kembali dengan kelompok besarnya untuk berbagi satu sama lain materi yang telah didapat. 8) Siswa setiap kelompok dapat mengomunikasikan hasilnya di depan kelompok-kelompok yang lain dengan menceritakan kembali isi teks fabel yang telah ditentukan pokok pikiran dan poin-poin pokoknya. 9) Siswa mendapat penguatan serta evaluasi dari guru terkait menceritakan kembali isi teks fabel.

2.2.7 Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel dengan Model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menggunakan Media *Telling Card* (Kartu Cerita)

Poin ini berarti berisi tentang implementasi dari penggunaan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Pada bagian ini, implementasi yang dimaksudkan adalah berisi kegiatan belajar mengajar atau aktivitas guru dan siswa di kelas dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel yang menggunakan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita).

Implementasi tersebut dijadikan sebuah langkah-langkah pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini. Langkah-langkah tersebut disesuaikan dari sintak model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Selain itu, langkah-langkah pembelajaran ini juga disesuaikan dengan pembelajaran menceritakan kembali yang akan dijadikan acuan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada.

Langkah-langkah ini, dapat menjadi acuan penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk itu, sesuai dengan langkah atau sintak dari model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK), maka dihasilkan langkah pembelajarannya dalam pembelajaran menceritakan kembali sebagai berikut.

Tabel 2.6 Langkah-langkah Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Menggunakan Model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) Berbantuan Media *Telling Card* (Kartu Cerita)

Fase (Tahapan)	Kegiatan Siswa
Tahap Persiapan	1) Siswa dibagi menjadi 5 dan atau 6 kelompok untuk mempermudah pembelajaran, sehingga ketiga modalitas dapat difungsikan dengan baik. 2) Siswa dan guru menyiapkan materi menceritakan kembali isi teks fabel.
Tahap Penyampaian	3) Siswa setiap kelompok dibagikan media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita) untuk pemahaman keterampilan dalam menceritakan kembali isi teks fabel dan siswa dibiarkan untuk membaca dan atau mendengarkan teks fabel tersebut. 4) Siswa dibiarkan untuk berpikir sendiri terlebih dahulu agar dapat mencerna apa yang ia dapatkan dari membaca dan atau mendengarkan teks fabel tersebut. 5) Siswa setiap kelompok dapat berdiskusi dengan mencari materi darimana saja yang ia dapat terkait menentukan pokok pikiran, poin-poin penting, serta menceritakan kembali isi teks fabel dengan bantuan lembar kerja dalam media <i>Telling Card</i> (Kartu Cerita).
Tahap Pelatihan	6) Siswa bersama kelompoknya berlatih menceritakan kembali isi teks fabel sesuai dengan poin-poin pokok yang telah didiskusikan atau atau ditentukan.
Tahap Penampilan	7) Siswa bersama kelompoknya dapat menampilkan menceritakan kembali isi teks fabel di depan teman-teman yang lain. 8) Siswa mendapatkan evaluasi dan penguatan dari guru terkait pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel.

2.3 Kerangka Berpikir

Peneliti akan melakukan pengujian terhadap dua model pembelajaran. Dua model pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran tipe *Think Pair Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK).

Kedua model ini memiliki alur yang sama dalam langkah-langkah pembelajarannya. Tahapan-tahapan yang dimulai dari berpikir, berdiskusi, serta mengomunikasikan, terdapat di dalam kedua model ini, sehingga hal tersebut menjadi salah satu alasan pula mengapa kedua model ini cocok. Kedua model ini sama-sama memfokuskan pada keaktifan siswa. Keduanya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga guru hanya menjadi fasilitator saja. Hal ini cocok dengan gaya belajar pada Kurikulum Nasional (Kurnas) yang memberikan kesempatan lebih untuk siswa. Untuk itu, kedua model ini menjadi kedua model yang cukup efektif digunakan dan dapat dieksperimenkan mana yang lebih efektif antara keduanya.

