

## **BAB II LANDASAN TEORETIS**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Hakikat Pembelajaran Teks Fabel di Sekolah Menengah Pertama Berdasarkan Kurikulum 2013**

Kurikulum yang digunakan pada satuan pendidikan di Indonesia sering sekali mengalami perubahan. Hal ini disebabkan pemerintah terus berupaya meningkatkan dan menyempurnakan kurikulum supaya peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Perubahan kurikulum terbaru saat ini yaitu perubahan dari kurikulum 2013 revisi menjadi kurikulum merdeka. Meskipun demikian, kurikulum yang masih banyak berlaku di sekolah saat ini yaitu kurikulum 2013 revisi yang merupakan penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Perubahan kurikulum ini diharapkan mampu membawa pendidikan di Indonesia lebih baik dan lebih maju lagi.

Dengan perubahan kurikulum, pembelajaran di sekolah pun akan mengalami perubahan. Untuk mengetahui pembelajaran di sekolah, khususnya pembelajaran teks fabel kelas VII jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi, penulis akan menjelaskan elemen-elemen yang terdapat pada kurikulum dimulai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran teks fabel sebagai berikut.

### a. Kompetensi Inti

Permendikbud nomor 35 tahun 2018 menyatakan Kompetensi Inti Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki seorang peserta didik SMP/MTs pada setiap tingkat kelas. Kompetensi Inti Sekolah Menengah Pertama kelas VII yang harus dikuasai selama proses pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 revisi adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1**

#### Kompetensi Inti

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>DESKRIPSI KOMPETENSI</b>
Sikap Spiritual	1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
Sikap Sosial	2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
Pengetahuan	3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
Keterampilan	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## **b. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 BAB II Pasal 2 ayat 2 (2016:3) menyatakan, “Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.”

Kompetensi dasar yang berkaitan dengan penelitian ini yang terdapat dalam silabus Kurikulum 2013 Revisi yaitu

- 1) Kompetensi Dasar 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Kompetensi Dasar dijabarkan menjadi indikator sebagai berikut.

- 3.12.1 Menjelaskan orientasi dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
- 3.12.2 Menjelaskan komplikasi dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
- 3.12.3 Menjelaskan resolusi dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
- 3.12.4 Menjelaskan koda dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
- 3.12.5 Menjelaskan 3 kata ganti yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
- 3.12.6 Menjelaskan 3-5 kata kerja yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.

- 3.12.7 Menjelaskan 3 konjungsi yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
- 3.12.8 Menjelaskan 3 kalimat langsung yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
- 3.12.9 Menjelaskan 3 kata sandang yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan.

**c. Tujuan Pembelajaran**

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel dengan menggunakan TGT berbasis *Mobile Games*, diharapkan peserta didik mampu :

1. Menjelaskan orientasi dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
2. Menjelaskan komplikasi dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai dan alasan bukti dan alasan yang tepat.
3. Menjelaskan resolusi dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
4. Menjelaskan koda dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
5. Menjelaskan 3 kata ganti yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.

6. Menjelaskan 3-5 kata kerja yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar bukti dan alasan yang tepat.
7. Menjelaskan 3 konjungsi yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
8. Menjelaskan 3 kalimat langsung yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan yang tepat.
9. Menjelaskan 3 kata sandang yang terdapat dalam teks fabel yang dibaca atau didengar disertai bukti dan alasan.

## **2. Hakikat Teks Fabel**

### **a. Pengertian Teks Fabel**

Secara etimologis fabel berasal dari bahasa latin "*Fabulat*" yang memiliki arti cerita. Fabel merupakan salah satu jenis teks cerita fantasi, namun fokus ceritanya ada pada tokoh yang sepenuhnya diperankan oleh binatang yang seolah berkelakuan dan memiliki sifat seperti manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Danandjaya (2002:86) "Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia."

Cerita fabel kental akan cerita-cerita bermoral, karena biasanya di setiap cerita fabel akan selalu ada pesan moral yang disampaikan oleh pengarang sebagai bahan untuk anak-anak mengenai sifat dan sikap baik buruk makhluk hidup yang harus

dipahami. Eti (2009:43), “Fabel adalah cerita binatang yang dapat berlaku seperti manusia dan bersifat didaktis. Dalam cerita fabel disuguhkan nilai pendidikan yang sangat bermanfaat bagi pembaca.”

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa cerita fabel merupakan cerita fantasi dengan tokoh binatang-binatang baik binatang peliharaan maupun liar dari segala jenis binatang yang memiliki sikap, berakal budi seperti manusia. Fabel memiliki tujuan untuk mengajarkan pendidikan moral kepada pembaca utamanya pada anak-anak.

#### **b. Struktur Teks Fabel**

Dalam penulisan sebuah teks tentunya tidak hanya asal menulis, namun terdapat kerangka atau struktur yang harus diperhatikan supaya tulisan yang ditulis jelas dan runtutannya teratur. Begitu pula dengan teks fabel, dalam penulisan teks fabel juga haruslah memperhatikan susunan strukturnya.

Menurut Kosasih dan Kurniawan (2019:226), struktur dari teks fabel adalah sebagai berikut.

