

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. KAJIAN TEORETIS

1. Hakikat Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

a. Kompetensi Inti

Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 revisi (2016: 3) menjelaskan,

Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada pasal 2 ayat (1) terdiri atas:

- 1) Kompetensi inti sikap spiritual;
- 2) Kompetensi inti sikap sosial;
- 3) Kompetensi inti pengetahuan; dan
- 4) Kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang Kompetensi Inti untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang harus dimiliki peserta didik kelas VII adalah sebagai berikut.

Kompetensi Inti	
KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI 3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan Prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4	Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (mengemukakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.
------	--

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap peserta didik harus memenuhi keempat kompetensi inti diantaranya KI-1 sikap spiritual yaitu menghayati agama yang dianutnya. KI-2 sikap sosial yaitu berperilaku yang jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun dan percaya diri. KI-3 pengetahuan yaitu peserta didik harus memahami hal-hal yang bersikap faktual, konseptual, dan procedural. KI-4 Keterampilan yaitu peserta didik dapat mencoba, mengolah, dan menyaji. Keempat kompetensi inti tersebut merupakan kemampuan yang harus dimiliki dan dipenuhi peserta didik kelas VII pada kegiatan pembelajaran mengidentifikasi informasi dan menceritakan kembali isi teks fabel.

b. Kompetensi Dasar

Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 mengungkapkan, “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 yang penulis laksanakan, yaitu mengidentifikasi dan menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Sukaraja sebagai berikut.

- 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.
- 4.15 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.

c. Indikator Pembelajaran Kompetensi (IPK)

Berdasarkan kompetensi dasar di atas, penulis kembangkan menjadi beberapa indikator yang harus dicapai peserta didik kelas VII SMPN 1 Sukaraja sebagai berikut.

- 3.15.1 Menjelaskan tema dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.2 Menjelaskan tokoh dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.3 Menjelaskan penokohan dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.4 Menjelaskan latar dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.5 Menjelaskan alur dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.6 Menjelaskan sudut pandang dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.7 Menjelaskan amanat dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.8 Menjelaskan 3 kata ganti dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.9 Menjelaskan 3 kata kerja dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.10 Menjelaskan 2 konjungsi dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.11 Menjelaskan 3 kalimat langsung dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 3.15.12 Menjelaskan 3 kalimat tidak langsung dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 4.15.1 Menceritakan kembali isi teks fabel dengan tema yang sesuai dengan tema dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.

- 4.15.2 Menceritakan kembali isi teks fabel dengan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan tokoh penokohan dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 4.15.3 Menceritakan kembali isi teks fabel dengan latar yang sesuai dengan latar dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 4.15.4 Menceritakan kembali isi teks fabel dengan alur yang sesuai dengan alur dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 4.15.5 Menceritakan kembali isi teks fabel dengan sudut pandang yang sesuai dengan sudut pandang dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.
- 4.15.6 Menceritakan kembali isi teks fabel dengan amanat yang sesuai dengan amanat dalam teks fabel yang dibaca dan didengar.

d. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan proses pembelajaran tentang mengidentifikasi dan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual, peserta didik diharapkan mampu:

- 1) menjelaskan tema dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 2) menjelaskan tokoh dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 3) menjelaskan penokohan dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 4) menjelaskan latar dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 5) menjelaskan alur dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 6) menjelaskan sudut pandang dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 7) menjelaskan amanat dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,

- 8) menjelaskan 3 kata ganti dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 9) menjelaskan 3 kata kerja dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 10) menjelaskan 2 konjungsi dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 11) menjelaskan 3 kalimat langsung dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 12) menjelaskan 3 kalimat tidak langsung dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 13) menceritakan kembali isi teks fabel dengan tema yang sesuai dengan tema dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 14) menceritakan kembali isi teks fabel dengan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan tokoh penokohan dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 15) menceritakan kembali isi teks fabel dengan latar yang sesuai dengan latar dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 16) menceritakan kembali isi teks fabel dengan alur yang sesuai dengan alur dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 17) menceritakan kembali isi teks fabel dengan sudut pandang yang sesuai dengan sudut pandang dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,
- 18) menceritakan kembali isi teks fabel dengan amanat yang sesuai dengan amanat dalam teks fabel yang dibaca dan didengar,

2. Hakikat Teks Fabel

a. Pengertian Teks Fabel

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerita fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Sejalan dengan hal tersebut, Riswandi dan kusmini (2013: 29) mengemukakan, “Fabel merupakan jenis prosa yang bercerita tentang dunia hewan, sebagai perlambangan sifat manusia yang pandai berkata-kata, berbuat, dan berfikir”.