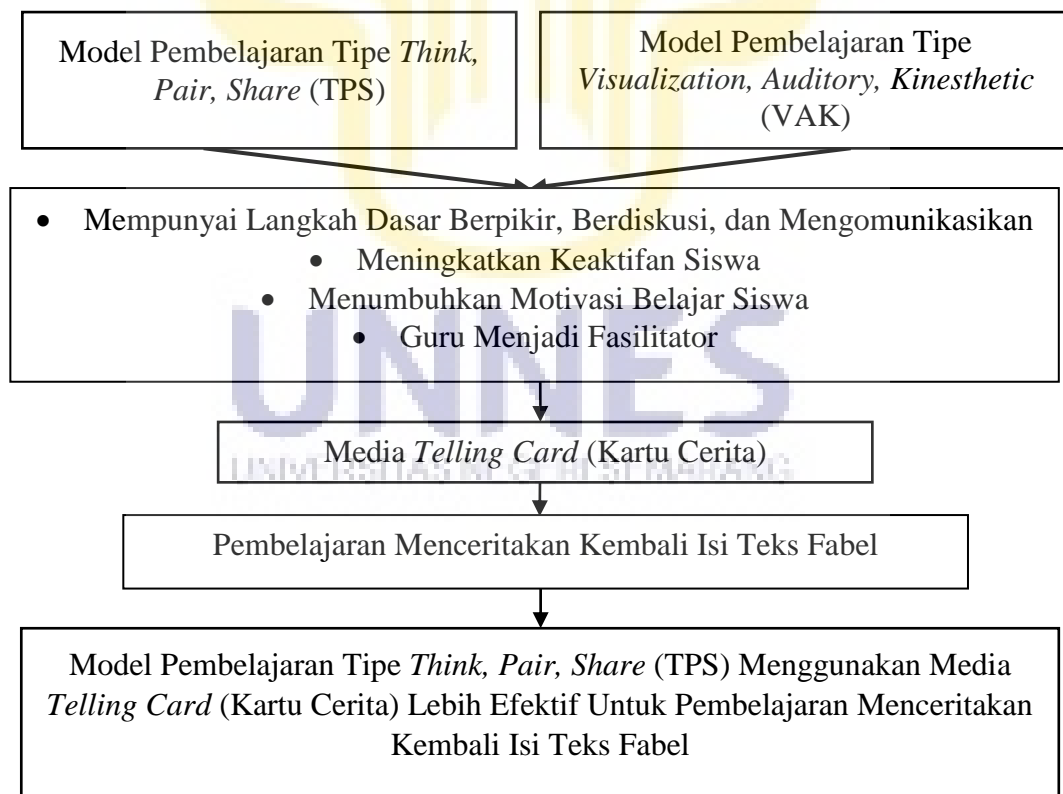
Selain itu, peneliti akan menggunakan media. Dari banyak macamnya media visual seperti *flash card*, kartu bergambar, dan lainnya, peneliti akan menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita) yang dapat membantu memberikan materi di dalam pembelajaran. Peneliti akan menguji keefektifan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel yang merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum Nasional (Kurnas).

Model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) memiliki kemungkinan tingkat keefektifan lebih besar dibandingkan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Berdasarkan teori yang ada, model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) lebih membentuk pola interaksi siswa dibandingkan

dengan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yang menggabungkan tiga gaya belajar dan membuat komunikasi siswa terhadap sesamanya berkurang, model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) cenderung mengaktifkan siswa secara mandiri. Dalam pembelajaran menceritakan kembali, komunikasi sangat diperlukan agar siswa dapat berbicara di depan umum dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan melalui bagan. Bagan kerangka berpikir yang disesuaikan dengan penjelasan di atas, dapat digambarkan sebagai berikut.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, pada penelitian ini, hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut.

1. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

H_0 adalah hipotesis nol. Hipotesis nol terjadi apabila μ_1 , yaitu nilai signifikansi uji perbedaan nilai rata-rata model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita) sama dengan μ_2 , yaitu tingkat signifikansi, dalam hal ini tingkat signifikansi yang dijadikan acuan adalah 0,05. Artinya, jika H_0 diterima maka antara kedua model pembelajaran tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan.

2. $H_a: \mu_1 > \mu_2$

H_a adalah hipotesis kerja. Hipotesis kerja terjadi apabila μ_1 kurang dari μ_2 . Dalam hal ini berarti nilai signifikansi uji perbedaan nilai rata-rata model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dan model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menggunakan media *Telling Card* (Kartu Cerita) kurang dari μ_2 , yaitu tingkat signifikansi, tingkat signifikansi yang dijadikan acuan adalah 0,05. Jika H_a diterima maka terjadi perbedaan signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, serta hasil pembahasan dari penelitian ini, simpulan dari penelitian eskperimental ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Hal tersebut ditandai dengan pengaruhnya terhadap nilai rata-rata pada sikap sosial sebesar 2,60 dan rata-rata nilai keterampilan sebesar 82,41. Nilai rata-rata sikap sosial tersebut termasuk dalam kategori baik, serta nilai keterampilan pada kelas model ini sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah SMP Negeri 38 Semarang untuk pelajaran bahasa Indonesia yaitu sebesar 71.
2. Model pembelajaran tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai akhir siswa untuk sikap sosial sebesar 2,39 dan untuk rata-rata nilai keterampilan sebesar 75,64. Nilai sikap tersebut termasuk dalam kategori baik, serta nilai keterampilan pada kelas model ini juga telah memenuhi KKM bahasa Indonesia di SMP Negeri 38 Semarang yaitu sebesar 71.
3. Model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita) lebih efektif digunakan dalam pembelajaran