- 1) Orientasi, berisi pengenalan tokoh ataupun latar cerita, seperti hewan apa tokoh utama dalam teks fabel itu, bagaimana sikapnya kemudian di mana tokoh tersebut hidup.
- 2) Komplikasi, berisi tentang masalah yang dialami tokoh utama, biasanya berisi konflik yang dihadapi si tokoh utama dengan tokoh lainnya.
- 3) Resolusi, berisi penyelesaian masalah yang dihadapi oleh tokoh.
- 4) Koda, berisi pesan moral mengenai cerita yang telah disampaikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa struktur dari teks fabel terdiri dari

- 1) Orientasi yang menjelaskan atau mengenalkan tokoh dan latar tempat dan watak dari tokoh utama.
- 2) Komplikasi yang berisi permasalahan yang dihadapi tokoh utama selama dalam cerita yang melibatkan tokoh lain.
- 3) Resolusi merupakan bagian tokoh utama menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.
- 4) Koda yang berisi mengenai titik balik yang dialami tokoh karena permasalahan yang dihadapinya dan merupakan bagian yang menyampaikan pesan norma yang ingin penulis sampaikan.

### **c. Kaidah Kebahasaan Teks Fabel**

Seperti yang kita ketahui bahwa teks merupakan salah satu alat untuk menyampaikan ide pikiran seseorang melalui bahasa. Bahasa dalam teks tentunya merupakan bagian yang paling penting dan utama. Begitu pula dalam fabel, bahasa merupakan bagian yang penting dan utama. Fabel tidak bisa dikatakan sebagai teks apabila tidak menggunakan bahasa.

Dalam penggunaan bahasa pada suatu teks tentunya memiliki kaidah atau aturan-aturan sendiri dan berbeda bergantung pada jenis teks yang dibuat. Begitu pula dengan teks fabel, ada beberapa kaidah kebahasaan dalam teks fabel, beberapa yang akan dipelajari pada KD yang diambil dalam penelitian yaitu 1) kata kerja, 2) kata ganti, 3) kata hubung atau konjungsi, 4) kalimat langsung, 5) kata sandang.

Menurut Kosasih (2019:228) menyatakan bahwa

Teks fabelpun menggunakan bahasa sehari-hari seperti halnya manusia. Dengan beberapa ciri sebagai berikut:

- 1) Menggunakan kata-kata yang menyatakan urutan waktu, seperti pada suatu ketika, pada zaman dahulu, kemudian, akhirnya.
- 2) Menggunakan kata kerja tindakan, seperti mengembara, menggigit, menerjang, melompat, memangsa, memanjat.
- 3) Menggunakan kata kerja yang menggambarkan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan para tokohnya. Misalnya, membisu, mengeluh, mengerang, tertunduk, lesu.
- 4) Menggunakan kata-kata yang menggambarkan keadaan atau sifat tokohnya, seperti bingung, lapar, kurus, buas, licik, sombong.
- 5) Menggunakan kata sandang, seperti si, sang.
- 6) Menggunakan sudut pandang tokoh ketiga. Pencerita (juru dongeng) tidak terlibat dalam cerita yang disampaikannya.
- 7) Menggunakan dialog.

Dalam Silabus Bahasa Indonesia (2017:12) kebahasaan fabel yang dibahas meliputi 1) kata kerja 2) kata ganti 3) konjungsi dan 4) kalimat langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memutuskan untuk mengambil empat kebahasaan yang sama yaitu kata kerja, kata ganti yang digunakan pada sudut pandang, konjungsi pada hubungan waktu, dan kalimat langsung pada dialog. Selain empat kata tersebut, penulis menambahkan satu kebahasaan yang sering ditemukan dan mencolok pada fabel, yaitu penggunaan kata sandang Si dan Sang yang juga termasuk dalam teori yang dikemukakan oleh Kosasih.

Penjelasan mengenai beberapa kaidah kebahasaan yang biasa digunakan pada fabel berdasarkan KD pembelajaran yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

#### 1) Kata Kerja

Kata kerja adalah salah satu kaidah kebahasaan teks fabel. Kata kerja merupakan kata yang digunakan untuk mengungkapkan apa yang dilakukan oleh tokoh dalam teks fabel. Bukan hanya apa yang dilakukan oleh tokoh, kata kerja pada teks

fabel juga digunakan untuk menggambarkan apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh tokoh.

Menurut Alwi, dkk. (2003:87-88), kata kerja yang digunakan pada teks fabel yaitu kata kerja intransitif dan transitif. Ciri-ciri kata kerja yaitu sebagai berikut.

- a) Kata kerja memiliki fungsi utama sebagai predikat atau sebagai inti predikat dalam kalimat walaupun dapat juga mempunyai fungsi lain,
- b) Kata kerja mengandung makna inheren perbuatan (aksi), proses, atau keadaan yang bukan sifat atau kausalitas,
- c) Kata kerja khusus yang bermakna keadaan, tidak dapat diberi prefiks ter- yang berarti “paling”. Kata kerja seperti mati atau suka, misalnya, tidak dapat diubah menjadi termati atau tersuka,
- d) Pada umumnya kata kerja tidak dapat bergabung dengan kata-kata yang menyatakan makna kesangatan. Tidak ada bentuk seperti agak belajar, sangat pergi, dan bekerja sekali meskipun ada bentuk seperti sangat berbahaya, agak mengecewakan, a.n. mengharapkan sekali.

Berdasarkan pendapat yang sudah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa kata kerja merupakan kata yang digunakan untuk menjelaskan perbuatan dan kegiatan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita baik yang dilakukan secara fisik maupun secara pikiran dan perasaan tokoh. Kata kerja dapat dibentuk dengan menambahkan imbuhan-imbuhan seperti me-, ter-, ber-, me-kan, di-kan, memper-an, memper-i, dan imbuhan ber-an. Kata kerja dalam kalimat biasanya berfungsi sebagai predikat yang biasanya letaknya berada setelah subjek.

