

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Dalam pelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan bahasa tersebut adalah menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Salah satu keterampilan bahasa yang telah dipelajari sebelum memasuki sekolah serta digunakan untuk berkomunikasi dan menyampaikan wawasan secara lisan adalah berbicara.

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), salah satu standar kompetensi di kelas VII SMP adalah berbicara dan salah satu kompetensi dasar dari berbicara adalah menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai yang terdapat pada KD 10.1.

Tarigan (2007:15) menyatakan bahwa “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.” Jadi, dengan berbicara, siswa dapat mengekspresikan pemikiran, gagasan, maupun perasaan yang sedang dialami, dilihat dan dirasakannya. Selain itu, berbicara sering dikaitkan dengan bercerita. Telah kita ketahui bahwa bercerita adalah hal yang menarik dan biasanya sering dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Dengan

kegiatan tersebut, dapat melatih imajinasi anak dalam bercerita, khususnya menceritakan tokoh idola.

Menurut Nurhadi (2007:205), “Tokoh idola adalah tokoh yang dikagumi. Tokoh tersebut dapat siapa saja dan dari kalangan apa saja. Tokoh idola adalah sosok orang atau kelompok orang yang memiliki suatu kelebihan sehingga dapat menarik perhatian seseorang.” Ketika menceritakan tokoh idola, siswa harus memiliki ketertarikan pada seorang tokoh, sehingga membuat siswa ingin mencari tahu segala hal yang berhubungan dengan tokoh yang ia idolakan, setelah itu barulah ia mampu menceritakan tentang tokoh yang diidolakannya. Menceritakan tokoh idola adalah menceritakan kehidupan seseorang yang sangat diidolakan oleh para penggemar tokoh tersebut karena dianggap mempunyai kelebihan dalam suatu bidang dan juga memiliki sifat baik serta dapat dicontoh.

Namun, masih banyak siswa yang kurang mampu untuk bercerita, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Dra. Nirmala, salah satu guru bahasa Indonesia di MTs Negeri 2 Medan. Beliau mengatakan masih banyak siswa yang kurang dalam aspek berbicara, khususnya menceritakan tokoh idola. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Purwaningrum yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola dengan Teknik Simulasi *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 2 Ungaran Tahun Ajaran 2010/2011.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menceritakan tokoh idola masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-ratanya yaitu 57.48.

Menurut Ibu Dra. Nirmala, banyak faktor yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam bercerita, salah satu penyebabnya karena siswa kurang banyak

membaca sehingga kosakata yang dimiliki siswa untuk bercerita masih tergolong rendah. Hal tersebutlah yang membuat siswa gerogi, malu, kurang ekspresif, dan tersendat-sendat ketika bercerita. Selain itu, siswa juga kurang berani berbicara di depan kelas, hanya sekitar 5 dari 40 siswa yang berani bercerita. Ada juga siswa yang beranggapan bahwa bercerita bukan suatu hal yang penting dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa tidak serius ketika belajar. Hal tersebut membuat siswa banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 80.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara atau bercerita, peran guru sangat dibutuhkan, terutama dalam hal memilih model pembelajaran yang sesuai dan mampu membuat siswa lebih aktif terutama dalam hal bercerita. Model pembelajaran yang dilakukan guru juga menjadi faktor yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam bercerita. Dalam hal ini, guru harus bisa memilih model-model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan bahan ajarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berusaha memperbaiki keadaan dengan menawarkan suatu model pembelajaran yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *time token*. Istarani (2011:194) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *time token* digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara di depan orang lain atau di depan umum, sehingga siswa memiliki *skill* atau kemampuan untuk berbicara/bercerita.” Dengan model pembelajaran *time token*, dapat memacu motivasi siswa untuk bercerita karena model ini mempunyai batasan waktu yang telah ditentukan.

Time token berasal dari kata “*time*” artinya waktu dan “*token*” artinya tanda. *Time token* merupakan model pembelajaran dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu bertujuan untuk memacu motivasi siswa mengeksplorasi kemampuan berpikir dan mengemukakan gagasannya. Model pembelajaran ini melibatkan semua siswa dalam pelaksanaannya sehingga pikiran dan perhatian siswa akan tetap tertuju pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penggunaan model pembelajaran *time token* mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Kenyataan ini telah dibuktikan oleh hasil penelitian dari Gultom dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Kemampuan Berpidato Siswa Kelas XI SMA Swasta Free Methodist Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014” yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *time token* berhasil meningkatkan kemampuan berbicara karena model ini memacu motivasi siswa dalam mengeksplorasi kemampuan berpikir dan mengemukakan gagasannya serta memacu keberanian siswa dalam berkomunikasi di depan umum (aspek berbicara).

Berdasarkan penelitian tersebut, ternyata model pembelajaran *time token* ini sangat baik dalam hal berbicara karena model ini mengharapkan peserta didik untuk aktif dalam bercerita dan dapat meningkatkan keberanian siswa untuk bercerita. Dengan adanya batasan waktu, dapat membuat siswa yang sering mendominasi pembicaraan di dalam kelas untuk mempergunakan waktu dengan sebaik-baiknya dan bagi siswa yang sering diam di kelas dapat terpacu untuk mengungkapkan tokoh idolanya sesuai waktu yang telah ditentukan. Disini

penulis ingin mengujicobakan apakah model pembelajaran *time token* ini benar-benar efektif khususnya dalam kegiatan menceritakan tokoh idola.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola Oleh Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. kemampuan berbicara siswa masih kurang, khususnya ketika menceritakan tokoh idola;
2. kurangnya kosakata yang dimiliki siswa;
3. kurangnya keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas;
4. kurangnya keseriusan siswa ketika belajar;
5. banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini mencapai sasaran yang tepat dan terarah maka perlu dibatasi permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini, permasalahan dibatasi dan difokuskan pada kemampuan berbicara siswa masih kurang, khususnya ketika menceritakan tokoh idola. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan pada semester genap tahun pembelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menceritakan tokoh idola siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2015/2016 sebelum menggunakan model pembelajaran *time token*?
2. Bagaimana kemampuan menceritakan tokoh idola siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2015/2016 sesudah menggunakan model pembelajaran *time token*?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan tokoh idola siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2015/2016 sebelum menggunakan model pembelajaran *time token*.
2. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan tokoh idola siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2015/2016 sesudah menggunakan model pembelajaran *time token*.

3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *time token* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoretis dan praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menceritakan tokoh idola.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, setelah menerapkan model pembelajaran *time token* diharapkan dapat semakin meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam hal menceritakan tokoh idola.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberi solusi dan masukan bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, terarah, dan tetap terkondisi.
- c. Bagi kepala sekolah maupun sekolah, sebagai bahan masukan agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya.
- d. Bagi pihak lain, Sebagai bahan perbandingan untuk peneliti-peneliti lain.