Harsiati, dkk (2017: 194) mengemukakan,

Secara etimologis fabel berasal dari bahasa latin *fabulat*. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa teks cerita fabel adalah sebuah teks yang menceritakan tentang dunia hewan yang menggambarkan watak, dan budi pekerti yang menyerupai manusia yang pandai berkata-kata, berbuat dan berfikir. Berikut ini adalah salah satu contoh teks fabel.

Kera Jadi Raja

Sang raja hutan “Singa” ditembak pemburu, penghuni hutan rimba jadi gelisah. Mereka tidak mempunyai Raja lagi. Pada siang hari, seluruh penghuni hutan rimba berkumpul untuk memilih Raja yang baru. Pertama yang dicalonkan adalah Macan Tutul, tetapi macan tutul menolak, “Jangan, melihat manusia saja aku sudah lari tunggang langgang,” ujarnya. “Kalau gitu Badak saja, kau kan amat kuat,” kata binatang lain. “Tidak-tidak, penglihatanku kurang baik, aku telah menabrak pohon berkali-kali.” “Oh...mungkin Gajah saja yang jadi raja, badan kau kan besar..” ujar

binatang-binatang lain. Namun gajah berkata kepada para binatang bahwa ia tidak bisa berkelahi dan gerakannya amat lambat.

Binatang-binatang menjadi bingung, mereka belum menemukan raja pengganti. Ketika hendak bubar, tiba-tiba kera berteriak, “Manusia saja yang menjadi raja, ia kan yang sudah membunuh Singa.” “Tidak mungkin,” jawab tupai. “Coba kalian semua perhatikan aku..., aku mirip dengan manusia bukan? maka akulah yang cocok menjadi raja,” ujar kera. Setelah melalui perundingan, penghuni kera sepakat kera menjadi raja yang baru. Setelah diangkat menjadi raja, tingkah laku kera sama sekali tidak seperti Raja. Kerjanya hanya bermalas-malasan sambil menyantap makanan yang lezat-lezat.

Penghuni hutan menjadi kesal, terutama srigala. Srigala berpikir, “Bagaimana si kera bisa menyamakan dirinya dengan manusia? Badannya saja yang sama, tetapi otaknya tidak.” Srigala mendapat ide. Suatu hari, ia menghadap kera. “Tuanku, saya menemukan makanan yang amat lezat, saya yakin tuanku pasti suka. Saya antarkan tuan ke tempat itu,” ujar srigala. Tanpa pikir panjang, kera, si Raja yang baru pergi bersama srigala. Di tengah hutan teronggok buah-buahan kesukaan kera. Kera yang tamak langsung menyergap buah-buahan itu. Ternyata, si kera langsung terjeblos ke dalam tanah. Makanan yang disergapnya ternyata jebakan yang dibuat manusia. “Tolong...tolong,” terik kera, sambil berjuang keras agar bisa keluar dari perangkap.

“Hahahaha! Tak pernah kubayangkan, seorang raja bisa berlaku bodoh, terjebak dalam perangkap yang dipasang manusia, Raja seperti kera mana bisa melindungi rakyatnya,” ujar srigala dan binatang lainnya. Tak berapa lama setelah binatang-binatang meninggalkan kera, seorang pemburu datang ke tempat itu. Melihat ada kera di dalamnya, ia langsung membawa tangkapannya ke rumah.

Sumber : Internet [<https://dongengkakrico.wordpress.com/fabel/fabel-kera-jadi-raja/>]

b. Ciri Umum Teks Fabel

Setiap teks mempunyai ciri umum untuk mengenali teks tersebut, Menurut Harsiati, dkk (2017: 199) mengemukakan ciri-ciri teks cerita fabel adalah sebagai berikut.

- 1) Fabel mengambil tokoh binatang.
- 2) Watak tokoh para binatang digambarkan ada yang baik dan ada yang buruk (seperti watak manusia).
- 3) Tokoh para binatang bias berbicara seperti manusia.