## 2) Kata Ganti

Kata ganti atau pronomina merupakan kata yang digunakan dalam tulisan untuk mengefektifkan tulisan sehingga tidak terjadi pengulangan nama objek atau subyek yang dirujuk. Dengan menggunakan kata ganti kalimat-kalimat yang disusun baik dalam tulisan maupun lisan dirasa akan lebih efektif.

Chaer dalam bukunya (2013:91) menyatakan, kata ganti dibagi menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut.

1) Kata ganti orang pertama, yaitu kata yang menggantikan diri orang yang berbicara. Yang termasuk kata ganti orang pertama adalah: a) kata ganti orang pertama tunggal yaitu *saya* dan *aku*. Kata ganti *aku* memiliki bentuk singkatnya, yakni *ku*. b) kata ganti orang pertama jamak yaitu *kami* dan *kita*. 2) kata ganti orang kedua yaitu kata ganti yang menggantikan diri orang yang diajak bicara. Yang termasuk kata ganti orang kedua ini adalah: a) kata ganti orang kedua tunggal *kamu*, *engkau*, *anda*. b) kata ganti orang kedua jamak yaitu *kalian*. 3) kata ganti orang ketiga, yaitu kata yang menggantikan diri orang yang dibicarakan. Yang termasuk kata ganti diri orang ketiga adalah: a) kata ganti orang ketiga tunggal yaitu *ia*, *dia*, *nya*, *beliau*. b) kata ganti orang ketiga jamak yaitu *mereka*, *mendiang*, *almarhum* (*almarhumah*).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kata ganti merupakan kata yang digunakan oleh penulis dalam teks fabel untuk menggantikan nomina ataupun frasa nomina supaya tulisan lebih efektif tanpa adanya pengulangan nama. Contoh dari beberapa kata ganti orang pertama adalah *aku*, *saya* dan *kami*. Kata ganti orang kedua adalah *kamu*, *engkau* dan *kalian* tersebut. Kata ganti orang ketiga adalah *ia*, *dia*, dan *beliau*. Beberapa contoh kata ganti yang sering digunakan pada fabel yaitu *aku*, *kamu*, *kami*, *kita*, *dia* dan *kalian*.

### 3) Konjungsi

Kaidah kebahasaan lainnya dalam teks fabel yaitu konjungsi. Konjungsi merupakan kata hubung yang berfungsi menghubungkan dua kata, frasa, klausa dan kalimat. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Sumarlan (2003:32), “Konjungsi adalah salah satu jenis kohesi gramatikal yang dengan cara menghubungkan unsur yang satu dengan yang lain dalam wacana.” Salah satu kata hubung yang digunakan dalam fabel yaitu kata hubung temporal atau kata hubung yang

menghubungkan dua kejadian yang berkaitan dengan waktu. Misalnya sejak, semenjak, akhirnya, sewaktu, tatkala, seraya, serta, selagi, sementara, selama, sambil, ketika dan lainnya.

#### 4) Kalimat Langsung

Kalimat merupakan rangkaian kata atau satuan bahasa yang dapat menyatakan makna dengan lengkap dari suatu ungkapan. Menurut Alwi, dkk. (2003:311), “Kalimat adalah satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan, yang mengungkapkan pikiran yang utuh.

Bentuk-bentuk kalimat banyak jenisnya tergantung bagaimana kalimat itu digunakan dan kalimat itu disusun. Dalam teks fabel jenis kalimat yang sering digunakan yaitu kalimat langsung. Wiyanto (2019:45) menyatakan, “Kalimat langsung adalah kalimat yang memberitahukan bagaimana ucapan asli itu diapit oleh tanda petik.” Adapun ciri-ciri dari kalimat langsung yang dikemukakan oleh Wiyanto (2019:45) yaitu, 1) Penulisannya menggunakan tanda petik, 2) Mempunyai intonasi yang berupa tanda tanya dan tanda seru, 3) Huruf pertama dalam petikan menggunakan huruf kapital, 4) Bagian kutipan merupakan kalimat tanya, berita atau perintah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kalimat langsung adalah kalimat yang digunakan untuk menggambarkan pernyataan yang diucapkan langsung oleh tokoh yang terlibat dalam percakapan. Kalimat langsung biasanya ditandai dengan dikutip pada tanda petik.

### 5) Kata Sandang

Kata sandang merupakan sejenis kata penentu atau pembatas yang letaknya di depan kata benda atau kata sifat. Makna dari kata sandang bergabung dengan kata yang berada dibelakangnya. Kata sandang yang masih dipakai dalam Bahasa Indonesia, misalnya “si” dan “sang”.

Kata sandang "si" dan "sang" digunakan untuk menunjukkan subjek dalam cerita tersebut. Contohnya, dalam cerita fabel "Si Kancil dan Sang Buaya", kata sandang "si" digunakan untuk menunjukkan Kancil sebagai subjek, sementara kata sandang "sang" digunakan untuk menunjukkan Buaya sebagai subjek. Ini memberikan kesan yang berbeda pada pembaca, sehingga membuat cerita terasa lebih hidup dan menarik. Namun, penggunaan kata sandang "si" dan "sang" pada fabel tidak bersifat tetap dan sangat bergantung pada tradisi dan budaya masing-masing negara. Ada beberapa negara yang menggunakan kata sandang lain, seperti "seorang" atau "seekor", untuk menunjukkan subjek dalam cerita fabel mereka.

### **3. Hakikat Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel**

Pembelajaran bukanlah proses yang didominasi oleh guru. Pembelajaran adalah proses yang secara kreatif menuntut siswa melakukan sejumlah kegiatan sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya.” Dalam tahapan pembelajaran ada beberapa kegiatan yang dilakukan siswa berdasarkan tingkatan yang harus dicapai. Pada KD yang diambil pada penelitian ini kegiatan yang harus dilakukan dan menjadi tujuan adalah menelaah.

