KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL MENGGUNAKAN METODE *TIME TOKEN* DAN *TALKING STICK* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

oleh

Nama : Nur Indah Fitriana

NIM : 2101415071

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Nur Indah Fitriana

NIM : 2101415071

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* dan *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP" ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengn cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2020

Penulis,

METERAI TEMPEL

6000 ENAM RIBU RUPIAH

Nur Indah Fitriana

NIM. 2101415071

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode Time Token Dan Talking Stick Berbantuan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP* karya Nur Indah Fitriana NIM 2101415071 ini telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Universitas Negeri Semarang pada tanggal 04 Februari 2020 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

Semarang, 04 Februari 2020

Panitia

Ketua,

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP. 196202211989012001

Sekretaris,

Sumartini, S.S., MA.

NIP. 197307111998022001

Penguji I,

Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196903032008012019

Penguji II,

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 198202122006042002

Penguji III,

Dr. Mukh. Doyin, M.Si.

NIP. 196506121994121001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* dan *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Januari 2020
Pembimbing

Dr. Mukh. Doyin, M.Si
NIP. 196506121994121001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. "Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya." (Q.S Al-Baqarah 286)
2. *Man Jadda wa Jada* "Barang siapa bersungguh-sungguh, maka dia akan mendapatkan kesuksesan." (*Mahfudzat* bahasa Arab)
3. "Sertakan Allah atas apapun yang akan terjadi atau yang telah terjadi." (Nur Indah Fitriana)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. orang tua saya Bapak Muhammad Ichwan dan Ibu Mariyatul Kiftiyah;
2. kakak dan adik saya Achmad Zaenal Ma'arif dan Muhammad Sulton Maulana;
3. almamater Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* dan *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP" sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Usaha dan kerja keras penulis tak lepas dari dorongan serta bimbingan dosen pembimbing Dr. Mukh. Doyin, M.Si. yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dengan penuh kesabaran dalam proses pembuatan skripsi ini. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak berikut.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menuntut ilmu hingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah menyediakan segala hal yang dibutuhkan selama penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan ilmu, motivasi, dan inspirasi kepada peneliti.
5. Kepala SMP Islam Al Madina Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa-siswa SMP Islam Al Madina Semarang, yang telah berbaik hati memberikan bantuan untuk terlaksananya penelitian.
7. Bapak Muhammad Ichwan, ibu Mariyatul Kiftiyah, serta Mas Arif dan Adik Sulton yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dengan tulus.
8. Sahabat-sahabatku khususnya Lia, Almay, Devi, Nisa, Najah, Mas Ando, Mas Cholis, Mas Musthofa, dan sahabat lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang selalu memberikan bantuan, dukungan, nasihat, motivasi, dan semangat.

9. Teman-teman jurusan BSI angkatan 2015 khususnya rombel 3 PBSI, Tim PPL SMP 34 Semarang, KKN desa Kangkung Demak 2018 yang telah berjuang dan saling berbagi pengalaman.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan yang telah diberikan dengan melimpahkan rahmat, hidayah, inayah serta ridho-Nya. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak termasuk pembaca dan peneliti.

Semarang, Januari 2020

Penulis

ABSTRAK

Fitriana, Nur Indah. 2019. "Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* dan *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP". Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Mukh. Doyin, M.Si.

Kata Kunci : Menceritakan kembali teks fabel, metode *time token*, metode *talking stick*, media video animasi.

Dari segi keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, bercerita merupakan salah satu bentuk apresiasi sastra. Banyak jenis cerita yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk bercerita, seperti dongeng, cerita rakyat, cerita modern, dan lain sebagainya. Banyak permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga kegiatan bercerita terasa menegangkan dalam bayangan siswa itu sendiri. Dapat diketahui bahwa pembelajaran menceritakan kembali teks fabel merupakan pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan berbicara siswa, namun kemampuan siswa yang terbatas sehingga sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan siswa. Siswa belum terbiasa mengutarakan ide/gagasannya di depan kelas, terbatasnya pilihan kata sehingga apa yang disampaikan siswa kurang dapat dipahami oleh pendengar, kurang menariknya model atau metode yang digunakan menjadikan tidak ada kesan yang mendalam dalam benak siswa sehingga siswa kesulitan mengingat rangkaian cerita secara runtut dan detail.

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah 1. bagaimana keefektifan metode *Time Token* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada siswa SMP kelas VII? 2. bagaimana keefektifan metode *Talking Stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada siswa SMP kelas VII? 3. manakah yang lebih efektif dalam penerapan metode *Time Token* berbantuan media video animasi dan metode *Talking Stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel siswa SMP kelas VII?.

Penelitian ini jenis penelitian semu (*quasi experimen*) sehingga desain penelitian ini adalah *nonequivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Islam Al Madina Semarang. Metode pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah metode *purpose sampling*. Sampel yang dipilih adalah peserta didik kelas VII C dan VII B SMP Islam Al Madina Semarang. Variabel bebas penelitian ini yaitu metode *time token* dan *talking stick*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menceritakan kembali teks fabel. Dalam

penelitian ini proses pengolahan data dibantu program SPSS versi 23. Uji dalam proses pengolahan data antara lain normalitas, reliabilitas, validitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *time token* terbukti lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel daripada metode *talking stick*. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan presentase rata-rata dari hasil penilaian sikap pada kelas eksperimen I sebesar 96% berkategori sangat baik, sedangkan pada kelas eksperimen II sebesar 95% berkategori sangat baik. Dan kedua kelas tersebut berkategori sangat baik. Pada penilaian hasil menceritakan kembali teks fabel terdapat selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas VII C sebesar 13,41, sedangkan kelas VII B sebesar 9,18. Hasil *pretest* dan *posttest* pada uji *paired sampel t test* nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya hasil *pretest* pada uji *independent sampel t test* nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas VII C dan VII B. Sedangkan hasil *posttest* pada uji *independent sampel t test* nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas VII C dan VII B.

Saran peneliti kepada guru Bahasa Indonesia hendaknya menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya ketika akan mengajarkan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel sebaiknya menggunakan metode *time token* dan *talking stick* yang ditambahkan media pembelajaran berupa video animasi karena tepat digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN i

LEMBAR PERNYATAAN ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

PRAKATA vi

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR BAGAN xviii

DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 8

1.3 Tujuan Penelitian 9

1.4 Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS 12

2.1 Kajian Pustaka 12

2.2 Kerangka Teoritis 20

2.2.1 Keterampilan Menceritakan Kembali 20

2.2.1.1 Pengertian Keterampilan Menceritakan Kembali 20

2.2.1.2 Tujuan Keterampilan Menceritakan Kembali 21

2.2.1.3 Manfaat Keterampilan Menceritakan Kembali 21

2.2.2 Hakikat Teks Fabel 22

2.2.2.1 Pengertian Teks Fabel 22
2.2.2.2 Ciri Kebahasaan Teks Fabel 23
2.2.2.3 Struktur Teks Fabel 23
2.2.2.4 Unsur-Unsur Teks Fabel 24
2.2.3 Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel 26
2.2.3.1 Langkah-Langkah Menceritakan Kembali Teks Fabel 26
2.2.3.2 Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel 30
2.2.4 Hakikat Metode Pembelajaran Time Token 33
2.2.4.1 Pengertian Metode Pembelajaran Time Token 33
2.2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Time Token 34
2.2.4.3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Time Token 34
2.2.5 Hakikat Metode Pembelajaran Talking Stick 35
2.2.5.1 Pengertian Metode Pembelajaran Talking Stick 36
2.2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Talking Stick 36
2.2.5.3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Talking Stick 37
2.2.6 Hakikat Media Video Animasi 38
2.2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran 38
2.2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran 39
2.2.6.3 Pengertian Media Video Animasi 39
2.3 Kerangka Berpikir 41
2.4 Hipotesis 44
BAB III METODE PENELITIAN 47
3.1 Desain Penelitian 47
3.2 Variabel Penelitiaan 48
3.2.1 Variabel Independen (Variabel Bebas) 49

3.2.2 Variabel Dependen (Variabel Terikat) 49
3.3 Populasi dan Sampel 49
3.3.1 Populasi 49
3.3.2 Sampel 49
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian 50
3.4.1 Instrumen Tes 51
3.4.2 Instrumen Nontes 55
3.4.2.1 Lembar Observasi 57
3.4.2.2 Lembar Dokumentasi 60
3.5 Teknik Pengumpulan Data 60
3.5.1 Teknik Tes 60
3.5.2 Teknik Nontes 61
3.5.2.1 Observasi 61
3.5.2.2 Dokumentasi 61
3.6 Teknik Analisis Data 62
3.6.1 Uji Analisis Sikap 62
3.6.2 Uji Instrumen 62
3.6.2.1 Uji Validitas 63
3.6.2.2 Uji Reliabilitas 65
3.6.2 Uji Sampel 66
3.6.2.1 Uji Normalitas 66
3.6.2.2 Uji Homogenitas 66
3.6.3 Uji Hipotesis 67
3.7 Prosedur Penelitian 69
3.7.1 Kegiatan Sebelum Penelitian 69

3.7.2 Kegiatan Saat Penelitian..... 70

3.7.2.1 Penerapan Metode *Time Token* Berbantuan Media Video Animasi 70

3.7.2.2 Penerapan Metode *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi 71

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 74

4.1 Hasil Penelitian 74

4.1.1Keefektifan Pembelajaran Teks Fabel Menggunakan Metode Time Token Berbantuan Media Video Animasi 74

4.1.1.1 Proses Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode Time Token Berbantuan Media Video Animasi 75

4.1.1.2 Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* Berbantuan Media Video Animasi 78

4.1.2Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode Talking Stick Berbantuan Media Video Animasi 84

4.1.2.1 Proses Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi 85

4.1.2.2 Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi 88

4.1.3Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode Time Token dan Talking Stick Berbantuan Media Video Animasi..... 95

4.1.3.1 Perbandingan Proses Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* dan *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi 95

4.1.3.2 Perbandingan Penilaian Sikap dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* dan *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi..... 96

4.1.3.3 Perbandingan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode *Time Token* dan *Talking Stick* Berbantuan Media Video Animasi 97

4.2 Uji Prasyarat 101

4.2.1 Uji Normalitas Pretest dan Posttest 101

4.2.1.1 Uji Normalitas Metode *Time Token* 101

4.2.1.2 Uji Normalitas Metode *Talking Stick* 103

4.2.2 Uji Homogenitas Pretest dan Posttest 105

4.2.3 Uji T-Test Pretest dan Posttest 106

4.2.3.1 Uji *T-Test Pretest* dan *Posttest* Metode *Time Token* 106

4.2.3.2 Uji T-Test *Pretest* dan *Posttest* Metode *Talking Stick* 108

4.3 Pembahasan 109

4.3.1 Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode Time Token Berbantuan Media Video Animasi 109

4.3.3 Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode Time Token dan Talking Stick Berbantuan Media Video Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP 114

BAB V PENUTUP 118

5.1 Simpulan 118

5.2 Saran 119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel 31

Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design 48

Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel 51

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel 52

Tabel 3. 4 Indikator Pencapaian Metode 57

Tabel 3. 5 Lembar Observasi 57

Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian Sikap 59

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas 64

Tabel 3. 8 Reliability Statistics 65

Tabel 4. 1 Penilaian Sikap kelas VII C 79

Tabel 4. 2 Skor Keterampilan Peserta Didik Kelas VII C 81

Tabel 4. 3 Frekuensi Skor *Pretest* VII C 83

Tabel 4. 4 Frekuensi Skor Pretest VII C 83

Tabel 4. 5 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest VII C 84

Tabel 4. 6 Penilaian Sikap kelas VII B 89

Tabel 4. 7 Skor keterampilan peserta didik kelas VII B 92

Tabel 4. 8 Frekuensi skor pretest VII B 93

Tabel 4. 9 Frekuensi skor *posttest* VII B 93

Tabel 4. 10 Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* VII B 94

Tabel 4. 11 Perbandingan proses kelas VII C dan VII B 95

Tabel 4. 12 Perbandingan penilaian sikap 96

Tabel 4. 13 Perbandingan skor dan nilai keterampilan pretest 97

Tabel 4. 14 Perbandingan skor dan nilai keterampilan posttest 99

Tabel 4. 15 Perbandingan frekuensi ketuntasan keterampilan 100

Tabel 4. 16 Perbandingan nilai *pretest* 100

Tabel 4. 17 Perbandingan nilai *posttest* 101

Tabel 4. 18 Hasil uji normalitas pretest kelas eksperimen I (VII C) 102

Tabel 4. 19 Hasil uji normalitas posttest kelas eksperimen I (VII C) 103

Tabel 4. 20 Hasil uji normalitas pretest kelas eksperimen II (VII B) 104

Tabel 4. 21 Hasil uji normalitas posttest kelas eksperimen II (VII B) 104

Tabel 4. 22 Hasil uji homogenitas pretest 105

Tabel 4. 23 Hasil uji homogenitas *posttest* 106

Tabel 4. 24 Hasil uji t-test pretest dan posttest metode *time token* 107

Tabel 4. 25 Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* metode time token 107