keterampilan menceritakan kembali isi teks fabel. Rata-rata nilai sikap sosial pada kelas model TPS adalah 2,60, sedangkan rata-rata nilai sikap sosial kelas VAK adalah 2,39. Kelas TPS lebih cenderung kepada sikap sosial santun, sedangkan kelas VAK cenderung kepada sikap sosial percaya diri. Rata-rata nilai keterampilan pada kelas TPS sebesar 82,41, sedangkan rata-rata nilai keterampilan pada VAK sebesar 75,64. Sehingga kelas TPS lebih unggul dengan selisih 6,77 daripada kelas VAK. Perbedaan yang signifikan dengan hasil signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,001.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Guru bahasa Indonesia hendaknya berinovasi dalam menggunakan model-model pembelajaran untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah menerapkan model pembelajaran tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan bantuan media *Telling Card* (Kartu Cerita).
2. Peneliti lain yang ada dalam bidang yang sama dengan penelitian ini dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, Dendy Sugono. 2002. *Telaah Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Colin, Rose & Nichol. 2002. *Accelerated Learning for the 21st Century*. Jakarta: Nuansa Cendikia.
- Daeka, Dalud, dkk. 2014. "Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dan Think Pair Share (TPS) Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri di Kabupaten Pacitan". *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Damayanti, Astri. 2011. *Kumpulan Teks Fabel Nusantara Favorit*. Jakarta: Indria Pustaka.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- DePorter, Bobbi. 2009. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hartono, Bambang. 2012. *Dasar-dasar Kajian Wacana*. Semarang: Pustaka Zaman.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Indriyani, Atit. 2011. "Efektivitas Model pembelajaran Tipe Team, Assisted, individual (TAI) dan Think, Pair, Share (TPS) Ditinjau dari Sikap Percaya Diri Peserta Didik Pada Materi Limit Fungsi Kelas XI IPA SMA Kota Kediri Tahun Ajaran 2010/2011". *Tesis*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Mayawati, Lina. 2014. "Penerapan Media Kartu Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas V madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurun Najah Sumberkima". *Jurnal Mimbar PGSD*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nakhrawie, Asrifin An. 2008. *Buku Pintar Sastra*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pratama, Riska Widya, dkk. 2016. "Penerapan Model Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi". *Jurnal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Pratiwi, Hartika, dkk. 2015. "Penerapan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) dengan Multimedia untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang bangun Ruang pada Siswa Kelas V SDN 2 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2014/2015". *Jurnal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Prayogo, Dona,. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswwa Kelas V". *Jurnal*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Roestiyah, N. K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Model Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers Raja Grafindo Persada.
- Saksomo, Dwi. 2010. *Wicara Individual*. Malang: Penerbit A3.
- Sativa, Denianto Yoga. 2012. "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta". *Jurnal*. Yogyakarta: UNY.
- Shodiqoh, Umu. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran VAK (Visualization Auditory Kinesthetic) Terhadap Hasil Belajar Bahasa arab Siswa Kelas VIII MTSN Ngawen Gunungkidul Tahun Ajaran 2013/2014". *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sitorus, Fenny Hermina. "Pengaruh Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII SMPN 2 PORSEA Tahun Pembelajaran 2012/2013". *Jurnal*.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiarto, Dino dan Puji Sumarsono. 2014. "The Implementation of Think-Pair-Share Model to Improve Students' Ability in Reading Narrative Texts". *International Journal Of English Education*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugihastuti. 2009. *Teori Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfa Beta.
- Sukmadinata, Nana Syaodiq. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Susilana, Rudi, Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmidia Buana Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teeuw, A. 2003. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Tiwari, Yogesh dan Munmun Tiwari. 2016. "International Advanced Research Journal in Science, Engineering and Technology". *International Journal*. India: North Maharashtra University.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nadeak, Wilson. 1987. *Cara-cara Bercerita*. Jakarta: Binacipta.
- Wiratno, Tri. 2014. *Jenis-jenis Teks*. Jakarta: Badan Bahasa.
- Joyce, Burce, dkk. 2013. *Models Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulia, Yayu. 2014. "Keterampilan Menulis Karangan Sederhan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Cerita". *Skripsi*. Jakarta: -.

7C Kelas Eksperimen 2



Diskusi dan Pengarahan



Praktik Menceritakan Kembali



Praktik Menceritakan Kembali

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Penutup