Menelaah merupakan kata yang berawal dari kata “Telaah” yang telah diberi imbuhan “me-.” Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* “Telaah” memiliki arti *penyelidikan, kajian, pemeriksaan, penelitian*. Menelaah berarti *mempelajari, menyelidiki, mengkaji, memeriksa, dan menilik*. Dengan demikian yang dimaksud dengan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks fabel dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari, menyelidiki, memeriksa struktur teks fabel yang meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, koda dan kaidah kebahasaan teks fabel yang meliputi kata ganti, kata kerja, konjungsi, kalimat langsung dan kata sandang disertai bukti dan alasannya.

Berikut adalah contoh menelaah struktur dan kebahasaan teks Fabel ”Gajah yang Baik Hati”.

### **Gajah yang Baik Hati**

Siang hari itu suasana di hutan sangat terik. Tempat tinggal si Kancil, Gajah dan lainnya seakan terbakar. Kancil kehausan. Dia berjalan-jalan mencari air.

Di tengah perjalanan dia melihat kolam dengan air yang sangat jernih. Tanpa pikir Panjang dia langsung terjun ke dalam kolam. Tindakan Kancil sangat ceroboh, dia tidak berpikir bagaimana cara ia naik ke atas. Beberapa kali Kancil mencoba untuk memanjat tetapi ia tidak bisa sampai ke atas.

Si Kancil tidak bisa berbuat apa-apa. Ia hanya berteriak meminta tolong. Teriakan si Kancil ternyata terdengar oleh si Gajah yang kebetulan melewati tempat itu. “Hai, siapa yang ada di kolam itu?”

“Aku...si Kancil sahabatmu.”

Kancil terdiam sesaat mencari akal agar Gajah mau menolongnya.

“Tolong aku mengangkat ikan ini.”

“Yang benar kau mendapatkan ikan?”

“Benar..benar! Aku mendapatkan ikan yang sangat besar.”

Gajah berpikir sejenak. Bisa saja ia turun ke bawah dengan mudah tetapi bagaimana jika naiknya nanti.

“Kau memanfaatkanku, ya Cil? Kau akan menipuku untuk kepentingan dan keselamatanmu sendiri?” Tanya Gajah.

Kancil hanya terdiam.

“Sekali-kali kamu harus diberi pelajaran,” kata Gajah sambil meninggalkan tempat itu. Gajah tidak mendengarkan teriakan Kancil. Kancil mulai putus asa. Semakin lama berada di tempat itu Kancil mulai merasa kebingungan. Hingga menjelang sore tidak ada seekor binatang yang mendengar teriakannya.

“Aduh gawat! Aku benar-benar akan kaku di tempat ini.” Dia berpikir apa ini karena dia sering menjaili teman-temannya.

Tidak lama, tiba-tiba Gajah muncul lagi. Kancil meminta tolong Kembali.

“Bagaimana Cil?”

“Tolong aku, aku berjanji tidak akan iseng lagi”

“Janji?” Gajah menekankan.

“Sekarang apakah kamu sudah sadar? Dan akan berjanji tidak akan menipu, jahil, iseng dan perbuatan yang merugikan binatang lain?”

“Benar Gajah, aku benar-benar berjanji.”

Gajah menjulurkan belalainya yang panjang untuk meraih kancil dan mengangkatnya ke atas. Begitu sampai di atas Kancil berkata.

“Terima kasih Gajah! Saya tidak akan pernah melupakan kebaikanmu ini.”

Sejak saat itu Kancil menjadi binatang yang sangat baik. Ia tidak lagi berbuat iseng seperti yang pernah ia lakukan pada beruang dan binatang-binatang lainnya.

Memang kita harus berhati-hati kalau bertindak. Jika tidak hati-hati akan celaka. Jika kita hati-hati kita akan selamat, bahkan menyelamatkan orang lain. Kita juga harus ingat jangan pernah merugikan orang lain karena kita tentu masih membutuhkan bantuan mereka.

(Sumber: Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII)

**Tabel 2.2**

Hasil Menelaah Struktur Fabel “Gajah yang Baik Hati”

<b>Struktur Fabel</b>	<b>Kutipan Teks</b>	<b>Keterangan</b>
Orientasi	Siang hari itu suasana di hutan sangat terik. Tempat tinggal si Kancil, Gajah dan lainnya seakan terbakar. Kancil kehausan. Dia berjalan-jalan mencari air.	Bagian ini merupakan orientasi karena pada bagian ini dikenalkan secara singkat tokoh dalam cerita, tempat kejadian dan suasana awal pada cerita tersebut.
Komplikasi	Di tengah perjalanan dia melihat kolam dengan air yang sangat jernih. Tanpa pikir Panjang dia langsung terjun ke dalam kolam.	Bagian ini merupakan komplikasi karena menceritakan permasalahan yang dialami oleh tokoh sampai dia benar-benar sangat kesulitan