Tabel 4. 26 Hasil uji t-test *pretest* dan *posttest* metode talking stick 108

Tabel 4. 27 Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* metode talking stick 109

Tabel 4. 28 Hasil uji independent sampel t-test *pretest* 115

Tabel 4. 29 Hasil uji independent sampel t-test *posttest* 116

Tabel 4. 30 Perbandingan nilai kelas VII C dan VII B 116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kupon Metode *Time Token* 35

Gambar 2. 2 Tongkat Talking Stick 38

Gambar 2. 3 Media Video Animasi 41

Gambar 4. 1 Awal Pembelajaran..... 76

Gambar 4. 2 Proses Peserta Didik Berdiskusi Mengenai Poin-Poin Penting Cerita Fabel 77

Gambar 4. 3 Kegiatan bercerita pada penerapan metode time token..... 78

Gambar 4. 4 Menjelaskan Materi Teks Fabel 86

Gambar 4. 5 Proses peserta didik berdiskusi mengenai poin-poin penting cerita fabel.. 87

Gambar 4. 6 Proses peserta didik berdiskusi mengenai poin-poin penting cerita fabel.. 88

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Struktur Teks Fabel 24

Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir 43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Metode *Time Token* 125

Lampiran 2 RPP Metode *Talking Stick* 135

Lampiran 3. Materi Pembelajaran Teks Fabel 146

Lampiran 4. Media Video Animasi 154

Lampiran 5. Lembar Penilaian Sikap 155

Lampiran 6. Lembar Penilaian Keterampilan 158

Lampiran 7 Daftar Nama dan Kode Peserta Didik 162

Lampiran 8 Daftar Nilai Peserta Didik *Pretest* VII C dan VII B 164

Lampiran 9 Daftar Nilai Peserta Didik *Posttest* VII C dan VII B 165

Lampiran 10 Daftar Nilai Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest* VII C 166

Lampiran 11 Daftar Nilai Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest* VII B 167

Lampiran 12 Daftar Nilai Peserta Didik Sikap VII C 168

Lampiran 13 Daftar Nilai Peserta Didik Pretest VII C 170

Lampiran 14 Daftar Nilai Peserta Didik Posttest VII C 172

Lampiran 15 Daftar Nilai Peserta Didik Sikap VII B 174

Lampiran 16 Daftar Nilai Peserta Didik Pretest VII B 176

Lampiran 17 Daftar Nilai Peserta Didik Posttest VII B 179

Lampiran 18 Dokumentasi Proses Pembelajaran VII C 180

Lampiran 19 Dokumentasi Proses Pembelajaran VII B 181

Lampiran 20 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas 182

Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas 184

Lampiran 22 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Pretest dan Posttest 185

Lampiran 23 Hasil Uji Independent Sampel T-Test Pretest dan Posttest 186

Lampiran 24 Contoh Instrumen Penilaian 187

Lampiran 25 Surat Keterangan Selesai Penelitian 194

Lampiran 26 Formulir Pembimbingan Penulisan Skripsi 195

Lampiran 27 SK Pembimbing..... 197

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu berbicara, mendengar, menulis, dan membaca. Menurut Tarigan (2008, h.16.) berbicara berarti kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi, atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara adalah proses penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa lisan. Pesan yang diterima oleh penyimak merupakan bentuk bahasa lisan dari penyampainya berdasarkan ide dan gagasan yang didapatkan dari hasil membaca ataupun dari hasil menyimak berbagai sumber terkait. Menurut Hariudin (dalam Ratna, 2013, h.3.) dengan menyimak kita dapat menerima informasi dari seseorang dan peristiwa menyimak pasti ada dalam berbicara. Hal ini membuktikan bahwa dalam kegiatan komunikasi keduanya secara fungsional tidak terpisahkan. Dengan demikian komunikasi lisan tidak akan terjadi apabila kedua aspek tersebut yaitu berbicara dan menyimak tidak berlangsung sekaligus atau tidak saling melengkapi.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar siswa mampu mendengarkan, membaca, memirsa (*viewing*), berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar diperluas berdasarkan tiga ruang lingkup materi antara lain : (1) Bahasa, yang diterapkan sebagai pengetahuan tentang Bahasa Indonesia; (2) Sastra, didalamnya menerapkan tentang pemahaman, apresiasi, analisis, tanggapan, dan penciptaan karya sastra, dan; (3) Literasi, yang berperan untuk memperluas kompetensi berbahasa Indonesia siswa dalam berbagai tujuan, terutama dalam hal membaca dan menulis (Kemendikbud, 2017, h.3.). Dalam proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), kerap kali siswa masih kesulitan dalam kemampuan berbicara yaitu menyampaikan sebuah cerita atau menceritakan kembali teks yang sudah dibaca secara runtut. Dengan berbicara, guru dapat

mengukur sejauh mana siswa telah memahami materi yang telah dipelajari dan sebagai tolok ukur dalam pencapaian indikator kompetensi dasar pada aspek keterampilan. Namun permasalahan yang sering terjadi dalam keterampilan berbicara yaitu sulitnya siswa untuk menyampaikan sebuah cerita secara runtut yang sesuai dalam muatan cerita yang telah dibaca atau didengar. Di sisi lain, hambatan-hambatan yang kerap kali terjadi yaitu berupa kurangnya rasa percaya diri untuk menyampaikan sebuah cerita yang sudah tersusun dalam benak siswa dan kurangnya acuan bahan ataupun kurang berkesannya metode pembelajaran yang diterapkan pada siswa, sehingga siswa masih kesulitan untuk memulai karena ingatannya masih berusaha mencari apa yang akan diceritakan. Sesuatu yang dijadikan acuan siswa akan memudahkan ingatan siswa yang kemudian akan disampaikan kepada pendengar atau penyimak sesuai dengan muatan cerita secara runtut.

Dari segi keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, bercerita merupakan salah satu bentuk apresiasi sastra. Banyak jenis cerita yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk bercerita, seperti dongeng, cerita rakyat, cerita modern, dan lain sebagainya. Banyak permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga kegiatan bercerita terasa menegangkan dalam bayangan siswa itu sendiri. Hal utama yang seringkali menjadi keluhan yaitu dikarenakan kemampuan setiap anak yang berbeda-beda. Akan tetapi, hal tersebut tidak dapat dijadikan penyebab utama permasalahan dalam mengukur tingkat keberhasilan anak pada saat melakukan kegiatan menceritakan kembali sebuah cerita. Permasalahan mengenai kemampuan anak yang berbeda-beda sebenarnya dapat diatasi dengan cara pelatihan berbicara seperti anak dilatih untuk dapat mendongeng. Selain pelatihan, hal lain yang dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan pelaksanaan menceritakan kembali sebuah teks yaitu pada model atau metode pembelajaran yang digunakan. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, pemilihan metode pembelajaran perlu diperhatikan secara khusus. Berbicara dalam pemikiran dan perasaan siswa masih terasa sulit dan menakutkan, hal tersebut yang menyebabkan

pembelajaran di kelas menjadi menegangkan dan pada akhirnya akan membosankan. Selain itu, beberapa hal yang menghambat siswa untuk mengasah kemampuan berbicara adalah : (1) kurang berkesannya model/metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, (2) kemampuan siswa untuk mengidentifikasi teks cerita masih kurang detail, (3) terbatasnya pilihan kata, (4) belum terbiasa mengutarakan ide/gagasannya di depan kelas, (5) kurangnya inspirasi siswa yang dapat membangun konsep cerita dalam ingatannya.

Beberapa faktor yang menjadikan siswa kesulitan dalam mengasah kemampuan berbicara tersebut perlu dijadikan bahan perhatian, karena jika keterampilan berbicara diabaikan, hal tersebut juga akan berengaruh pada perkembangan siswa dalam pencapaian keterampilan berbahasa yang lainnya. Berdasarkan beberapa hal yang telah dijelaskan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan mengenai pembelajaran menceritakan kembali sebuah cerita yaitu pada cerita fabel dengan menggunakan metode pembelajaran *Time Token* dan metode pembelajaran *Talking Stick* dengan berbantuan media di dalam penerapannya. Dengan harapan, setelah mengetahui tingkat keefektifan dari kedua metode tersebut, guru dapat memiliki acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang meyakinkan dan berpengaruh besar terhadap perkembangan keterampilan siswa dalam aspek kebahasaannya, terutama dalam kemampuan menceritakan kembali sebuah teks dari cerita fabel yang masuk dalam ranah pembelajaran bersastra.

Metode pembelajaran *Time Token* merupakan sebuah metode pembelajaran yang tidak hanya melatih kemampuan berbicara saja, melainkan kegiatan dalam metode pembelajaran tersebut dapat melatih keterampilan sosial siswa karena prinsip dari metode pembelajaran tersebut yaitu siswa dilatih untuk tidak mendominasi pembicaraan atau bahkan diam sama sekali. Metode pembelajaran ini menggunakan kupon/kartu bicara yang setiap siswa akan mendapatkannya. Guru membagikan kupon bicara yang setiap kuponnya memiliki aturan waktu tertentu untuk siswa menyampaikan pendapatnya atau menyampaikan sebuah cerita sesuai dari yang telah tersusun dalam ingatan

siswa. Semua siswa mendapat kupon bicara dan siswa akan mendapatkan giliran berbicara secara bergantian sampai kupon masing-masing dari yang mereka miliki telah habis. Dengan metode pembelajaran ini, siswa tidak akan mendominasi pembicaraan. Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengutarakan ide/gagasan mereka masing-masing termasuk mereka dapat menceritakan cerita yang telah didengar yang selanjutnya sesuai dari dalam ingatannya, siswa diharapkan mampu menceritakannya dengan runtut. Baik siswa yang pandai berbicara ataupun siswa yang pendiam, semua akan dapat berlatih mengembangkan keterampilan berbicara. Dalam penelitian ini metode pembelajaran kedua yang akan diujicobakan adalah metode pembelajaran *Talking Stick*. Metode pembelajaran *Talking Stick* merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan alat sebuah tongkat sebagai sebuah penunjuk siswa yang mendapatkan giliran untuk menyampaikan jawabannya terkait pertanyaan yang diberikan oleh guru. Tongkat secara estafet berpindah dari satu siswa ke siswa yang lainnya. Metode pembelajaran *Talking Stick* ini dapat menggunakan iringan musik pada saat tongkat berpindah guna menghidupkan suasana. Dengan metode pembelajaran dapat membantu untuk mengasah kemampuan menyampaikan pendapat. Sebelum metode ini di mulai, diawali dengan penyampaian materi dari guru terlebih dahulu terkait materi yang akan dibelajarkan. Setelah penyampaian materi, dilanjutkan dengan kegiatan tongkat yang digulirkan secara estafet. Dalam metode ini guru menjadi fasilitator agar pembelajaran di dalam kelas berjalan dengan efektif

Pada umumya, kebanyakan siswa cenderung mengalami kesulitan ketika diminta untuk bercerita. Hal tersebut sering terjadi karena kurangnya stimulus atau rangsangan yang mereka peroleh. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah, pelaksanaan pembelajaran paling sering dilaksanakan didalam kelas dengan cara belajar masih saja monoton. Kurangnya pemahaman guru tentang tujuan penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berfungsi sebagai acuan guru dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat menjadi faktor penghambat siswa mencapai

kompetensi pembelajaran. Rancangan pembelajaran tersebut memuat tujuan pembelajaran sehingga dapat mengontrol guru ketika berada dalam proses mengajar. Terdapat alokasi waktu dan keseluruhan materi yang harus dicapai, sehingga dari hal tersebut guru berpemahaman bahwa untuk dapat memasukkan keseluruhan materi ke dalam ingatan dan pengalaman belajar siswa, guru harus membuat siswa fokus mendengarkan penjelasan dan informasi-informasi yang disampaikannya terkait materi yang harus dicapai. Dengan cara yang demikian, tidak heran jika banyak ditemukan pembelajaran dalam kelas yang monoton. Menurut Zendrato (2016, h.59.) dalam penelitiannya menerangkan bahwa banyak guru yang menyalahkan siswa ketika pembelajaran tidak memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Padahal guru sudah berusaha untuk peka dan peduli kepada peserta didik sepanjang perjalanan pembelajaran di kelas. Dapat dikatakan mengenai yang telah ditemukan oleh peneliti tersebut, bahwa tujuan intruksional yang sudah dirancang guru sedemikian rupa belum tercapai. Dalam penelitian ini juga diungkapkan bahwa kurangnya wawasan guru tentang kependidikan juga menjadi pengaruh ketidakmampuan guru dalam memahami permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran.