- 4) Cerita memiliki rangkaian peristiwa yang menunjukkan kejadian sebab-akibat diurutkan dari awal sampai akhir.
- 5) Fabel menggunakan latar alam (hutan, sungai, kolam, dll).
- 6) Ciri bahasa yang digunakan (a) kalimat naratif/peristiwa (katak mendarang ikan yang sedang kehujanan, semut menyimpan makanan di lubang), (b) kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh, dan menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan)

Isnatun dan Farida (2013: 3) menyatakan bahwa ciri-ciri teks fabel adalah sebagai berikut.

- 1) Teks bersifat fiksi.
- 2) Hewan sebagai tokoh utama yang dapat bertingkah seperti manusia berbicara dan berfikir.
- 3) Kata-kata yang sering digunakan sebagai kata pembuka adalah, pada zaman dahulu, pada suatu hari, waktu itu, alkisah, ketika itu, dll.
- 4) Umumnya, tokoh baik akan berakhir bahagia, dan tokoh jahat berakhir sengsara atau mendapat akibatnya
- 5) Menunjukkan penggambaran moral atau nilai moral dan karakter manusia serta kritik tentang kehidupan di dalam ceritanya.
- 6) Menggunakan latar belakang alam.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri teks fabel yaitu, teks fabel merupakan sebuah teks cerita yang bersifat fiksi yang tokohnya utamanya adalah hewan yang dapat bertingkah seperti manusia yang dapat berbicara dan berfikir, serta memiliki watak seperti manusia (baik, buruk), menggunakan alam sebagai latar (hutan, sungai, kolam, dll), kata-kata pembuka yang sering digunakan yaitu (pada zaman dahulu, pada suatu hari, waktu itu, alkisah, ketika itu, dan lain-lain), dan teks fabel dalam ceritanya menunjukkan penggambaran moral atau nilai moral dan karakter manusia serta keritik tentang kehidupan.

c. Unsur-Unsur Teks Fabel

Selain memiliki ciri umum, fabel juga memiliki unsur-unsur yang dapat membangun sebuah cerita. Harsiati, dkk (2017: 200) mengemukakan unsur-unsur teks fabel adalah sebagai berikut.

- 1) Tokoh: orang/hewan yang menjadi pelaku dalam cerita (tokoh protagonist, atau antagonis, tokoh utama atau tokoh pembantu).
- 2) Ciri tokoh utama adalah (1) sering dibicarakan; (2) sering muncul; dan (3) menjadi pusat cerita (menggerakkan jalan cerita). Tokoh pembantu adalah tokoh tambahan
- 3) Penokohan: pemberian karakter pada tokoh. Karakter bisa bersifat protagonis/yang disukai atau tokoh antagonis/yang tidak disukai.
- 4) Watak tokoh dapat disimpulkan dari penggambaran fisik, penggambaran tindakan tokoh, dialog tokoh, monolog, atau komentar/narasi penulis terhadap tokoh.
- 5) Setting atau latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita. Ada tiga jenis latar, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.
- 6) Tema adalah gagasan yang mendasari cerita. Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh, atau penyimpulan keseluruhan peristiwa sebab-akibat pada cerita.
- 7) Amanat adalah pesan yang disampaikan penulis cerita tidak langsung. Amanat disimpulkan dari sikap penulis terhadap permasalahan yang diangkat pada cerita.

Berdasarkan pendapat tersebut, Penulis menguraikan unsur- unsur teks fabel dari sumber lain untuk mendukung dan membantu pemahaman yang masih terbatas

1) Tema

Tema (*Theme*) menurut Stanton (1965: 20) dan Kenny (1966) (Nurgiantoro, 2012: 67), “Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita”. Sejalan dengan pendapat tersebut Kosasih (2014: 122) mengemukakan, “Tema adalah gagasan utama

atau pokok cerita”. Riswandi dan Kusmini (2013: 61) mengemukakan bahwa, “Tema adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam ceritanya”.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa tema adalah gagasan utama atau makna yang dikandung dalam sebuah cerita yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca dalam ceritanya.