	<p>Tindakan Kancil sangat ceroboh, dia tidak berpikir bagaimana cara ia naik ke atas. Beberapa kali Kancil mencoba untuk memanjat tetapi ia tidak bisa sampai ke atas.</p> <p>Si Kancil tidak bisa berbuat apa-apa. Ia hanya berteriak meminta tolong. Teriakan si Kancil ternyata terdengar oleh si Gajah yang kebetulan melewati tempat itu. “Hai, siapa yang ada di kolam itu?” “Aku..si Kancil sahabatmu.” Kancil terdiam sesaat mencari akal agar Gajah mau menolongnya.</p> <p>“Tolong aku mengangkat ikan ini.”</p> <p>“Yang benar kau mendapatkan ikan?”</p> <p>“Benar..benar! Aku mendapatkan ikan yang sangat besar.”</p> <p>Gajah berpikir sejenak. Bisa saja ia turun ke bawah dengan mudah tetapi bagaimana jika naiknya nanti.</p> <p>“Kau memanfaatkanku, ya Cil? Kau akan menipuku untuk kepentingan dan keselamatanmu sendiri?” Tanya Gajah.</p> <p>Kancil hanya terdiam.</p> <p>“Sekali-kali kamu harus diberi pelajaran,” kata Gajah sambil meninggalkan tempat itu.</p> <p>Gajah tidak mendengarkan teriakan Kancil. Kancil</p>	<p>karena permasalahan yang dihadapi. Permasalahan ini diawali dengan sikap ceroboh tokoh kancil yang tanpa pikir panjang langsung loncat ke kolam sampai pada akhirnya dia kesulitan untuk keluar dari kolam dan tidak ada satupun yang menolongnya. Bahkan sahabatnya sendiri, Gajah tidak mau menolong karena sikap kancil yang sering merugikan yang lain.</p>
--	---	--

	<p>mulai putus asa. Semakin lama berada di tempat itu Kancil mulai merasa kedinginan. Hingga menjelang sore tidak ada seekor binatang yang mendengar teriaknya.</p> <p>“Aduh gawat! Aku benar-benar akan kaku di tempat ini.” Dia berpikir apa ini karena dia sering menjaili teman-temannya.</p>	
Resolusi	<p>Tidak lama, tiba-tiba Gajah muncul lagi. Kancil meminta tolong Kembali.</p> <p>“Bagaimana Cil?”</p> <p>“Tolong aku, aku berjanji tidak akan iseng lagi”</p> <p>“Janji?” Gajah menekankan.</p> <p>“Sekarang apakah kamu sudah sadar? Dan akan berjanji tidak akan menipu, jahil, iseng dan perbuatan yang merugikan binatang lain?”</p> <p>“Benar Gajah, aku benar-benar berjanji.”</p> <p>Gajah menjulurkan belalainya yang panjang untuk meraih kancil dan mengangkatnya ke atas. Begitu sampai di atas Kancil berkata.</p> <p>“Terima kasih Gajah! Saya tidak akan pernah melupakan kebaikanmu ini.”</p>	<p>Bagian ini merupakan resolusi karena berisi cara tokoh Kancil menyelesaikan permasalahannya. Dia meminta bantuan kembali pada Gajah dengan memenuhi syarat yang diberikan Gajah, yaitu dia harus berubah menjadi lebih baik lagi, tidak iseng, tidak jahil dan merugikan hewan lainnya.</p>
Koda	<p>Sejak saat itu Kancil menjadi binatang yang sangat baik. Ia tidak lagi berbuat iseng seperti yang pernah ia lakukan pada beruang dan binatang-binatang lainnya.</p>	<p>Bagian ini merupakan koda karena berisi amanat yang disampaikan kepada pembaca dengan memperlihatkan sikap tokoh Kancil yang berubah menjadi lebih baik dan adanya</p>

	Memang kita harus berhati-hati kalau bertindak. Jika tidak hati-hati akan celaka. Jika kita hati-hati kita akan selamat, bahkan menyelamatkan orang lain. Kita juga harus ingat jangan pernah merugikan orang lain karena kita tentu masih membutuhkan bantuan mereka.	pesan yang disampaikan dari kejadian yang dialami Kancil.
--	--	---

Tabel 2.3

Hasil Menelaah Kebahasaan Fabel “Gajah yang Baik Hati”

Kaidah Kebahasaan	Kutipan teks	Keterangan
Kata Kerja	Dia <i>berjalan-jalan mencari</i> air, Ia hanya <i>berteriak meminta</i> tolong, dia tidak <i>berpikir</i> bagaimana cara ia <i>naik</i> ke atas, beberapa kali Kancil <i>mencoba</i> untuk memanjat, Kancil terdiam sesaat <i>mencari</i> akal agar Gajah mau menolongnya, Gajah <i>berpikir</i> sejenak.	<i>Berjalan-jalan mencari, berteriak meminta, berpikir, naik, mencoba, mencari</i> merupakan kata kerja karena menunjukkan perbuatan dan kegiatan yang dilakukan tokoh baik secara fisik, perasaan maupun dalam pikiran.
Kata Ganti	1) <i>Dia</i> berjalan-jalan mencari air. <i>Ia</i> hanya berteriak meminta tolong. 2) <i>Aku</i> mendapatkan ikan yang sangat besar. <i>Aku</i> berjanji tidak akan iseng lagi. 3) <i>Kau</i> manfaatkan aku, ya Cil? Sekarang apakah <i>kamu</i> sudah sadar?	1) <i>Dia, Ia</i> merupakan kata ganti orang ketiga tunggal karena menggantikan diri tokoh yang dibicarakan. 2) <i>Aku</i> merupakan kata ganti orang pertama tunggal yang digunakan oleh tokoh untuk menyebutkan dirinya dalam cerita.