Ada banyak hal yang perlu dicermati guru, salah satunya yaitu sarana yang digunakan selama proses belajar-mengajar. Penggunaan sarana yang diterapkan dalam rancangan pembelajaran berpengaruh besar terhadap proses peserta didik untuk dapat memahami materi, kecepatan menangkap informasi, dan mengembangkan keterampilannya. Metode yang digunakan pada saat pembelajaran apabila dirangkai bersamaan dengan sarana misalnya berupa media belajar, prosentase keberhasilan siswa untuk mampu menangkap informasi selama belajar akan jauh lebih besar. Tidak hanya itu, keterampilan siswa juga dapat terolah karena inovasi guru untuk menghadirkan metode dan sarana media belajar sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak monoton. Dalam memberikan stimulus kepada siswa, media yang dapat digunakan berupa media *audio, visual,* atau *audio visual*. Menurut Ahmad (2002, h.74.) menjelaskan bahwasanya media *audio visual* merupakan bentuk

media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Selain itu, media *audio visual* tersendiri menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak. Dalam penelitian ini media yang digunakan sebagai sarana menerapkan metode *Time Token* dan metode *Talking Stick* adalah media *audiovisual* berupa video animasi. Menurut Annis dan Hilfa (2016, h.23.) video animasi merupakan salah satu dari beberapa media yang telah mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Media ini menghasilkan jenis gambar animasi yang ditampilkan dengan suara sehingga melalui media ini dapat memudahkan siswa untuk mengembangkan cerita pada saat siswa diminta untuk menceritakan kembali, karena ide-ide cerita sudah tergambar jelas dalam ingatan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, media pembelajaran berupa video animasi menjadi pilihan dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Dengan meneliti tingkat keefektifan metode pembelajaran *Time Token* dan metode pembelajaran *Talking Stick* menggunakan media video animasi, akan ditemukan tingkat keefektifan diantara kedua metode tersebut yang nantinya dapat menjadi metode yang tepat untuk diterapkan pada saat melaksanakan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Dari hasil tersebut diharapkan mampu memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan juga dapat dijadikan solusi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan tentunya tidak membosankan. Tentunya, siswa juga dapat mencapai kompetensi sesuai yang telah dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Beberapa permasalahan telah diuraikan sehingga dari permasalahan tersebut dapat ditemukan sudut pandang dari objek yang akan di teliti. Dapat diketahui bahwa pembelajaran menceritakan kembali teks fabel merupakan pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan berbicara siswa, namun kemampuan siswa yang terbatas sehingga sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan siswa, merupakan bagian

yang menjadi sorotan dalam penelitian ini. Dari beberapa segi, yang menjadi sorotan permasalahan yaitu pada siswa dan guru. Pada sudut pandang permasalahan yang ada dalam siswa, kemampuan keterampilan berbicara setiap siswa tidak semua sama. Siswa belum terbiasa mengutarakan ide/gagasannya di depan kelas, terbatasnya pilihan kata sehingga apa yang disampaikan siswa kurang dapat dipahami oleh pendengar, kurang menariknya model atau metode yang digunakan menjadikan tidak ada kesan yang mendalam dalam benak siswa sehingga siswa kesulitan mengingat rangkaian cerita secara runtut dan detail. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam sudut pandang siswa tersebut menjadi identifikasi masalah pada penelitian ini. Permasalahan tersebut apabila dipahami secara mendalam, memiliki keterkaitan dengan permasalahan dalam sudut pandang yang ada pada guru. Kurangnya pembaruan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, metode pembelajaran yang digunakan masih saja monoton, hal-hal tersebut menjadi permasalahan yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang dihadapi siswa. Terdapat anggapan bahwa setiap siswa memiliki kemampuannya masing-masing, akan tetapi apabila dimulai dari guru yang mampu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, maka siswa akan semangat dalam melaksanakan pembelajaran dan kesan dari pembelajaran yang telah diterapkan jauh lebih melekat dalam ingatan siswa. Dari pembelajaran dengan metode yang tepat dan inovatif tersebut dapat memicu semangat siswa dan dari semangat tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran membuat terasahnya kemampuan siswa salah satunya dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel yang didengar.

Permasalahan lain penulis temukan melalui wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 13 Semarang, Bapak Budiyono, M.M, pada tanggal 4 April 2018. Dalam wawancara singkat tersebut beliau menyampaikan mengenai siswa kelas VII yang kerap kali masih kesulitan ketika menceritakan kembali sebuah teks yang telah dibaca karena kurang menariknya teks bacaan yang dijadikan acuan untuk menceritakan kembali. Faktor lain yang sering terjadi yaitu siswa kurang bisa

fokus karena teks yang disajikan kurang menarik dan kurangnya wawasan yang dimiliki siswa karena bahan acuan siswa yang terbatas sehingga kosakata untuk siswa dapat menceritakan kembali teks cerita dirasa monoton. Dalam wawancara sekilas tersebut, keterampilan berbicara merupakan aspek yang perlu untuk diasah dan dilatih kembali agar pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal salah satunya yaitu tentang pembelajaran bersastra menceritakan kembali teks fabel. Dalam kurikulum 2013, fabel masuk dalam ranah pembelajaran bersastra. Tujuan dari pembelajaran sastra ini yaitu untuk memperluas pengalaman batin siswa serta mengembangkan kompetensi imajinatif dari dalam diri siswa. Dalam penerapannya untuk melatih keterampilan berbicara siswa yaitu dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel, diperlukan metode pembelajaran yang tentunya memiliki tingkat keefektifan yang dapat mendorong perkembangan siswa. Oleh karena itu, perlunya penelitian untuk menemukan metode pembelajaran yang tepat dapat dilakukan dengan meneliti dua metode yang akan diujicobakan kepada siswa menggunakan media pembelajaran yang dirasa sesuai. Selanjutnya, setelah dilakukan proses tersebut akan ditemukan prosentase tingkat keefektifan dari kedua metode.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki batasan yang disajikan dalam rumusan masalah untuk proses mengkaji permasalahan. Rumusan masalah yang dirumuskan dapat dilihat seperti dibawah ini.

1. Bagaimanakah keefektifan metode *Time Token* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP?
2. Bagaimanakah keefektifan metode *Talking Stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP?

3. Metode manakah yang lebih efektif untuk pembelajaran menceritakan kembali teks fabel berbantuan media video animasi pada siswa kelas VII SMP?

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini merupakan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan tingkat keefektifan metode *Time Token* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan tingkat keefektifan metode *Talking Stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP.
3. Mendeskripsikan mana yang lebih efektif antara metode *Time Token* berbantuan media video animasi dan metode *Talking Stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memiliki kegunaan :

(1) Bagi Guru

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini bagi guru yaitu dapat mengembangkan

kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik dalam melatih keterampilan berbicara siswa, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik dan sesuai dengan harapan dari tujuan pendidikan di Indonesia, serta guru dapat mengatasi masalah yang terdapat pada pembelajaran berbicara

salah satunya dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada kelas VII SMP.

(1) Bagi Siswa

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini bagi siswa yaitu dapat meningkatkan

semangat dan motivasi dalam diri siswa terutama dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada aspek keterampilan berbicara karena pembelajaran sudah dikemas dengan baik menggunakan metode pembelajaran yang dirasa lebih efektif untuk meningkatkan semangat dan daya tangkap siswa untuk memahami cerita yang dipertunjukkan, yang selanjutnya akan diceritakan di depan guru dan teman sekelas. Dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam sepanjang pengalaman siswa. Selain itu dapat mengatasi masalah-masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel, sehingga kedepannya siswa dapat lebih fokus ketika memahami pembelajaran karena metode yang dipilih sudah sesuai dan lebih efektif berdasarkan hasil penelitian.

(2) Bagi Peneliti

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini bagi peneliti sendiri yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengelola mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya pada pembelajaran berbicara yang sesuai dengan kurikulum 2013. Dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan mampu mengelola semua pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum 2013, serta dapat melatih mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembelajaran bersastra dalam aspek berbicara.

Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang ada dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada pembelajaran bersastra aspek berbicara, yaitu salah satunya dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Selain itu peneliti juga berharap bahwa dalam rancangan penelitian ini yaitu mengenai keefektifan metode Time Token dan metode Talking Stick, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada aspek berbicara siswa.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini peneliti menyorot beberapa sumber dan referensi yang serupa sebagai bahan acuan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dari hal ini dapat menjadi bukti bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dari penelitian-peneltian yang sudah ada. Sumber dan referensi yang peneliti kutip antara lain dari jurnal nasional dan jurnal internasional. Selain itu peneliti juga mendapatkan sumber dari beberapa artikel, skripsi, dan atau tesis. Dari referensi-referensi tersebut peneliti jadikan sebagai kajian pustaka guna mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang saat ini peneliti lakukan. Penelitian-penelitian tersebut yaitu milik Nur Utari (2014), Alek Kurniawan (2015), Pelletier dan Beatty (2015), Yenidar (2015), Sri Utami (2016), Siti Mardiah, dkk (2017), Nurul Hidayati (2018), Daulay (2018), Betty Widya Asri, dkk (2019), dan Meganingtyas (2019).

Salah satu referensi yaitu milik Pradina Nur Utari (2014) dalam skripsinya yang berjudul "Studi Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Pada Anak" menerangkan tentang kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita seperti dongeng, cerita fabel, atau cerita pendek lainnya. Dalam penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana tingkat kemampuan anak dalam menjelaskan kembali isi cerita dari cerita yang dibaca. Anak dapat menceritakan kembali isi cerita yaitu anak dapat menceritakan tokoh cerita, menyusun alur cerita secara runtut, serta aspek lain dari cerita.

Persamaan penelitian Pradina Nur Utari dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti kemampuan anak atau siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara terutama pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita binatang atau fabel.

Referensi lainnya terkait dengan pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang akan diajarkan dalam penelitian ini yaitu milik Nurul Hidayati

(2018) skripsinya tersebut berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Card Sort* dalam Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP PGRI 1 Ciputat Tahun Pelajaran 2017/2018". Dalam penelitiannya untuk menerapkan model pembelajaran *Card Sort* dalam keterampilan menceritakan kembali isi fabel, Nurul Hidayati mendapatkan hasil dengan kategori "baik". Peneliti tersebut melibatkan 29 siswa sebagai subjek penelitiannya dengan presentase, 22 siswa atau 75,8% siswa mampu menceritakan kembali dengan baik. 2 siswa atau 6,8% siswa mampu menceritakan kembali dengan cukup baik, 3 siswa atau 10,3% siswa tergolong kurang, dan 2 siswa atau 6,8% siswa tergolong sangat kurang. Dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran yang digunakan Nurul Hidayati untuk menerapkan pembelajaran menceritakan kembali isi fabel ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif di samping model pembelajaran yang lainnya.

Terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian Nurul Hidayati dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama melaksanakan penelitian dengan mengajarkan pembelajaran menceritakan kembali isi fabel. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian Nurul Hidayati yaitu menggunakan jenis penelitian Kualitatif Deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan metode *Time Token Arends* dan metode *Talking Stick.*

Selanjutnya terdapat jurnal Internasional milik Janette Pelletier and Ruth Beatty (2015) yang berjudul "*Childern's Understanding of Aesop's Fables : Relations to Reading Comprehension and Theory of Mind*". Penelitian Jannete Pelletier ini menerangkan bahwasanya seiring dengan bertambahnya usia anak, maka tingkat pemahamannya tentang fabel (dongeng) yang di baca semakin meningkat. Dengan perkembangan yang terjadi pada anak, mereka mampu mengidentifikasi cerita yang terdapat dalam dongeng yang selanjutnya mereka mampu menemukan fakta cerita yang dapat di tarik ke dalam kehidupan nyata sebagai pelajaran hidup. Dalam penelitian Janette Pelletier menerangkan bahwa anak-anak yang berusia sebelas sampai dan dua belas tahun di kelas lima dan enam, mereka cenderung memikirkan hal yang lebih besar setelah

melakukan kegiatan memahami bacaan, seperti ketika membaca bacaan dongeng. Singkatnya, dalam penelitian milik Janette Pelletier ini menggambarkan pemahaman tentang cerita dongeng dipengaruhi oleh perkembangan yang terjadi pada anak. Keadaan mental anak di kelas memengaruhi pemahaman anak tentang cerita dongeng serta dapat mengukur sejauh mana anak dapat mengambil nilai dan memahami arti dari cerita yang di dengar maupun di baca.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari peneltian Pelletier and Beatty dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang bagaimana membelajarkan dongeng/fabel kepada anak. Selain itu kegiatan anak untuk memahami isi cerita terutama menggunakan bahan cerita anak dongeng/fabel menjadi konsep yang sama di antara dua penelitian ini. Penelitian Pelletier and Beatty menggunakan jenis penelitian eksperimen, sama halnya dengan penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan metode *Time Token Arends* dan metode *Talking Stick*. Lalu perbedaannya adalah bidang yang digeluti pada peneltian Pellitier and Beatty ini yaitu bidang psikologi untuk menemukan pemahaman anak-anak melalui karakter cerita atau nilai-nilai yang terdapat dalam cerita dongeng/fabel. Cerita di dalam dongeng/fabel tersebut dapat di ambil sebagai pelajaran kehidupan sehari-hari. Sedangkan penelitian ini berada dalam bidang pendidikan yaitu pendidikan bahasa Indonesia dengan tujuan untuk pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel menggunakan metode pembelajaran *Time Token Arends* bersamaan dengan variabel lainnya yaitu metode pembelajaran *Talking Stick*.

Referensi selanjutnya yaitu milik Yenidar (2015) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Metode *Time Token Arends* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 015 Sungai Rukam". Dari penelitian tersebut Yenidar mendapatkan hasil melalui dua siklus. Pada siklus yang pertama peserta didik mendapatkan peningkatan 48% dari data awal sebelum dilakukan tindakan, dengan rata-rata nilai 73,6. Dengan rata-rata nilai yang

didapatkan pada siklus pertama yang belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75, maka peneliti tersebut mengoptimalkan pembelajaran pada siklus II yang mana mengalami peningkatan 86% dengan rata-rata nilai 84,1 sehingga pada peningkatan siklus II ini mencapai kriteria ketuntasan.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian Yenidar dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan metode *Time Token Arends*, selain itu pada penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Sedangkan perbedaannya, Yenidar melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan metode *Time Token Arends* dan metode *Talking Stick*.

Referensi berikutnya ini bersumber dari jurnal Internasional milik Siti Mardiah, dkk (2017) dalam jurnalnya yang berjudul "*Enhanchement Talking Students Ability Through Time Token Arends Technique in Social Sciences Learning*". Dalam jurnal tersebut, diketahui bahwa Siti Mardiah, dkk menggunakan metode *Time Token Arends* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan melaksanakann empat siklus. Siklus yang pertama dikategorikan "cukup" dengan presentase 56,80% , siklus II dengan presentase 79,2% dengan capaian peningkatan 22,4% dan menjadi kategori "baik", siklus III dengan presentase 89,35% dengan capaian peningkatan 10,15% dan menjadi kategori "baik". Selanjutnya siklus IV terjadi penurunan 0,6%, akan tetapi dari penurunan tersebut masih dalam posisi mencapai indikator sesuai dengan yang telah direncanakan oleh peneliti. Hasil yang didapatkan dari empat siklus yang telah dilakukan oleh Siti Mardiah, dkk tersebut diklasifikasikan sebagai kategori "baik".

Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian Siti Mardiah dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan metode *Time Token Srends*, selain itu hal yang sama yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Perbedaannya, Siti Mardiah, dkk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan

berbicara siswa kelas VII dalam pembelajaran Ilmu Sosial, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan metode *Time Token Arends* dan metode *Talking Stick*.

Referensi lain yang berhubungan dengan metode pembelajaran *Time Token* yaitu terdapat dalam jurnal Internasional milik Sholihatul Hamidah Daulay, dkk (2018) yang berjudul "*Students' Speaking Skill through Cooperative Learning Strategy : Time Token Arends*". Hasil penelitian ini menunjukkan mengenai peningkatan skor siswa dari *pretest* ke *posttest*. Pada posttest siklus I mendapatkan peningkatan dalam keterampilan berbicara siswa dibandingkan sebelumnya pada saat dilakukan *pretest* awal. Selanjutnya pada *pretest* ke *posttest* II skor siswa juga meningkat dari 12,055 (5 siswa) yang mendapatkan poin lebih dari 75, meningkat menjadi 47,5% (19 siswa) yang mendapatkan poin 75. Dari data tersebut dapat dijelaskan bahwa ada peningkatan 35,45%. Selanjutnya dijelaskan pada posttest siklus II mendapat 87,5% *35 siswa) yang mendapat poin lebih dari 15 dan peningkatan dari keterangan tersebut mendapatkan 52,05% sehingga total peningkatan nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* II adalah 87,5%. Dari data penelitian Sholihatul Hamidah Daulay, dkk tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan tipe Arends dengan menggunakan *time token* dapat bekerja secara efektif dan efisien dalam membantu keberhasilan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Sholihatul Hamidah Daulay, dkk dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Time Token Arends* dan dalam penelitian Sholihatul ini memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Selanjutnya perbedaan antara penelitian Sholihatul Hamidah Daulay, dkk dengan penelitian ini yaitu pada jenis penelitian dan ruang lingkup penelitiannya. Penelitian Sholihatul Hamidah Daulay, dkk menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Ruang lingkup penelitian Sholihatul Hamidah Daulay, dkk yaitu

pada peserta didik kelas X SMA sedangkan penelitian ini yaitu pada peserta didik kelas VII SMP.

Selanjutnya yaitu jurnal internasional milik Bety Ratih Meganingtyas, dkk (2019) yang berjudul "*The Effect of Using Course Review Horay and Talking Stick Learning Methods Towards Social Science Learning Result Reviewed From Learning Interest*". Hasil penelitian ini menunjukkan mengenai skor rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan *review horay* berbeda dengan yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *talking stick*. Nilai rata-rata siswa dalam hasil belajar menggunakan *review horay* adalah 70,92. Sementara itu skor rata-rata siswa dalam hasil belajar IPS menggunakan metode pembelajaran *talking stick* adalah 67,51. Hasil tersebut menunjukkan siswa yang diajar dengan menggunakan *review horay* mendapatkan skor lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran *talking stick*. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya metode *review horay* memberikan lebih banyak efek daripada metode pembelajaran *talking stick*.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Bety Ratih Meganingtyas dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama mengunakan metode pembelajaran *talking stick* sebagai salah satu dari dua metode yang diujicobakan. Persamaan yang lain yaitu menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental design*. Selanjutnya perbedaan antara penelitian Bety Ratih Meganingtyas dengan penelitian ini yaitu pada ruang lingkup pembelajarannya. Pada penelitian Bety penelitian dalam pembelajaran IPS sedangkan penelitian ini untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan yang lain yaitu pada ruang lingkup penelitian. Penelitian Bety meneliti pada jenjang kelas V SD sedangkan penelitian ini pada kelas VII SMP.

Referensi selanjutnya sebagai kajian pustaka metode *Talking Stick* yaitu milik Sri Utami (2016) dalam skripsinya yang berjudul "Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing* dalam Menangkap Makna Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VII". Dalam penelitian

tersebut Sri Utami mendapatkan hasil bahwa metode *Talking Stick* efektif digunakan untuk pembelajaran menangkap makna teks eksplanasi dengan mendapatkan signifikasi 0,00, sedangkan pada metode *Snowball Throwing* mendapatkan siginifikasi 0,23. Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwasanya metode *Talking Stick* dan metode *Snowball Throwing* sama-sama efektif digunakan untuk pembelajaran menangkap makna teks eksplanasi.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Sri Utami dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen, selain itu peneltian Sri Utami dengan penelitian ini sama-sama mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaannya, Sri Utami melakukan penelitian dengan membandingkan metode Pembelajaran *Talking Stick* dan *Snowball Throwing.* Sedangkan penelitian ini membandingkan metode *Time Token Arends* dan metode *Talking Stick*.

Selanjutnya terdapat jurnal Internasional milik Betty Widya Asri, dkk, (2019) yang berjudul "*The Implementation of Talking Stick Model Assisted by Audio-Visual Media Toward Positive Character and Learning Outcome*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media pembelajaran jenis audio-visual memberikan peningkatan positif pada karakter siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Terdapat kelas kontrol dalam penelitian Betty Widya Asri, dkk dengan skor 62, pada kelas eksperimen mendapatkan skor 76. N-gain dari kelas eksperimen yaitu 0,76 sedangkan N-gain pada kelas kontrol yaitu 0,49. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian Betty Widya Asri, dkk ini mendapatkan peningkatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Akan tetapi, pada kelompok eksperimen mendapatkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Betty Widya Asri, dkk dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode *Talking Stick*, selain itu antara penelitian Betty Widya Asri, dkk dengan penelitian ini sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. Persamaan yang juga terdapat pada penelitian Betty Widya Asri, dkk ini yaitu

sama-sama menggunakan media audio-visual dan penelitian ini menggunakan media pembelajaran video animasi sebagai media jenis audio-visual. Perbedaan yang terdapat pada penelitian Betty Widya Asri, dkk yaitu ruang lingkup penelitian yang dilaksanakan yaitu pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) sedangkan pada penelitian ini yaitu pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Referensi selanjutnya yang dapat dijadikan kajian pustaka terkait media video animasi yaitu milik Alek Kurniawan (2015) dalam skripsinya tentang "Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul". Dalam penelitian Alek Kurniawan menjelaskan tentang penggunaan media yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Jerman. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik. Hasil uji analisis yang diperoleh menunjukkan hasil nilai yang berbeda dengan nilai pre-test kelompok kontrol yaitu 59,38 sedangkan pada post-test memperoleh 76,19 dan selisih peningkatan nilai pada kedua perlakuan tersebut yaitu 16,75. Lalu hasil nilai kelompok eksperimen pada perlakuan pre-test yaitu 62,19 sedangkan pada post-test memperoleh nilai 83,38 dan selisih peningkatan nilai pada kedua perlakuan tersebut yaitu 21,19.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian Alek Kurniawan dengan penelitian ini. Persamaan yaitu sama-sama menggunakan jenis media audio-visual dengan media pembelajaran video animasi. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian Alek Kurniawan yaitu pada ruang lingkup pembelajarannya yang mengajarkan tentang pembelajaran bahasa Jerman dan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan membandingkan metode *Time Token Arends* dan metode *Talking Stick*.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Keterampilan Menceritakan Kembali

Keterampilan menceritakan kembali merupakan suatu kegiatan untuk mengasah keterampilan berbicara dengan melalui kegiatan menceritakan kembali suatu cerita yang telah didengar ataupun dibaca. Dalam subbab berikut secara runtut dijelaskan mengenai pengertian menceritakan kembali, tujuan menceritakan kembali, manfaat menceritakan kembali, dan kaidah keterampilan menceritakan kembali.

2.2.1.1 Pengertian Keterampilan Menceritakan Kembali

Menurut Nurgiyantoro (2001, h.286-288.) bercerita merupakan salah satu tugas/kegiatan berbicara yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan, dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. Dalam penelitian ini kemampuan yang akan dihasilkan dalam menerapkan media yang dirasa efektif yaitu kemampuan berbicara siswa untuk menceritakan kembali isi fabel yang didengar. Tarigan (2008, h.3.) bercerita adalah suatu keterampilan yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Bercerita termasuk dalam bagian keterampilan berbicara karena dalam ketarampilan berbicara siswa mengolah aktivitas yang di cerna dari apa yang di baca, di dengar, maupun dari yang dilihat. Dari beberapa aspek yang telah di cerna atau dipahami tersebut, selanjutnya siswa dapat melakukan aktivitas untuk mengulas kembali.