2) Tokoh

a) Pengertian Tokoh

Menurut Harsiati, dkk (2017: 200), “Tokoh adalah orang/hewan yang menjadi pelaku dalam cerita”. Riswandi dan Kusmini (2013: 56) mengemukakan bahwa, “Tokoh adalah pelaku cerita”.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita.

b) Jenis-Jenis Tokoh

Riswandi dan Kusmini (2013: 57) menjelaskan,

Dilihat dari segi tingkat pentingnya (peran) tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan atas tokoh utama dan tokoh tambahan. *Tokoh utama* adalah tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga mendominasi sebagai besar cerita. Sedangkan *Tokoh tambahan* adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali-kali (beberapa kali) dalam cerita dalam porsi penceritaan yang relative pendek.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan

3) Penokohan

a) Pengertian Penokohan

Riswandi dan Kusmini (2013: 57) menjelaskan bahwa, “Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam cerita”. Harsiati, dkk (2017: 200), “Penokohan adalah pemberian karakter pada tokoh. Karakter bisa bersifat protagonis/ yang disukai atau tokoh antagonis/ yang tidak disukai”. Sejalan dengan hal tersebut, Kosasih (2014: 118) mengemukakan, “Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa penokohan adalah sebuah cara pengarang menampilkan atau menggambarkan karakter tokoh-tokoh.

b) Jenis-Jenis Penokohan

Riswandi dan Kusmini (2013: 57) menjelaskan, “Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan antagonis. *Tokoh protagonis* adalah tokoh yang mendapat empati pembaca. Sementara *Tokoh antagonis* adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik”.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa jenis penokohan dibedakan menjadi dua yaitu antagonis dan protagonis.

Dalam melakukan penokohan (menampilkan tokoh-tokoh dan watak tokoh dalam suatu cerita). Riswandi dan Kusmini mengungkapkan beberapa cara yang dilakukan pengarang, antara lain melalui:

- a. Penggambaran fisik
Pada teknik ini, pengarang menggambarkan keadaan fisik tokoh itu, misalnya wajahnya, bentuk tubuhnya, cara berfikirnya, cara berjalannya, dll. Dari penggambaran itu, pembaca bisa menafsirkan watak tokoh tersebut.
- b. Dialog
Pengarang menggambarkan tokoh lewat percakapan tokoh tersebut dengan tokoh lain. Bahasa, isi pembicaraan, dan hal lainnya yang dipercakapkan tokoh tersebut menunjukkan watak tokoh tersebut.
- c. Penggambaran pikiran dan perasaan tokoh
Dalam karya fiksi, sering ditemukan penggambaran tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh. Penggambaran ini merupakan teknik yang juga digunakan pengarang untuk menunjukkan watak tokoh.
- d. Reaksi tokoh lain
Pada teknik ini pengarang menggambarkan watak tokoh lewat apa yang diucapkan tokoh lain tentang tokoh tersebut.
- e. Narasi
Dalam teknik ini, pengarang (narator) yang langsung mengungkapkan watak tokoh itu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tokoh penokohan bisa dilihat dari penggambaran fisik, dialog, penggambaran pikiran dan perasaan tokoh, reaksi tokoh lain dan narasi.

4) Latar

a) Pengertian Latar

Harsiati, dkk (2017: 200) mengemukakan, “Setting atau latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita”. Abrams (1981: 175) dalam Riswandi dan Kusmini (2013: 59) mengemukakan, “Latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa latar adalah tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita.

b) Jenis-Jenis Latar

Harsiati, dkk (2017: 200) mengemukakan, “Ada tiga jenis latar, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial”. Sejalan dengan hal tersebut, Abrams (1981: 175) dalam Riswandi dan Kusmini (2013: 59) menjelaskan, “Latar dalam cerita dapat diklasifikasikan menjadi:

- 1) Latar Tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan, gedung, rumah, dll.
- 2) Latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan, penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi alam, pagi, siang, sore, dll.
- 3) Latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai, norma, dan sejenisnya yang ada di tempat peristiwa cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat tiga latar dalam sebuah cerita, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial.

5) Alur

Riswandi dan Kusmini (2013: 58) mengemukakan, “Alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaitan karena hubungan sebab akibat”. Kosasih (2014: 120) mengemukakan,

Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis, dibangun oleh urutan waktu. Dibentuk oleh urutan keruangan atau spasial. Berdasarkan hal itu, kemudian dikenal adanya alur progresif atau alur maju. Dalam hal ini cerita bergerak runtut dari awal hingga akhir cerita (dari peristiwa A-B-C, dst). Ada pula cerita yang bergerak dari akhir cerita menuju awal (*flash back*: peristiwa C-BA).