		3) Kau, Kamu merupakan kata ganti orang ketiga tunggal yang digunakan tokoh dalam cerita untuk menyebut lawan bicaranya dalam cerita.
Konjungsi	<i>Jika</i> kita hati-hati kita akan selamat,	<i>Jika</i> merupakan konjungsi karena menghubungkan dua frasa yaitu frasa kita hati-hati dan kita akan selamat.
Kalimat Langsung	“Aku...si Kancil sahabatmu.”	Kalimat tersebut merupakan kalimat langsung, hal itu karena kalimat tersebut merupakan kalimat yang diucapkan langsung oleh tokoh kancil kepada lawan bicaranya.
Kata Sandang	<i>Si</i> Kancil tidak bisa berbuat apa-apa.	<i>Si</i> merupakan kata sandang yang digunakan untuk menunjukkan subjek pada cerita tersebut.

#### 4. Hakikat Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Salah satu model pembelajaran yang diasumsikan dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau yang lebih sering disebut TGT. Menurut Huda (2014:197), “TGT adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.”

Menurut Rusman (2012:224-225),

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Tenaga pendidik menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok tenaga pendidik memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada anggota dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada tenaga pendidik.

Pendapat yang sudah dikemukakan diperkuat lagi oleh pendapat Shoimin (2014:203) “Model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*”.

Model TGT ini sesuai dengan namanya merupakan model pembelajaran yang melibatkan adanya permainan turnamen antar kelompok dalam proses belajarnya. Tentunya turnamen yang diadakan merupakan turnamen akademik sekaitan dengan materi yang akan diajarkan. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Slavin (2005:163-166)

secara umum, TGT sama saja dengan STAD. kecuali satu hal : TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. , TGT sangat sering digunakan dengan dikombinasikan dengan STAD, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Ridwan (2019:143-144),

Model pembelajaran TGT memiliki tipe yang hampir sama dengan dengan STAD. Pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping

menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu model kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik dalam proses belajar dengan membentuk mereka dalam kerja sama kelompok tanpa harus membedakan status, kecerdasan tiap anggota, jenis kelamin dalam setiap kelompoknya dengan proses pembelajaran berbasis permainan turnamen.

#### **b. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Dalam melakukan proses pembelajaran dengan model apapun tentunya harus ada langkah-langkah yang diperhatikan, termasuk juga langkah-langkah pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Menurut Huda (2014:198), adapun langkah-langkah ketika menjalankan pembelajaran model *Teams Games Tournament* yaitu.

##### 1) Prosedur TGT

###### Tim Studi (*Home Teams*)

Siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim ini. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut: 1) membuat daftar ranking akademik siswa; 2) membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah empat siswa; 3) menomori siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3,4,5,6,7, dan seterusnya); 4) membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi kelamin, etnis, agama, dan sebagainya. Tujuan dari *teams study* ini adalah membebaskan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format *sheet* yang telah ditentukan.

###### 2) Tournament

Setelah membuat tim, siswa dikompertisikan dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut: 1) menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya; 2) membentuk kelompok-kelompok dengan masing-masing terdiri atas 3-4 orang siswa; 3) menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri atas siswa-

siswa pandai, dan ada turnamen khusus untuk kelompok-kelompok siswa yang lemah secara akademik.

Format yang ditetapkan adalah: 1) memberikan kartu-kartu yang telah dinomori misalnya (1-30) kepada setiap kelompok; 2) memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan kepada siswa; 3) membuat lembar jawaban yang sudah dinomori; 4) membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan dan lembar jawaban; 5) menginstruksi siswa untuk membuka kartu; 6) menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu; 7) mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar jawaban) membaca pertanyaan dengan keras lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) menginformasikan apakah jawabannya benar atau salah; 8) menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu tersebut, namun jika jawaban salah siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar kartu tetap mereka pegang. Namun jika jawaban tetap salah kartu harus dibuang.

### 3) *Scoring*

*Scoring* atau pemberian nilai dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap permainan bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim studi akan dijumlahkan secara keseluruhan.

Sementara langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam proses belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* menurut Ridwan (2019:144-145) yaitu sebagai berikut.

- a) Tenaga pendidik memilih topik pembelajaran dan menyajikannya pada peserta didik
- b) Tenaga pendidik mengembangkan daftar pertanyaan, memberi nomor, dan mengguntingnya menjadi potongan kecil. Misalnya jika ada 30 pertanyaan, maka ada 30 lembar potongan kertas yang masing-masing berisi satu soal. Tenaga pendidik juga mempersiapkan kertas kecil yang diberi nomor sebanyak jumlah soal.
- c) Tenaga pendidik mengelompokkan peserta didik secara heterogenya bergantung pada kemampuannya dalam beberapa kelompok. Jadi dalam kelompok ada peserta didik yang pintar, ada peserta didik yang kemampuannya menengah, dan ada yang kurang pintar. Peserta didik diminta mengambil nomor dari sebuah kotak dan harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil. Peserta didik dalam kelompok saling berbagi pengetahuan dengan mendiskusikan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan.

- d) Tenaga pendidik menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok pertandingan, di mana anggota kelompok yang baru tersebut memiliki kompetensi yang sama (homogen). Masing-masing kelompok menghadapi “Meja Pertandingan”. Turnamen dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan (sama atau mirip dengan menjawab pertanyaan yang telah didiskusikan). Peserta didik memperoleh nilai dalam turnamen ini dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal.
- e) Peserta didik kembali ke meja kelompoknya (kelompok awal) dan melaporkan perolehan nilainya. Tenaga pendidik membandingkan akumulasi nilai kelompok dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang.
- f) Peserta didik mengikuti ujian.