Menurut Muh. Nur Mustakim (dalam Nur Utari, 2016, h.15.) bahwasanya menceritakan kembali merupakan kegiatan anak setelah anak memahami dan menceritakan kembali isi cerita. Kegiatan untuk anak dapat memahami isi cerita pertama-tama anak disajikan sebuah cerita fabel terlebih dahulu hingga tahap selanjutnya anak dapat melakukan kegiatan pemahaman dan pada

akhirnya dapat melaksanakan kegiatan menceritakan kembali isi cerita yang sudah dipahami tersebut. Fauziddin (2017, h.44.) menjelaskan bahwa menceritakan kembali isi cerita adalah metode penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk kegiatan bercerita dari guru kepada peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menceritakan kembali adalah kegiatan untuk mengulang cerita baik secara lisan maupun tulis dari sebuah cerita yang sudah dibaca maupun didengar sebelumnya.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya keterampilan menceritakan kembali merupakan kegiatan lanjutan setelah anak memahami isi cerita yang didahului dengan kegiatan menyimak, yang selanjutnya disampaikan secara lisan dalam bentuk kegiatan bercerita.

2.2.1.2 Tujuan Keterampilan Menceritakan Kembali

Kegiatan bercerita merupakan kebiasaan baik yang perlu dibiasakan pada siswa dalam pembelajaran, karena dari hal tersebut keterampilan berbicara dan berpikir siswa siswa dapat berkembang. Dari kegiatan menceritakan kembali memiliki tujuan tersendiri guna perkembangan siswa dalam pembelajaran. Adapun tujuan dari kegiatan menceritakan kembali adalah sebagai berikut.

1. Membiasakan siswa untuk berbicara di depan umum
2. Memberikan informasi dari hasil menyimak atau membaca
3. Melatih pikiran memahami makna dari berbagai informasi yang didapat
4. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas

2.2.1.3 Manfaat Keterampilan Menceritakan Kembali

Kemampuan menceritakan kembali diperoleh dari imajinasi anak yang telah dikembangkan melului sebuah cerita yang telah dipahami. Oleh karena itu kegiatan bercerita ini sangat bermanfaat baik untuk peningkatan kualitas komunikasi siswa maupun untuk meningkatkan pemahaman pada materi yang dibelajarkan.

Dalam kegiatan menceritakan kembali memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Menumbuhkan minat baca siswa
2. Dapat meningkatkan kualitas komunikasi pada anak
3. Melalui cerita dapat diambil nilai-nilai yang dapat diteladani
4. Dapat melatih ingatan siswa

2.2.2 Hakikat Teks Fabel

Hakikat teks cerita fabel meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur, dan unsur-unsur teks cerita fabel

2.2.2.1 Pengertian Teks Fabel

Menurut Djamaris (dalam Lisa Novalia, dkk, 2018, h.2.) fabel adalah cerita binatang yang mengandung pendidikan moral binatang yang diceritakan memiliki akal, tingkah laku, dan juga bicara seperti manusia. Fabel merupakan jenis cerita fiksi yang kerap kali juga disebut sebagai cerita moral karena unsur yang terdapat dalam cerita fabel mengandung nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil sebagai pembelajaran dalam kehidupan manusia. Menurut Lisa Novalia, dkk (2018, h.2.) bahwasanya cerita fabel sebagai cerita moral menjadi sarana yang potensial dalam mencapai untuk menanamkan nilai-nilai moral dalam diri masyarakat. Dari nilai-nilai moral yang di ambil dapat dijadikan sebagai pembelajaran serta dapat melatih diri untuk memiliki sifat terpuji melalui karakter-karakter yang ada dalam cerita fabel tersebut.

Priyatni (2014, h.1.) menjelaskan bahwasanya teks fabel merupakan cerita dongeng yang diperankan oleh tokoh hewan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran moral, agama, atau kebenaran umum. Dalam buku teks pembelajaran untuk kelas VII SMP ini mengelompokkan cerita fabel sebagai cerita moral, karena cerita fabel sendiri ditujukan kepada khalayak dengan maksud sebagai sarana menyampaikan nilai moral. Dari beberapa penjelasan di atas mengenai cerita fabel, dapat disimpulkan bahwasanya cerita fabel merupakan cerita dongeng yang diperankan oleh tokoh binatang, memiliki akal dan bertingkah laku seperti manusia dengan tujuan bahwa melalui cerita tersebut

dapat dijadikan sebagai pelajaran berharga serta dapat menanamkan nilai-nilai moral.

2.2.2.2 Ciri Kebahasaan Teks Fabel

Menurut Isnatun dan Farida (2013, h.3.) menyebutkan bahwasanya ciri-ciri kebahasaan dalam teks fabel adalah sebagai berikut.

1. Memuat kata sifat untuk mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, atau kepribadiannya.
2. Memuat kata keterangan untuk menggambarkan latar (waktu, tempat, dan suasana).
3. Memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh para tokoh.
4. Memuat sudut pandang pengarang (*Point of View*)

2.2.2.3 Struktur Teks Fabel

Dalam penyusunannya, teks fabel memiliki struktur tersendiri. Dalam Kemendikbud (2014, h.209.) terdapat beberapa struktur dalam teks fabel yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

Seperti yang telah disebutkan di atas, struktur teks fabel dapat dijelaskan sebagai berikut.

(1) Orientasi

Orientasi merupakan bagian awal dari sebuah cerita. Bagian awal dari sebuah cerita biasanya terdapat pengenalan tokoh, latar kejadian peristiwa dalam cerita, dan lain sebagainya.

(2) Komplikasi

Bagian komplikasi merupakan bagian yang memuat suatu permasalahan dalm ceritanya. Masalah-masalah tersebut seperti permasalahan antar tokoh satu dengan tokoh yang lainnya. Biasanya bagian komplikasi ini menunjukkan permasalahan yang mulai terjadi dalam cerita sampai permasalahan dalam cerita tersebut reda.

(3) Resolusi

Resolusi merupakan bagian pemecahan masalah. Dalam sebuah cerita, terutama dalam teks cerita fabel memuat resolusi yang urutannya setelah komplikasi atau dapat dijelaskan resolusi ada setalah permasalahan dari sebuah cerita mulai reda.

(4) Koda

Koda merupakan bagian akhir dari suatu cerita atau biasanya berisi amanat yang terkandung dalam sebuah cerita. Dalam struktur cerita, koda boleh ada boleh tidak. Amanat yang dapat di petik dari bagian koda ini memuat nilai-nilai moral dari sebuah cerita terutama pada teks cerita fabel.

Struktur teks fabel dapat digambarkan melalui bagan berikut.

Bagan 2. 1 Struktur Teks Fabel

2.2.2.4 Unsur-Unsur Teks Fabel

Nakhrawie (dalam Yuniarti, 2017, h.40-41.) menjelaskan bahwa unsur-unsur teks fabel adalah sebagai berikut.

(1) Tema

Tema merupakan abstraksi dari sebuah cerita yang menjadi pokok bahasan di dalam prosa. Tema menjadi pokok yang dijadikan sebagai acuan pengarang ketika membuat cerita

(2) Alur

Alur merupakan jalannya cerita yang menyambung dari awal sampai akhir. Alur biasa disebut sebagai plot. Alur dibagi menjadi tiga yaitu : alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

(3) Latar

Latar merupakan penggambaran terkait tempat dan waktu yang digunakan di dalam prosa dalam menceritakan cerita di dalamnya.

(4) Sudut Pandang

Sudut pandang berarti cara pengarang menempatkan dirinya di dalam cerita. Sudut pandang dilihat dari setiap rangkaian kata-kata yang digunakan. Selain itu, Nursisto (dalam Wahyuddin, 2016, h.6.) mengemukakan bahwasanya sudut pandang atau titik tinjau adalah tempat atau posisi pencerita terhadap kisah yang dikarangnya. Sudut pandang dalam kesusastraan mencakup tokoh yang terlibat (sudut pandang tokoh), Tokoh sampingan (sudut pandang tokoh sampingan), dan orang yang serba tahu, serba melihat, dan serba mendengar (sudut pandang interpersonal).

(5) Penokohan

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

(6) 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. Menurut Sudjiman (dalam Wahyuddin, 2016, h.7.) dari sebuah karya sastra dapat di angkat sesuatu moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang; itulah yang disebut dengan amanat. Jadi, amanat merupakan pesan moral yang berisi pembelajaran bagi kehidupan yang diangkat dari dalam karya sastra.

2.2.3 Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel

Menceritakan kembali merupakan suatu kegiatan bercerita yang diawali dengan kegiatan menyimak suatu cerita terlebih dahulu. Dalam kegiatan menceritakan kembali ini dapat dilakukan baik secara tertulis maupun secara lisan. Kegiatan menceritakan kembali yang pelaksanaannya secara tulis ini berarti menceritakan kembali suatu cerita sebagai kegiatan menulis. Sedangkan kegiatan menceritakan kembali yang pelaksanaannya secara lisan ini berarti menceritakan kembali suatu cerita sebagai kegiatan bercerita.

2.2.3.1 Langkah-Langkah Menceritakan Kembali Teks Fabel

Kegiatan bercerita merupakan bagian dalam keterampilan berbicara yang cukup penting untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam keterampilan menceritakan kembali teks fabel, sudah seharusnya dalam pelaksanaannya sesuai dengan langkah-langkah yang telah di susun sesuai dengan indikator pencapaian materi. Siswa di tuntut untuk mampu menceritakan kembali teks fabel yang telah didengar/dibaca. Menurut Nurgiyantoro (2001 : 267) dalam praktik kemampuan berbicara tidak hanya kegiatan praktik yang diperhatikan, namun ada bahan yang bersifat teoritis. Dalam hal ini, yang dimaksudkan adalah siswa mendapatkan pemahaman dahulu terkait materi sebelum langkah-langkah selanjutnya. Tahap yang pertama dalam kegiatan menceritakan kembali teks fabel ini yaitu sebelum siswa diminta melakukan kegiatan bercerita, siswa di minta untuk memahami terlebih dahulu terkait cerita fabel yang telah disajikan oleh guru. Selain itu, Nurgiyantoro (2001 : 315) mengungkapkan bahwasanya tingkat apresiasi sastra dimulai dengan berhadapan langsung dengan sastra. Jadi, dalam hal ini siswa dihadapkan langsung dengan sebuah cerita fabel baik di dengar ataupun di baca dan dari sini siswa dapat melakukan proses pemahaman terhadap bacaan. Siswa benar-benar melihat wujud dari bahan bacaan yang nantinya akan dilakukan kegiatan untuk menceritakan kembali isi cerita fabel yang telah dibaca tersebut.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah untuk melaksanakan kegiatan menceritakan kembali teks fabel adalah sebagai berikut.

(1) Disajikan sebuah cerita fabel

(2) Membaca ataupun mendengar cerita fabel yang sudah dihadapkan

(3) Melakukan kegiatan pemahaman dari cerita fabel yang sudah dibaca/didengar dengan tujuan agar nantinya dapat dilakukan kegiatan menceritakan kembali isi cerita fabel yang sudah dipahami tersebut

(4) Melakukan kegiatan analisis terhadap cerita fabel yang sudah dibaca/didengar dengan menemukan ide pokok dari cerita fabel tersebut

(5) Melatih diri untuk melakukan kegiatan bercerita sesuai dengan ide-ide pokok yang sudah disusun dari hasil analisis cerita fabel yang sudah didengar/dibaca

(6) Melaksanakan praktik menceritakan kembali isi cerita fabel secara runtut sesuai dengan ide-ide pokok yang telah disusun secara mandiri

Berikut disajikan contoh teks cerita fabel.

Cerita Fabel – Monyet dan Kura-Kura

1. Pada zaman dahulu kala, ketika para binatang masih dapat berbicara seperti manusia. Konon hiduplah seekor kura-kura yang bersahabat dengan seekor kera. Keakraban keduanya sudah terjalin sejak lama. Sehingga timbul rasa saling membutuhkan satu sama lain. Walaupun terkadang terjadi pertengkaran akibat dari kulturyang berbeda. Namun semua itu tak ada arti, karena mereka dapat hidup

rukun kembali. Mereka tinggal pada sebuah hutan di pinggir sungai kecil. Sungai itu mengalir dari pegunungan Bukit Barisan di Sumatera Barat menuju ladang penduduk yang membentang hijau.