Kosasih (2008: 58) mengungkapkan pula tahapan alur secara umum terbentuk atas bagian-bagian sebagai berikut:

- 1) Pengenalan situasi cerita

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan tokoh serta menata adegan dan hubungan antar tokoh.

2) Pengungkapan peristiwa

Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai *masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran* bagi para tokohnya.

3) Menuju pada adanya konflik

Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

4) Puncak konflik

Bagian ini disebut pula dengan klimaks. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya, misalnya berhasil-tidaknya menyelesaikan masalah.

5) Penyelesaian

Bagian ini berisi penjelasan tentang nasib-nasib yang dialami tokoh setelah mengalami peristiwa puncak. Namun, ada pula penyelesaian akhir ceritanya diserahkan kepada imajinasi pembaca. Jadi akhir cerita dibiarkan menggantung tanpa ada penyelesaian.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa alur adalah rangkaian cerita atau peristiwa yang dibangun oleh urutan waktu.

6) Sudut Pandang

Riswandi dan Kusmini (2013: 61) mengemukakan bahwa,

Kehadiran pencerita atau sering disebut sudut pandang (*point of view*). Dalam karya sastra terdapat beberapa cara pengarang memosisikan dirinya dalam teks, yaitu sebagai pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti aku. Sedangkan pencerita ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ke tiga atau menyebut nama.

Menurut Kosasih (2008: 62), “Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita. Posisi pengaran terdiri atas dua macam, yaitu berperan langsung sebagai orang pertama dan hanya sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pengamat. Sejalan dengan Kosasih, Nurgiantoro (2010: 248) mengemukakan,

Sudut pandang, *Point of view*, menyoroti pada cara sebuah cerita dikisahkan. Merupakan cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca (Abrams, 1981: 142). Dengan demikian, sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sudut pandang adalah bagaimana cerita itu dikisahkan oleh tokoh. Jika tokoh memakai kata ganti aku, maka menggunakan sudut pandang orang pertama. Dan jika tokoh memakai nama orang, maka menggunakan sudut pandang orang ketiga.

7) Amanat

Menurut Harsiati, dkk (2017: 200) mengemukakan, “Amanat adalah pesan yang disampaikan penulis cerita tidak langsung. Amanat disimpulkan dari sikap penulis terhadap permasalahan yang diangkat pada cerita”. Kosasih (2008: 64) mengungkapkan, “Amanat merupakan sebuah ajaran moral atau didktis yang hendak disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karyanya.”

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa amanat adalah pesan yang terkandung dalam sebuah cerita.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Fabel

1) Kata Ganti

Kata ganti adalah kata benda yang menyatakan orang sering kali diganti kedudukannya di dalam pertuturan dengan sejenis kata yang lazim. (Chaer, 2006: 91).

Chaer (2006: 91) mengemukakan bahwa, “Dilihat dari peranannya sebagai pelaku di dalam kalimat, dibedakan adanya tiga macam kata ganti, yaitu kata ganti orang pertama, kata ganti orang kedua, dan kata ganti orang ketiga”. Dari pendapat tersebut dapat penulis jelaskan sebagai berikut.

a) Kata Ganti Orang Pertama

Kata ganti orang pertama, yaitu kata yang menggantikan diri orang yang berbicara. Yang termasuk kata ganti orang pertama yaitu: saya, aku, kami dan kita. Kata ganti “aku” mempunyai bentuk singkatan, yaitu “ku”.

b) Kata Ganti Orang Kedua

Kata ganti orang kedua, yaitu kata yang menggantikan diri orang yang di ajak bicara. Yang termasuk kata ganti orang kedua yaitu: kamu, engkau, anda, dan kalian. Kata ganti “kamu” dan “engkau” mempunyai bentuk singkatan, yaitu “mu” dan “kau”.

c) Kata ganti Orang Ketiga

Kata ganti orang ketiga, yaitu kata yang menggantikan diri orang yang dibicarakan. Yang termasuk kata ganti orang ketiga yaitu: ia, dia, nya, beliau, mereka, mendiang, almarhum (almarhumah).