Dari uraian tersebut mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan ketika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* penulis menyimpulkan ada empat hal penting yang harus diperhatikan, yaitu ketika 1) Tenaga pendidik menyiapkan bahan tenaga pendidik harus menyiapkan dengan sebaik mungkin, 2) Tenaga pendidik dalam membentuk kelompok harus memperhatikan tingkat kecerdasan anak, jangan sampai antar kelompok pembagian anggotanya tidak merata, 3) Memilih perwakilan anggota harus memperhatikan tingkat kemampuan setiap anggota yang bergabung dalam *tournament* perwakilan kelompok, 4) Terjadi diskusi untuk memahami materi tenaga pendidik harus memperhatikan keaktifan setiap anggota.

Dengan mengacu pada teori yang telah diuraikan, penulis merumuskan langkah-langkah pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tiga tahap pembelajaran sebagai berikut.

## 1. Kegiatan Pendahuluan

- a) Peserta didik dan tenaga pendidik saling menyapa dan mengucapkan salam.
- b) Perwakilan peserta didik memimpin doa.
- c) Peserta didik dicek kehadirannya dan ditanya keadaannya.
- d) Peserta didik beserta tenaga pendidik menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang sudah dipelajari melalui apersepsi.
- e) Peserta didik menyimak kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- f) Peserta didik diberi motivasi belajar.

## 2. Kegiatan Inti

### Tim Studi (*Home Teams*)

- a) Peserta didik menyimak penjelasan tenaga pendidik tentang materi yang akan dibahas secara singkat.
- b) Peserta didik melakukan tanya jawab dengan tenaga pendidik tentang hal yang tidak dipahami.
- c) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok beranggotakan 4-5 orang dengan kemampuan kecerdasan setiap kelompok sama rata.
- d) Peserta didik diberi nomor 1-5 berdasarkan tingkat pemahamannya dalam kelompok, angka 1 untuk anak dengan kemampuan paling tinggi dan 5 untuk anak dengan kemampuan yang sedikit kurang.
- e) Peserta didik duduk dalam kelompok masing-masing.
- f) Peserta didik menerima satu lembar teks fabel.

- g) Peserta didik membaca dan menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel sesuai dengan penjelasan yang diterima secara berkelompok.
- h) Peserta didik diminta untuk berdiskusi mengenai hal yang tidak dipahaminya setelah selesai membaca dan menelaah teks fabel.

#### *Games Tournament*

- a) Peserta didik diminta untuk mengakses permainan pada satu gawai setiap kelompok.
- b) Peserta didik diminta untuk berbaris berdasarkan nomor masing-masing. Bermula dari depan ke belakang dengan urutan 5 sampai dengan 1.
- c) Setiap peserta didik dengan nomor yang sama diminta untuk mengerjakan soal yang sama dengan tingkat kesulitan yang sama.
- d) Pengerjaan soal berupa *Games* dalam gawai ini terus berlanjut sampai peserta paling akhir.

Catatan: peserta pertama adalah peserta dengan nomor urut 5, jika peserta dengan nomor urut 5 kesulitan menjawab pertanyaan hanya boleh dibantu oleh peserta nomor urut selanjutnya. Begitu seterusnya sampai pada peserta dengan nomor urut 1.

#### *Scoring*

- a) Peserta didik setelah menyelesaikan permainan hasilnya diperiksa oleh tenaga pendidik.
- b) Kelompok peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi mendapatkan hadiah. Jika ada lebih dari satu kelompok mendapatkan nilai tinggi yang sama, maka pemilihan juara dilihat dari kelompok yang paling cepat selesai.

### 3. Kegiatan penutup

- a) Peserta didik bersama tenaga pendidik membuat kesimpulan dari hasil belajar.
- b) Peserta didik bersama tenaga pendidik melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran.
- c) Peserta didik melakukan evaluasi dengan menjawab beberapa pertanyaan.
- d) Peserta didik menerima umpan balik dari tenaga pendidik.
- e) Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan tenaga pendidik mengenai pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.
- f) Perwakilan peserta didik memimpin doa.
- g) Peserta didik dan tenaga pendidik saling memberi salam penutupan.

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Ketika memilih suatu model pembelajaran, pasti kita sudah memikirkan bahwa model yang dipilih adalah model yang terbaik dan paling cocok untuk materi dan kondisi belajar yang dihadapi. Namun, meskipun demikian kita tidak bisa menutup kemungkinan bahwa model yang dipilih memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Demikian pula dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

##### 1) Kelebihan model *Teams Games Tournament*

Menurut Budiyanto (2016:148) beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- e) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f) Motivasi belajar lebih tinggi.
- g) Hasil belajar lebih baik.
- h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Agung dan Rohmani (2020:20-21),

- a) Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- b) Mengajarkan siswa dalam bersikap sosial.
- c) Berfokus pada pemberian tugas yang harus diselesaikan siswa.
- d) Lebih mengutamakan keterbukaan dalam menerima perbedaan.
- e) Mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama.
- f) Meningkatkan motivasi belajar anak.
- g) Memperbaiki hasil belajar siswa.

## 2) Kekurangan model *Teams Games Tournament*

Beberapa kekurangan yang dimiliki model TGT ini menurut Budiyanto (2016:149) yaitu sebagai berikut.

- a) Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang memegang kendali lebih teliti dalam menentukan pembagian tim.
- b) Waktu yang dibutuhkan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- c) Masih ada peserta didik yang berkemampuan tinggi namun kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan atau menjadi tutor sebaya bagi rekan-rekan yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik tersebut agar bisa menjadi tutor yang baik bagi rekan-rekan yang lainnya.

Sementara menurut Agung dan Rohmani (2020:21) ada dua kelemahan pada model TGT ini yaitu sebagai berikut.