2. Namun malang, sudah sebulan ini di tempat pemukiman mereka susah mendapat makanan. Buah-buahan sudah habis. Pepohonan kering kerontang. Pohon pisang pun banyak mati terkena banjir. Mencari makan di rumah penduduk kena usir. Mendatangi tempat sampah dikejar pemulung.Berharap belas kasihan malah ditangkap dan dikurung. Akhirnya suatu hari mereka sepakat pergi mencari bibit pisang untuk ditanam. Keduanya berjalan bersama, kura-kura berjalan sangat pelan, sedangkan kera berloncatan ke kiri dan ke kanan. Tapi ia tidak meninggalkan kura-kura terlalu jauh. Sesekali ia menoleh ke belakang dan menunggu datangnya kura-kura. Seperti biasa mereka bercanda dan saling ejek. Kera selalu berlaku congkak terhadap kura-kura. Namun bagi kura-kura semua itu diterimanya tanpa rasa sakit hati. Ia menganggapnya gurauan belaka. Dan selalu menertawakan setiap tindakan lucu sang kera.
3. Perjalanan mereka sudah sangat jauh. Mereka belum menemukan bibit pisang. Lalu berniatlah keduanya untuk bermalam di tepi hutan. Selagi mereka mencari tempat yang aman untuk tidur, tiba-tiba tampak sekumpulan pohon pisang dikejauhan. Mereka bergegaske sana. Salah satu dari pohon pisang itu sudah mengeluarkan jantung. Jantung pisang nantinya akan menjadi buah. Melihat itu keduanya bersorak gembira.
4. Keesokkan harinya mereka pulang ke tempat permukiman mereka semula. Kera menanam jantung pisang tepat di sebelah pohon tempat tinggalnya. Sedangkan kura-kura menanam anak pisang di tepi sungai. Setiap hari mereka menyiram tanamannya masing-masing. Tapi apa yang terjadi? Jantung pisang yang ditanam oleh kera lama-lama menjadi layu. Akhirnya jantung pisang itu busuk. Dan tak satupun buah yang keluar dari jantung pisang itu. Sementara anak pisang yang ditanam oleh kura-kura semakin tumbuh dan subur. Kera menjadi sedih. Kura-kura pun tak enak hati. Maka ia menghibur kera dengan mengatakan bahwa jika pisangnya berbuah, maka keralah yang akan memanjat dan buahnya akan dibagi bersama. Mendengar perkataan kura-kura , sang kera menjadi senang dan bersemangat kembali. Lagi pula, kura-kura tidak pandai memanjat pohon, pikir kera.

5. Lalu mereka setiap hari menyiram pohon pisang itu. Lama-lama ia pun berbuah.Tidak hanya itu, anak-anaknya pun tumbuh di sekeliling bonggolnya. Kera dan kura-kura pun semakin senang. Tibalah saat buah pisang itu masak.Yang lebih dahulu melihatnya adalah kera. Ia sangat gembira sambil berteriak memberitahu kepada kura-kura.
6. Begitu seterusnya, setiap kali kura-kura minta buah pisang selalu dijawab dengan "ueeenak sekali....." dan kulitnya dilempar ke arah kura-kura. Melihat kelakuan kera yang menyebalkan tersebut akhirnya kura-kura bersembunyi di bawah batu yang tergeletak tak jauh dari pohon pisang. Mendapati kura-kura tidak tampak dari pandangan matanya, kera menjadi cemas. Ia kuatir kura-kura tak mau berteman dengannya lagi. Lalu ia merasa sangat menyesal atas perbuatannya, padahal ia hanya bercanda. Sebetulnya sudah ia sisakan satu sisir pisang. Tapi kura-kura terlanjur merajuk.
7. Akhirnya kera turun bersama satu sisir pisang di tangannya. Kemudian ia letakkan di atas batu. Dan ia pun duduk di situ. Di pandanginya keadaan sekitar untuk mencari jejak kura-kura. Tapi tetap tidak ia temukan. Kera sangat sedih karena tidak mendapati si kura-kura. Pikirnya kura-kura sudah berlari jauh. Ia sadar, sikapnya tadi keterlaluan sekali. Maksud hati ingin bercanda, tapi kali ini kura-kura benar-benar tidak bisa menerima candanya. Ia tidak tahu bahwa di bawah batu itulah kura-kura bersembunyi.Dalam pilunya ia mencoba memanggil kura-kura.
8. Mendengar ada suara yang menjawab dari bawah bagian tubuhnya, sang kera salah sangka. Dikira "nang botang"nya sedang mengejek. Maka ia menjadi marah. Dipukullah "nang botang" dengan menggunakan batu kecil. Tapi apa lacur. Dia sendiri yang kesakitan. Dia sama sekali tidak menyangka bahwa kura-kura lah yang menyahut panggilannya tadi. Lalu ia memanggil kura-kura lagi.
9. Kera semakin marah pada "nang botang"nya, karena ia merasa "nang botang" telah mempermainkan dirinya dengan menyahut setiap kali ia memanggil kura-kura. Maka diambilah batu lebih besar lagi. Dipukulkan ke "nang botang" yang melekat di selangkangannya. Saking kuat ia memukul "nang botang"nya sendiri maka sang kera jatuh tersungkur dan pingsan.
10. Kura-kura pun keluar dari persembunyian.Ia segera merawatkera dengan obat-obatan yang dipetik dari tetumbuhan liar di hutan. Tak lupa pula ia menghabiskan

pisang yang tersisa. Setelah kejadian itu persahabatan antara kura-kura dan kera semakin harmonis, walaupun sekali-sekali mereka masih saling mempermainkan satu sama lain, tapi selalu diterima sebagai guyonan saja. Mereka saling melengkapi satu sama lain, kura-kura mengandalkan kecerdasan otaknya, sedangkan sang kera mengandalkan keterampilan pisiknya. Kura-kura sudah tidak pernah merajuk lagi, dan kera pun sudah tidak lagi mencandai kura-kura sampai melampaui batas.

2.2.3.2 Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel

Dalam menilai kegiatan menceritakan kembali teks fabel, penilaian yang dilakukan dari kegiatan menyampaikan cerita secara lisan yang selanjutnya di nilai sesuai dengan unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam penilaian kegiatan bercerita. Menurut Nurgiyantoro (1988, h.266.) bahwa tugas berbicara terdapat dua aspek yang terlibat yaitu keterampilan berbicara yang lebih dilihat dari segi aktivitas, kemampuan kognitif yang lebih dilihat dari segi isi atau gagasan yang terungkap melalui bahasa. Dijelaskan juga bahwasanya tes kemampuan berbicara mendorong siswa untuk mampu mengungkapkan ide/gagasan dari bahasa yang telah dipilih sendiri. Dalam buku Nurgiyantoro juga dijelaskan bahwa untuk melaksanakan kegiatan berbicara harus memperhatikan keadaan siswa baik dari segi kemampuan berbahasa maupun dari segi kemampuan berpikirnya.

Dalam penelitian ini penilaian berbicara diterapkan pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Menceritakan kembali teks fabel merupakan penerapan praktik berbicara pada tingkatan yang masih sederhana. Oleh karena itu, aspek yang di nilai didalamnya juga disesuaikan dengan hal-hal penting yang terdapat pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

Seperti penjelasan di atas, bahwasanya penilaian yang dilakukan untuk menilai kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran menceritakan kembali

teks fabel harus sesuai dengan hal-hal penting yang harus dicapai dalam pembelajaran tersebut. Selengkapnya acuan penilaian dari hal-hal penting yang terdapat dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. 1 Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel

No.	Aspek Penilaian	Kriteria
1.	**Kesesuaian penceritaan dengan isi cerita**	Menguasai isi cerita yang ditonton, unsur-unsur cerita yang relevan dengan cerita yang disajikan, dan alur cerita diceritakan dengan runtut
		Menguasai isi cerita yang ditonton, unsur-unsur cerita yang relevan dengan cerita yang disajikan, tetapi alur cerita yang diceritakan kurang runtut
		Penguasaan terhadap isi cerita cukup, beberapa unsur cerita yang diceritakan kurang relevan dengan yang disajikan, dan alur cerita kurang runtut
		Tidak menguasai isi cerita, unsur-unsur cerita yang diceritakan tidak relevan dengan cerita yang disajikan, dan alur cerita tidak runtut
2.	**Pemilihan Kalimat**	Mampu bercerita dengan pemilihan kata yang tepat dan bervariasi
		Mampu bercerita dengan pemilihan kata yang tepat namun tidak bervariasi
		Dalam bercerita beberapa pemilihan kata yang digunakan kurang tepat dan kurang

		bervariasi sehingga tidak semua cerita dapat dipahami
		Dalam bercerita pemilihan kata yang digunakan tidak tepat dan tidak bervariasi sehingga cerita tidak mudah dipahami
3.	**Kelancaran Penceritaan**	Mampu bercerita dengan tenang dan lancar
		Sesekali terburu-buru dan terbata-bata dalam bercerita
		Sering terburu-buru dan terbata-bata dalam bercerita
		Tidak menguasai cerita sama sekali sehingga penyampaian cerita tidak lancer
4.	**Variasi intonasi**	Mampu bercerita dengan banyak variasi intonasi
		Mampu bercerita dengan cukup variasi intonasi
		Mampu bercerita dengan sedikit variasi intonasi
		Mampu bercerita namun tidak ada variasi intonasi
5.	**Kejelasan Lafal**	Mampu bercerita dengan pelafalan yang sangat jelas
		Mampu bercerita dengan pelafalan yang cukup jelas
		Dalam bercerita pelafalan sedikit tidak jelas
		Dalam bercerita pelafalan sangat tidak jelas
6.	**Kepercayaan Diri**	Mampu bercerita dengan percaya diri
		Mampu bercerita dengan cukup percaya diri
		Mampu bercerita dengan sedikit percaya diri

		Dalam bercerita dengan kurang percaya diri

2.2.4 Hakikat Metode Pembelajaran Time Token

Metode *Time Token* atau termasuk dalam metode pembelajaran aktif. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya tanpa ada dominasi dari siswa yang lebih pandai dalam hal kemampuan berbicara. Dalam bagian berikut secara runtut dijelaskan mengenai pengertian metode pembelajaran time token, manfaat metode pembelajaran time token, kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran time token, dan langkah-langkah metode pembelajaran time token.

2.2.4.1 Pengertian Metode Pembelajaran Time Token

Menurut Rohyani (2017, h.23.) Metode pembelajaran *Time Token Arends* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Dalam metode ini semua siswa didorong untuk mampu menyampaikan pendapatnya sesuai dengan hasil yang telah didiskusikan oleh kelompoknya.

Menurut Suprijono (dalam Rohyani 2017, h.24.) menjelaskan bahwasanya metode pembelajaran *Time Token Arends* digunakan oleh *Arends* tahun 1998 untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode ini mendorong siswa untuk berani tampil, berani berbicara tanpa memilih siswa yang pandai dalam hal berbicara. Ahmad Rifai (2017, h.951.) metode pembelajaran kooperatif *Time Token Arends* mampu mendorong siswa untuk berpendapat. Dalam pelaksanaannya metode ini mengharuskan siswa untuk berpendapat dengan memberikan token berbicara kepada siswa.

Dari beberapa penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwasanya metode pembelajaran *Time Token* merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mampu berpendapat melalui kelompok diskusi yang

sudah dibentuk, yang selanjutnya dari kelompok tersebut semua siswa dapat tampil berbicara sesuai dengan *time token* yang telah diberikan.

2.2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Time Token

Shoimin (2013, h.217.) menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam metode pembelajaran *Time Token* yaitu sebagai berikut.

(1) Kelebihan Metode *Time Token*

a) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan parsitipasi belajar.

b) Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

c) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran

d) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi

e) Melatih siswa mengungkapkan pendapatnya

(2) Kekurangan metode *Time Token*

a) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.

b) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran karena semua siswa harus berbicara satu per satu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya

c) Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran

Dari penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya metode *Time Token* dapat meningkatkan partisipasi siswa karena dalam rangkaian metode ini, semua siswa didorong untuk aktif mengemukakan pendapatnya tanpa harus memilih siswa yang pandai berbicara. Namun, metode ini juga memiliki kekurangan tersendiri seperti konsep yang di bangun dalam metode ini yaitu memberikan *time token* kepada siswa dan setiap siswa diberikan waktu untuk berbicara sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam hal tersebut kekurangannya yaitu memerlukan banyak waktu untuk semua siswa dapat berbicara dan menyampaikan pendapatnya.

2.2.4.3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Time Token

Dalam Suprijono (2010, h.133.) metode pembelajaran *Time Token* memiliki tahapan-tahapan yang harus ditempuh dalam proses pelaksanaannya. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut.