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kata ganti adalah jenis kata yang menggantikan kata benda atau orang tertentu yang tidak disebut secara langsung. Kemudian kata ganti dibedakan menjadi tiga yaitu kata ganti orang pertama, kata ganti orang kedua dan kata ganti orang ketiga.

2) Kata Kerja

Chaer (2006: 100) mengemukakan bahwa, “kata kerja adalah kata-kata yang dapat diikuti oleh frase *dengan...*, baik yang menyatakan alat, yang menyatakan keadaan, maupun yang menyatakan penyerta. Dilihat dari strukturnya, ada dua macam kata kerja yaitu kata kerja dasar dan kata kerja berimbuhan”.

Chaer (2006: 100) menjelaskan,

Kata kerja dasar adalah kata kerja yang belum diberi imbuhan, seperti kata-kata *pergi, pulang, tulis, Tanya, dan tendang*. Sedangkan kata kerja berimbuhan adalah kata kerja yang berbentuk dari kata dasar yang mungkin kata benda, kata kerja, kata sifat, atau jenis kata lain dan imbuhan. Imbuhan yang lazim digunakan dalam pembentukan kata kerja adalah awalan ME-, awalan BER-, awalan DI-, awalan TER-, awalan PER-, akhiran –KAN, dan akhiran –I.

Chaer (2006:101) menjelaskan, Secara sistematis kata kerja juga dapat dibedakan menjadi 4 macam, yaitu:

- 1) Kata kerja yang menyatakan tindakan atau perbuatan. Misalnya kata *membangun, makan, menendang, berlari dan pergi*.
- 2) Kata kerja yang menyatakan pengalaman batin, menyatakan sikap, emosi, atau perasaan. Misalnya kata *bosan, tahu, mengerti, sadar, takut, dan bangga*.
- 3) Kata kerja yang menyatakan proses atau perubahan dari suatu keadaan kepada keadaan lain. Misalnya kata *menguning, mencair, mendidih, tenggelam, terbit, dan membulat*.
- 4) Kata kerja yang menyatakan keadaan lahiriah sesuatu. Misalnya kata *kosong, bergetar, terbuka, menggigil, dan berbekas*.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa kata kerja adalah kelas kata yang menyatakan suatu tindakan yang hendak dilakukan.

3) Konjungsi

Konjungsi atau kata penghubung adalah kata-kata yang digunakan untuk menghubungkan kata dengan kata, klausa dengan klausa, atau kalimat dengan kalimat (Chaer, 2006: 140).

Menurut Chaer (2006:120), “Dilihat dari fungsinya, kata penghubung dibedakan menjadi dua macam yaitu kata penghubung yang menghubungkan kata, klausa, atau kalimat yang kedudukannya sederajat atau setara. Dan kata penghubung yang menghubungkan klausa dengan klausa yang kedudukannya tidak sederajat, melainkan bertingkat”. Contoh kata konjungsi atau kata penghubung, yaitu dan, tetapi, namun, sedangkan, hanya, melainkan, itupun, kecuali, lalu, kemudian, adalah, yaitu, karena dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa konjungsi atau kata penghubung adalah kata-kata yang digunakan untuk menghubungkan kata, klausa, farasa dan kalimat dengan satu sama lain.

4) Kalimat Langsung dan Kalimat Tidak Langsung

Chaer (2006: 327-328) mengemukakan bahwa,

Kalimat adalah satuan bahasa yang berisi suatu “pikiran” atau “amanat” yang lengkap, lengkap berarti di dalam satuan bahasa yang disebut kalimat itu terdapat unsur atau bagian yang menjadi pokok pembicaraan yang lazim disebut subjek (S), unsur atau bagian yang menjadi “komentar” tentang subjek yang lazim disebut predikat (P), unsur atau bagian yang merupakan pelengkap dari predikat yang lazim disebut objek (O), dan unsur atau bagian yang merupakan penjelasan” lebih lanjut terhadap predikat dan subjek, yang lazim disebut dengan istilah keterangan (K).