- a) Sulit membagi kelompok berdasarkan tingkat akademik siswa baik dengan kemampuan tinggi, kemampuan sedang maupun kemampuan rendah.

- b) Harus dikelola dan diawasi dengan baik oleh guru agar diskusi dalam kelompok dapat berjalan dengan baik.

Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan masih ada kekurangan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kekurangan-kekurangan yang terdapat pada model tersebut dapat diatasi dengan hal-hal sebagai berikut.

- a) Tenaga pendidik harus mampu mengelola kelas dengan baik, seperti mengatur adanya batasan waktu dalam setiap langkah pembelajaran.
- b) Proses diskusi harus diawasi supaya berjalan dengan lancar, tepat waktu dan sesuai dengan proses pembelajaran.
- c) Tenaga pendidik harus mampu membimbing dan mengarahkan apa yang harus dilakukan setiap peserta didik yang kompeten pengetahuannya supaya bisa menjadi tutor dalam kelompok diskusi.

## **5. Hakikat Pembelajaran Menggunakan ICT Berbasis *Mobile Games***

ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan seperangkat alat teknologi yang digunakan untuk menyebarkan informasi dan berkomunikasi. L. Tinio (2003:4),

*”ICTs stand for information and communication technologies and are defined, for the purposes of this primer, as a “diverse set of technological tools and resources used to communicate, and to create, disseminate, store, and manage information.” These technologies include computers, the Internet, broadcasting technologies (radio and television), and telephony.”*

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa ICT merupakan singkatan dari *Information and Communication Technology* atau teknologi informasi dan komunikasi yang mengacu kepada setiap perangkat teknologi yang digunakan dalam

penyampaian, penciptaan, menyebarkan, dan mengatur informasi serta dalam kegiatan komunikasi. Dalam ranah pendidikan ICT ini berkaitan dengan segala perangkat teknologi yang digunakan tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran baik sumber maupun media pembelajaran.

Pada era 5.0 ini hampir semua kegiatan akan melibatkan teknologi, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran. Sudah seharusnya dalam proses pembelajaran pada era 5.0 ini melibatkan penggunaan ICT. Apalagi di masa mendatang era 5.0 ini sangat memerlukan sumber daya manusia yang kompeten dalam ICT, maka pembelajaran yang setidaknya sedikit melibatkan ICT sangat diperlukan, meskipun masih dalam bentuk yang sederhana. Pernyataan ini selaras dengan apa yang disampaikan Susrawan (2021:102), “Penggunaan ICT dalam pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dengan tuntutan di era digital sekarang ini. Penggunaan ICT dalam pembelajaran menjadi sangat penting pada saat ini dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi.”

Salah satu teknologi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran saat ini yang berbasis ICT dan bisa membuat pembelajaran menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan *Mobile Games* yang disenangi peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan majunya teknologi pada bidang *Games* ini banyak menyita perhatian anak-anak. Dengan adanya fenomena ini maka sarana *Games* bisa dijadikan sebagai alternatif proses belajar yang menyenangkan.

Menurut Trisnadoli (2015:4), “*Mobile Games* didefinisikan sebagai *Games* yang dimainkan pada perangkat berbasis platform *Mobile* yang diharapkan dapat

meningkatkan *entertainment* pada pengguna perangkat *Mobile*.” *Mobile Games* ini berdasarkan pada rujukan *Mobile* yang berupa PDA, *handphone*, *tablet PC* dan *smartphone* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan pada hal-hal yang telah disebutkan.

Dengan memanfaatkan *Mobile Games* ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Adanya perkembangan dalam media pembelajaran yang digunakan, membantu anak lebih bisa memanfaatkan gawainya untuk hal yang lebih positif. Selain itu, proses pembelajaran yang melibatkan gawai sama dengan mendukung perkembangan pembelajaran yang selaras dengan *Society 5.0*, atau masa ketika manusia menyelesaikan segala kegiatan atau permasalahan secara aktif dibantu dengan penggunaan inovasi teknologi.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian yang menguji coba sebuah model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournament* untuk melihat ada tidaknya pengaruh yang dihasilkan oleh model pembelajaran tersebut terhadap kemampuan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 10 Tasikmalaya. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penelitian Ganjar Pamungkas mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi yang lulus pada tahun 2020, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dan Menyimpulkan Teks Eksposisi Berupa

Artikel Ilmiah Populer (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020).”

Persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ganjar adalah variabel bebas, yaitu dalam hal model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Perbedaannya terdapat dalam variabel terikat. Variabel terikat penelitian yang Ganjar lakukan adalah kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi dan menyimpulkan teks eksposisi, sedangkan variabel terikat penelitian penulis adalah kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel, kemudian tingkat kelas sampel yang dipilih beliau yaitu kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras sedangkan tingkat kelas sampel yang dipilih penulis yaitu kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya.

Kesimpulan penelitian Ganjar adalah bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi dan menyimpulkan teks eksposisi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai yang didapat oleh peserta didik kelas eksperimen setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan nilai peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Selain pada nilai, keefektifan model *Teams Games Tournament* juga dapat dilihat dari perilaku peserta didik selama pembelajaran yang cenderung lebih aktif.

### C. Anggapan Dasar

Anggapan dasar yang penulis rumuskan dalam penelitian ini yaitu

- 1) Menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel yang dibaca merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
- 2) Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.
- 3) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Mobile Games* merupakan model dan media pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik menjadi lebih aktif dan berdiskusi dengan peserta didik lain ketika diterapkan pada proses pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan serta memerankan isi teks fabel.

### D. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

“Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Mobile Games* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023 dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel.”