(1) Mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*Cooperative Learning/CL*)
(2) Tiap siswa diberi dengan waktu kurang lebih 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
(3) Bila telah selesai bicara, kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon.
(4) Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis
(5) Dan seterusnya

Berikut adalah gambar kupon yang digunakan dalam metode pembelajaran *Time Token*.

Gambar 2. 1 Kupon Metode *Time Token*

2.2.5 Hakikat Metode Pembelajaran Talking Stick

Metode *Talking Stick* atau termasuk dalam metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya didepan orang lain. Dalam bagian berikut secara runtut dijelaskan mengenai pengertian metode pembelajaran talking stick, manfaat metode pembelajaran talking stick, kelebihan dan kekurangan metode

pembelajaran talking stick, dan langkah-langkah metode pembelajaran talking stick.

2.2.5.1 Pengertian Metode Pembelajaran Talking Stick

Menurut Suprijono (2014, h.109.) pembelajaran *Talking Stick* mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran dengan metode *talking stick* yaitu diawali dengan penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi dalam waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menutup buku bacaan terkait materi yang dibelajarkan. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu siswa. Adapun yang mendapat tongkat tersebut diberi kewajiban untuk menjawab pertanyaan dari guru terkait materi yang sudah dipelajari. Dalam metode ini sebaiknya disertai dengan iringan musik agar suasana lebih hidup. Secara bergilir tongkat didapatkan oleh peserta didik sampai semuanya mendapatkan giliran untuk berbicara atau menjawab pertanyaan dari guru terkait materi.

Menurut Huda (dalam Wulandari, 2016, h.46.) *Talking Stick* adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku). Slavin (dalam Wulandari : 2016, h.47.) juga menjelaskan bahwasanya metode *Talking Stick* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dalam sistem belajarnya yaitu membentuk kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwasanya metode pembelajaran *Talking Stick* merupakan metode yang mendorong seseorang untuk berani mengemukakan pendapatnya karena dalam metode ini semua orang dalam penerapannya memiliki hak untuk berbicara.

2.2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Talking Stick

Menurut Huda (2010, h.225.) Metode *Talking Stick* memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Kelebihan Metode Pembelajaran *Talking Stick*
   a) Menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran
   b) Melatih peserta didik memahami materi dengan cepat
   c) Memacu agar peserta didik lebih giat belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai)
   d) Peserta didik berani mengemukakan pendapat
2) Kekurangan Metode Pembelajaran *Talking Stick*
   a) Membuat siswa senam jantung
   b) siswa yang tidak siap tidak bisa menjawab
   c) ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru

2.2.5.3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Talking Stick

Dalam metode pembelajaran yang diterapkan pada suatu pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dengan cara yang lebih inovatif dan menyenangkan pada peserta didik. Adapun metode pembelajaran yang diterapkan, tentunya memiliki langkah-langkah tersendiri. Suprijono (2010, h.109.) menerangkan mengenai metode pembelajaran *Talking Stick* yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

1. Penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk membaca dan mempelajari materi tersebut dengan diberikan waktu yang cukup
3. Guru mengambil tongkat yang telah disiapkan sebelumnya
4. Guru memberikan tongkat kepada salah satu peserta didik
5. Peserta didik yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru dan seterusnya sampai semua peserta didik mendapat jatah berbicara untuk menyampaikan jawabannya
6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya

Berikut adalah gambar yang digunakan dalam metode pembelajaran *Talking Stick*.

Gambar 2. 2 Tongkat Talking Stick

2.2.6 Hakikat Media Video Animasi

2.2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas guna mendukung siswa agar aktif dan memberikan suasana menyenangkan selama proses belajar. Menurut Arsyad (2009, h.3.) kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang arti harfiahnya yaitu "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah *wa saa 'il* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim yang ditujukan kepada penerima pesan. Media sebagai bentuk perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran memiliki peran sebagai pengatur hubungan antara dua hal yang utama yaitu antara proses belajar dengan siswa dan isi dari pembelajaran yang diajarkan. Media sebagai perantara pembelajaran dirasa cukup penting disajikan guna menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Menurut Sanaky (2013,h.3.) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Jadi, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini adalah suatu sarana yang dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan

peserta didik dalam suatu pembelajaran, sehingga informasi lebih mudah diterima oleh peserta didik. Zainal Aqib (dalam Yuniarti, 2017, h.64.) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar (siswa).

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat merangsang terjadinya proses belajar melalui pesan atau informasi yang diterima, dengan tujuan agar mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran padapeserta didik dan guru sebagai pengarah dalam memanfaatkan media pembelajaran.

2.2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran

Sanaky (2013, h.5.) menjelaskan pada penggunaannya media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut.

(1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
(2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
(3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
(4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti : mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.2.6.3 Pengertian Media Video Animasi

Dalam penelitian ini media yang akan digunakan yaitu media video animasi. Media video animasi sendiri termasuk dalam jenis media *audiovisual*

karena proses kerja media tersebut dapat menghasilkan gambar gerak dan suara. Daryanto (2010, h.86.) menjelaskan bahwa video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Dalam bukunya, Daryanto juga menerangkan bahwa video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat secara langsung sampai ke hadapan siswa. Proses ketika siswa memeroleh informasi melalui penglihatan dan pendengaran akat lebih cepat dan dengan video menjadikan siswa langsung bisa merasakan dunia dari video yang disaksikan.

Menurut Annis dan Hilfa (2016, h.18.) video animasi merupakan salah satu dari beberapa media yang telah mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dalam penjelasannya, video animasi merupakan media yang efektif untuk dipilih disebabkan media video animasi dapat memunculkan unsur suara, unsur gambar bergerak, dan berwarna sehingga dapat menarik perhatian dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media video animasi adalah media audio visual gerak yang berisi gambar yang memuat objek-objek yang seolah hidup yang dapat diatur percepatan gerakannya. Selain itu, media video animasi juga dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan format video bergambar kartun animasi untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya media video animasi merupakan media yang menghasilkan jenis gambar animasi yang ditampilkan dengan suara sehingga efektif untuk membantu proses pembelajaran. Gambar yang disajikan dalam media video animasi ini yaitu berupa gambar kartun animasi yang disesuaikan dengan muatan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

Berikut adalah gambar tangkapan layar dari media video animasi cerita fabel.

Gambar 2. 3 Media Video Animasi

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, akan menggunakan dua metode pembelajaran yang akan diujicobakan pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran *Time Token* dan metode pembelajaran *Talking Stick*. Rohyani (2017, h.23.) menjelaskan bahwasanya metode pembelajaran *Time Token Arends* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Dalam metode ini semua siswa didorong untuk mampu menyampaikan pendapatnya sesuai dengan hasil yang telah didiskusikan oleh kelompoknya. Sedangkan mengenai metode pembelajaran *Talking Stick* menurut Suprijono (2014, h.109.) metode pembelajaran *Talking Stick* mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran dengan metode *talking stick* yaitu diawali dengan penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi

dalam waktu yang telah ditentukan. Metode pembelajaran ini mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya karena dalam metode ini semua orang dalam penerapannya memiliki hak untuk berbicara.

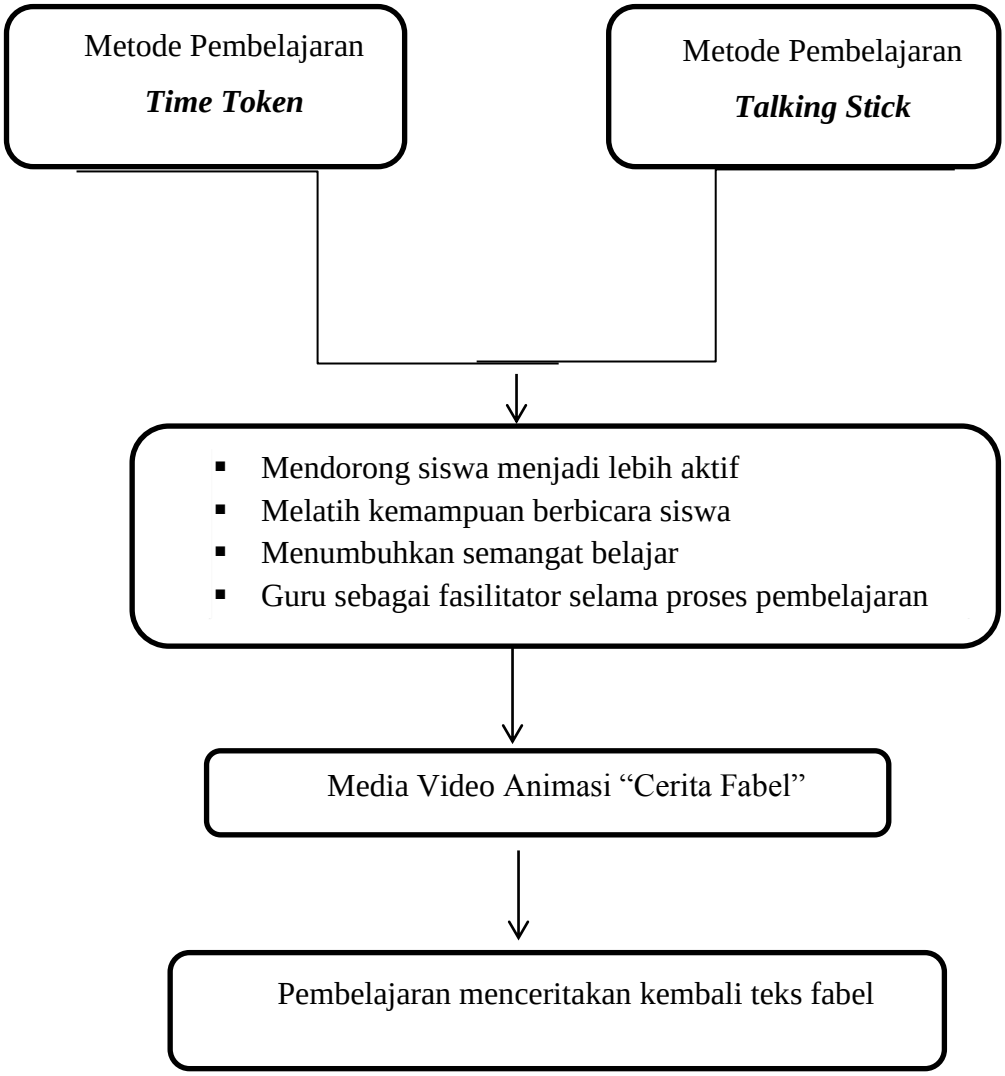
Kedua metode pembelajaran ini memiliki beberapa kesamaan sehingga dengan alasan tersebut penerapan kedua metode ini dirasa cocok apabila diterapkan dalam penelitian ini. Kedua metode ini sama-sama menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sesuai dengan salah satu tujuan Kurikulum 2013 yaitu menuntut siswa lebih aktif (*student center*) dan guru sebagai fasilitator. Selain itu, poin yang sama dari sintak pembelajaran pada kedua model ini adalah semua siswa di kelas akan mendapat bagian untuk berbicara atau mengutarakan informasi dari ide pokok yang sudah tersusun dalam pemikiran siswa. Tidak ada siswa yang pasif dalam proses pembelajaran ini karena secara bergantian akan mendapatkan kesempatan berbicara. Dari beberapa kesamaan tersebut, kedua metode pembelajaran ini mampu memenuhi kebutuhan peneliti dalam menemukan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar (KD) 4.11 yaitu menceritakan kembali isi fabel yang dibaca/didengar dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Menerapkan metode pembelajaran Time Token dan Talking Stick membutuhkan media yang dapat mendukung dalam proses penelitian tersebut. Jenis media yang akan digunakan yaitu media *Audio-Visual*. Dalam Sanaky (2013, h.119.) media *Audio-Visual* adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Panduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media *Audio-Visual*, adalah : televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Jadi media video Animasi merupakan jenis media *audio-visual* gerak yang berupa gambar bersuara yang bertujuan untuk memberikan gambaran informasi kepada orang yang menyaksikannya. Peneliti memilih menggunakan media video animasi dengan alasan bahwasanya media yang berupa gambar gerak dengan menampilkan berbagai macam tampilan seperti makhluk hidup, benda mati, dan lain sebagainya.