Dalam sebuah teks fabel terdapat dua macam kalimat yang digunakan yaitu kalimat langsung dan kalimat tidak langsung. Chaer (2008: 209) mengungkapkan, “Kalimat langsung adalah kalimat yang langsung diucapkan oleh seorang pembicara”. Sementara Harsiati (2016: 228-229) menjelaskan bahwa, “Kalimat tidak langsung adalah kalimat yang melaporkan atau memberitahukan perkataan orang lain dalam bentuk berita”.

Chaer (2008, 209) memberikan contoh sebagai berikut.

1. Ayah berkata, “Besok saya akan pergi ke Surabaya.”
Kalau kalimat langsung tersebut diubah menjadi kalimat tidak langsung, maka strukturnya menjadi, Ayah berkata, bahwa besok dia akan pergi ke Surabaya. Dalam kalimat langsung, *Ayah* menyebut dirinya “saya”, tetapi dalam kalimat tidak langsung yang diucapkan orang lain kata “ayah” diganti menjadi kata “dia”, sebagai orang ketiga yang dibicarakan. Dalam mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung banyak terletak pada masalah “mengubah” pelaku-pelaku dalam kalimat tersebut dengan kata ganti (pronominal persona) tertentu yang tepat.
2. Guru berpesan kepada murid-murid kelas tiga, “kalian harus belajar baik-baik untuk menghadapi UAN”. Kalau dijadikan kalimat tidak langsung maka susunannya menjadi, Guru berpesan kepada murid-murid kelas tiga, bahwa mereka harus belajar baik-baik untuk menghadapi UAN.
Dalam kalimat tidak langsung tersebut, terlihat menggunakan kata ganti mereka untuk menggantikan kalian yang digunakan pada kalimat langsungnya.

Cara penulisan kalimat langsung menurut Harsiati, dkk (2016: 228-229) sebagai berikut.

- a) Bagian kalimat langsung diapit oleh tanda petik dua (“) bukan petik satu (‘)
- b) Tanda petik penutup ditaruh setelah tanda baca yang mengakhiri kalimat perikan.

Contoh:

Andi mengatakan, “Aku akan pergi ke sekolah besok.” (Benar)

Andi mengatakan, “Aku akan pergi ke sekolah besok”. (Salah)

- c) Kalimat pengiring harus diakhiri dengan satu tanda koma dan satu spasi apabila bagian kalimay pengiring terletak sebelum kalimat petikan.
Contoh:
Ulu berkata, “Biarlah saya bernyanyi sendiri.”
- d) Kalimat pengiring harus diakhiri dengan satu tanda koma dan satu spasi apabila bagian kalimay pengiring terletak setelah kalimat petikan.
Contoh:
“Ulu, aku tidak suka dengan hujan,” kata semut lirik.
- e) Jika ada dua kalimat petikan, huruf awal pada kalimat petikan pertama menggunakan huruf capital. Sedangkan pada kalimat petikan kedua menggunakan huruf kecil kecuali nama orang dan nama sapaan.
Contoh:
“Coba saja minta sama ayah,” kata ibu “dia pasti akan memberikannya.”
- f) Tanda koma tidak dipakai untuk memisahkan petikan langsung dari bagian lain yang mengiringinya dalam kalimat jika petikan langsung itu berakhir dengan tanda tanya atau tanda seru.

Mengenai ciri kalimat tidak langsung, Harsiati, dkk (2016: 228-229) mengungkapkan bahwa kalimat tidak langsung (a) tidak menggunakan tanda petik, (b) intonasi membacanya datar, (c) terdapat perubahan kata ganti.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan dalam tata tulis ucapan langsung ditulis di antara dua tanda petik, sedangkan dalam kalimat langsung tidak. Kemudian dalam mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung banyak terletak pada masalah “mengubah” pelaku-pelaku dalam kalimat tersebut dengan kata ganti (pronominal persona) teetentu yang tepat.

3. Hakikat Pembelajaran Mengidentifikasi dan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel

a. Mengidentifikasi Teks Fabel

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat* (2013: 517), mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dsb):

Petugas ~ korban kecelakaan pesawat terbang:. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan mengidentifikasi teks dalam fabel ialah menentukan unsur-unsur fabel yang meliputi tema, latar, alur, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Jika dilihat dari ciri kebahasaannya meliputi kata ganti, kata kerja, konjungsi, kalimat langsung dan kalimat tidak langsung.