Media tersebut juga dapat menghantarkan suara sehingga menjadi lebih menarik apabila diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas terutama jika pembelajaran tersebut yaitu mengenai pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar. Fabel atau cerita hewan yang berperilaku seperti manusia penyampaiannya lebih menarik menggunakan media video animasi. Siswa lebih cepat menangkap informasi dari cerita fabel tersebut karena media yang digunakan dirasa menyenangkan

Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan menjadi lebih ringkas melalui bagan. Bagan dibawah ini disesuaikan dengan uraian yang sudah dijelaskan secara detil seperti penjelasan diatas. Berikut bagan kerangka berpikir penelitian ini.

Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara atas hasil dari suatu penelitian. Berdasarkan kajian pustaka, landasan teoretis, dan kerangka berpikir, hipotesis deskriptif dari penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut.

(1) penggunaan metode *time token* berbantuan media video animasi pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP memenuhi kriteria keefektifan.

(2) penggunaan metode *talking stick* berbantuan media video animasi pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP memenuhi kriteria keefektifan.

(3) penggunaan metode *time token* lebih efektif dibanding metode *talking stick* berbantuan media video animasi pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP, atau sebaliknya.

Sedangkan hipotesis statistik dapat disajikan sebagai berikut.

1. $\mathbf{H_0}: \boldsymbol{\mu_1 = \mu_2}$

   $\mathbf{H_a}: \boldsymbol{\mu_1 \neq \mu_2}$

   Keterangan

   $\mathbf{H_0}$: tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada kelompok eksperimen 1 sebelum mendapat perlakuan menggunakan metode *time token* berbantuan media video animasi dan setelah mendapat perlakuan menggunakan metode *time token* berbantuan media video animasi.

   $\mathbf{H_a}$: terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada kelompok eksperimen 1 sebelum mendapat perlakuan menggunakan metode *time token* berbantuan media video animasi dan setelah mendapat perlakuan menggunakan metode *time token* berbantuan media video animasi.

   $\boldsymbol{\mu_1}$: nilai *pretest* kelompok eksperimen 1 menggunakan metode pembelajaran *time token* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

μ_2 : nilai *posttest* kelompok eksperimen 1 menggunakan metode pembelajaran *time token* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

2. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

   $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

   Keterangan

   H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada kelompok eksperimen 2 sebelum mendapat perlakuan menggunakan metode *talking stick* berbantuan media video animasi dan setelah mendapat perlakuan menggunakan metode *talking stick* berbantuan media video animasi.

   H_a : terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada kelompok eksperimen 2 sebelum mendapat perlakuan menggunakan metode *talking stick* berbantuan media vide animasi dan setelah mendapat perlakuan menggunakan metode *talking stick* berbantuan media video animasi.

   μ_1 : nilai *pretest* kelompok eksperimen 2 menggunakan metode pembelajaran *talking stick* berbantuan media vide animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

   μ_2 : nilai *posttest* kelompok eksperimen 2 menggunakan metode pembelajaran *talking stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

3. $H_0: \mu_2 = \mu_1$

   $H_a: \mu_2 \neq \mu_1$

   Keterangan:

   H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan metode *time token* berbantuan media vide animasi dan pada kelompok eksperimen 2 yang menggunakan metode *talking stick* berbantuan media vide animasi.

$\mathbf{H_a}$: terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan metode *time token* berbantuan media video animasi dan pada kelompok eksperimen 2 yang menggunakan metode *talking stick* berbantuan media video animasi.

$\boldsymbol{\mu_1}$: nilai *posttest* kelompok eksperimen 1 menggunakan metode pembelajaran *time token* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

$\boldsymbol{\mu_2}$: nilai *posttest* kelompok eksperimen 2 menggunakan metode pembelajaran *talking stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel menggunakan metode *time token* berbantuan media video animasi pada peserta didik kelas VII C SMP Islam Al Madina Semarang berkategori efektif. Hal tersebut sesuai dengan nilai rata-rata dari hasil penilaian sikap pada kelas eksperimen I yang menerapkan metode *time token* dengan presentase sebesar 96% yang berkategori sangat baik. Pada penilaian keterampilan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel menggunakan metode *time token* nilai rata-rata hasil *pretest* 61,09, nilai rata-rata hasil *posttest* 74,50, sehingga selisih nilainya 13,41. Keefektifan metode *time token* diperkuat dengan hasil uji *paired sampel t test* pada nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas VII C Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga $\boldsymbol{H_0}$ ditolak dan $\boldsymbol{H_a}$ diterima dan dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.
2. Keefektifan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel menggunakan metode *talking stick* berbantuan media video animasi pada peserta didik kelas VII B SMP Islam Al Madina Semarang berkategori efektif. Hal tersebut sesuai dengan nilai rata-rata dari hasil penilaian sikap pada kelas eksperimen II dengan presentase sebesar 95% yang menerapkan metode *talking stick* berkategori sangat baik. Pada penilaian keterampilan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel menggunakan metode *talking stick* nilai rata-rata hasil *pretest* 60,68, nilai rata-rata hasil *posttest* 69,86, sehingga selisih nilainya 9,18. Keefektifan metode *talking stick* diperkuat dengan hasil uji *paired sampel t test* pada nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas VII B menunjukan Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga $\boldsymbol{H_0}$ ditolak dan $\boldsymbol{H_a}$ diterima

dan dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

3. Metode *time token* lebih efektif daripada metode *talking stick* apabila digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel berbantuan media video animasi pada peserta didik kelas VII SMP. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata dari hasil penilaian sikap pada peserta didik kelas eksperimen I yang menerapkan metode *time token* dengan presentase sebesar 96%, sedangkan peserta didik kelas eksperimen II yang menerapkan metode *talking stick* dengan presentase sebesar 95%, dan kedua kelas tersebut berkategori sangat baik. Pada penilaian hasil keterampilan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel terdapat selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas VII C sebesar 13,41, sedangkan kelas VII B sebesar 9,18. Hasil *pretest* dan *posttest* pada uji *paired sampel t test* nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka $\boldsymbol{H_0}$ ditolak dan $\boldsymbol{H_a}$ diterima dan dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya hasil *pretest* pada uji *independent sampel t test* nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas VII C dan VII B. Sedangkan hasil *posttest* pada uji *independent sampel t test* nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas VII C dan VII B. Berdasarkan beberapa hasil analisis data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode *time token* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel berbantuan media video animasi daripada metode *talking stick*.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut maka saran yang dapat peneliti berikan kepada guru-guru Bahasa Indonesia, para peserta didik, dan peneliti-peneliti selanjutnya sebagai berikut.

Bagi guru Bahasa Indonesia hendaknya menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya ketika akan mengajarkan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel sebaiknya menggunakan metode

time token dan *talking stick* karena sudah terbukti efektif. Peneliti menyarankan menggunakan metode *time token* dan *talking stick* yang ditambahkan media pembelajaran berupa video animasi karena tepat digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Pelaksanaan menggunakan metode *time token* dan *talking stick* menyenangkan bagi peserta didik karena proses pembelajarannya berbeda dari proses pembelajaran seperti biasanya, selain itu juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi teks fabel terutama dapat melatih mereka dalam mengasah keterampilan menceritakan kembali teks fabel.

Bagi para peserta didik hendaknya menerapkan metode *time token* dan *talking stick* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi tentang pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Metode *time token* dan *talking stick* diharapkan dapat membantu peserta didik belajar dengan mudah dan menyenangkan atau tidak membosankan.

Bagi peneliti-peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang hampir sama variabelnya dan penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Ratna, dkk. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Semitau*. Skripsi Program Studi Bahasa dan Seni FKIP Untan

Ardilla, Yoan. 2014. *Keefektifan Penggunaan Metode Time Token Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Sedayu Bantul*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman. Yogyakarta : UNY

Ariyanti, Riris, dkk. 2014. *Peningkatan Pemahaman Materi Akuntansi dengan Metode Talking Stick dan Snowball Throwing di Kelas XI IPS 2 SMA Tahun Ajaran 2013/2014. Jurnal Pendidikan UNS. Vol 2. No 2. Halaman73-86*

Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Betty Widya Asri, Khomsun Nurhalim, dan Purwadi Suhandini. 2019. *The Implementation of Talking Stick Model Assisted by Audio-Visual Media Toward Positive Character and Learning Outcome*. *Journal Of Primary Education. Vol. 8. No 2. Halaman 225-231*.

Bety Ratih Meganingtyas, Retno Winarni, Tri Murwaningsih. 2019. *The Effect of Using Course Review Horay and Talking Stick Learning Methods Towards Social Science Learning Result Reviewed From Learning Interest*. *International Journal of Educational Research Review. Halaman 190-197*

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Fauzidin, Moh. 2017. *Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang. Jurnal Obsesi. Vol. 1. No. 1. Halaman 42-51*.

Hardini, W Rahayu. *Bab II Kajian Pustaka : Keterampilan Bercerita*. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Negeri Yogyakarta.

Hendrikus, Dori Wuwur. 2009. *Retorika.* Yogyakarta: Kanisius

Hidayati, Nurul. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Card Short dalam Ketrampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP PGRI 1 Ciputat Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Hilfa Nabila Puteri dan Anis Kandriasari. 2016. *Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Personal Hygiene Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SMK Negeri 33 Jakarta. Jurnal Pedagogik. Vol. IV. No. 2. Halaman 54-57*

Janette Pelletier an Ruth Beatty. 2015. *Childern's Understanding of Aesop's Fables : Relations to Reading Comprehension and Theory of Mind. Jurnal Internasional*

Janita. 2016. *Penerapan Metode Time Token Arends dan Talking Stick dalam peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 1 Banyu Urip Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mataram : Universitas Mataram

Kemendikbud. (2017). *Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsnawiyah (SMP/MTs).* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lazim, Abdul. 2018. *Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Materi Pengertian Ruang dan Interaksi Antar Ruang dengan Metode Time Token Pada Siswa Kelas VII A SMPN 3 Praya Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. Vol. 2. No. 1. Halaman 52-69.*

Lestari Ambar, Mufidatun. 2016. *The use of Cooperative Learning of Jigsaw-Type and Make a Match Type to Improve Students's Activity*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 33 Tahun ke-5. Halaman 3.146-3.153*

Lisa Nofalia, Afnita, dan Mohd. Hafrison. 2018. *Pengaruh Penggunaan Strategi Inkuiri Berbantuan Media AudioVisual Terhadap Keterampilan Menulis*

Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 34 Padang. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 2 . No. 7. Halaman 1-8

Mudzakir. 2003. *Penulisan Buku Teks Bahasa Arab*. Makalah Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Bahasa Arab JPBA. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nurcahyo, Arief. 2018. *Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pokok Bahasan Iklan, Sarana Komunikasi Pada Kelas VIII SMPN 1 Singosari*. *Jurnal PTK dan Pendidikan. Vol. 4. No.1. Halaman 79-88*

Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press

Nur Utari, Pradina. 2014. *Studi Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Pada Anak Kelompok A Di Gugus 2 Kecamatan Kretek Bantul*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Yogyakarta.

Priyatni, dkk. 2014. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Rifai, Ahmad. 2017. *Keefektivan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arend Pada Pembelajaran Diskusi Siswa Kelas VIII SMP*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Yogyakarta : UNY

Rohyani. 2017. *Penerapan Metode Pembelajaran Time Token Arends Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV di MI Maraqitta'limat Mamben Daya Tahun 2015/2016*. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah. Mataram : IAIN Mataram

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara

Sadiman, Arif S. dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Siti Mardiah, Yani Kusmarni, Muhamad Iqbal. 2017. *Enhanchement Talking Students Ability Through Time Token Arends Technique in Social Sciences Learning*. *International Journal Pedagogy of Social Studies. Vol. 2. No. 1. Halaman 1-7*.

Siti Isnatun, Umi Farida. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Jakarta : Yudhistira

Simanjutak, Tianna. 2019. *Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Time Token Siswa Kelas VII D SMP Negeri 24 Kota Jambi*. *Jurnal Ilmiah Dikdaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. Halaman 293-303*

Sholihatul Hamidah Daulay, Maryati Salmiah, Zahrina Ulfa. 2018. *Students' Speaking Skill through Cooperative Learning Strategy : Time Token Arends*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 279*

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana, Nana & Ahmad, Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Utami, Sri. 2016. *Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran Talking Stick dan Snowball Throwing dalam Menangkap Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VII*. Skripsi Universitas Negeri Semarang

Wahyuddin, Wisrawaty. 2016. *Kemampuan Menentukan Isi Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raha. Jurnal Bastra Vol. 1. No. 1. Halaman 1-21*

Wulandari, Dwi Febrina. 2016. *Penerapan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Di SMKN 3 Magelang. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Boga*. Yogyakarta : UNY

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 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. Semarang : Unnes