Dalam penelitian ini peserta didik akan mengidentifikasi cerita fabel yang berjudul “Semut dan Belalang” dalam bentuk teks dan video, berikut adalah cerita fabel dalam bentuk teks.

Semut dan Belalang

Di musim panas yang hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang memainkan biola kesayangan sambil bernyanyi dan menari. Hampir setiap harinya itulah yang dilakukan belalang. Ia tidak terpikir untuk melakukan aktifitas lainnya seperti bekerja atau bersiap untuk mengumpulkan bekal musim dingin. Sedikit pun tidak pernah terlintas dalam benak belalang bahkan musim panas yang sedang dinikmatinya sekarang sudah berakhir. Musim panas yang membuatnya ceria sudah akan berganti ke musim dingin, dimana hujan akan turun dengan lebat disertai suhu udara yang sangat rendah.

Disaat belalang sedang asiknya bermain biola, dia melihat semut yang sedang giat melewati rumahnya. Belalang yang masih riang tersebut ingin mengajak semut bermain bersama dan semut pun diundangnya untuk bersenang-senang ke kediaman belalang. Tak disangka belalang ternyata semut menolak undangan belalang dengan santun, semut berkata pada belalang, “Maaf Belalang, aku masih ingin bekerja untuk bekal di musim dingin. Aku harus mengumpulkan makanan yang banyak serta memperbaiki tempat tinggal agar lebih hangat.”

“Berhentilah memikirkan hal yang yang tidak penting semut, mari kita bernyanyi dan bersenang-senang, ayolah nikmati hidup kita”, sanggah Belalang. Belalang pun masih dengan kebiasaannya untuk bersenang-senang tanpa memikirkan apapun. Tidak disangka musim panas berakhir jauh lebih cepat dari

biasanya. Belalang yang terbiasa gembira lantas panik bukan main. Ia tidak memiliki persediaan makanan yang cukup ditambah rumahnya yang rusak dan tidak layak huni karena diterjang badai.

Dengan harapan tinggi dan lunglai belalang menuju rumah semut dan meminta bantuan untuk diperbolehkan tinggal bersama dan meminta makan. Mendengar permohonan tersebut semut menjawab, “Maafkan aku belalang aku tidak bisa membantumu, rumahku terlalu sempit untukmu, dan bekalku hanya cukup untuk keluargaku saja”. Belalang akhirnya pun meninggalkan rumah semut dengan rasa menyesal dan sedih. Dalam hati ia bergumam, “Andai saja aku mengikuti nasihat semut saat itu untuk bekerja keras, pasti saat ini aku bisa kenyak dan tidur nyenyak di dalam rumah”.

Berikut adalah contoh mengidentifikasi unsur-unsur dan kebahasaan pada teks fabel yang berjudul “Semut dan Belalang”.

No	Aspek Identifikasi	Hasil Identifikasi	Kutipan
1.	Tema	Tema yang terkandung dalam cerita “Semut dan Belalang” yaitu tentang pelajaran hidup.	“Belalang akhirnya pun meninggalkan rumah semut dengan rasa menyesal dan sedih. Dalam hati ia bergumam, “Andai saja aku mengikuti nasihat semut saat itu untuk bekerja keras, pasti saat ini aku bisa kenyak dan tidur nyenyak di dalam rumah”.”
2.	Tokoh	Tokoh dan penokohan dalam cerita “Semut dan Belalang” yaitu: 1. Semut	Disaat belalang sedang asiknya bermain biola, dia

		<p>2. Belalang</p>	<p>melihat semut yang sedang giat melewati rumahnya.</p> <p>Di musim panas yang hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang memainkan biola kesayangan sambil bernyanyi dan menari.</p>
3.	Penokohan	<p>Penokohan dalam cerita “Semut dan Belalang” yaitu:</p> <p>Semut: Pekerja keras</p> <p>Belalang: Pemalas</p>	<p>Tak disangka belalang ternyata semut menolak undangan belalang dengan santun, semut berkata pada belalang, “Maaf Belalang, aku masih ingin bekerja untuk bekal di musim dingin. Aku harus mengumpulkan makanan yang banyak serta memperbaiki tempat tinggal agar lebih hangat.”</p> <p>Di musim panas yang hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang memainkan biola kesayangan sambil bernyanyi dan menari. Hampir setiap harinya itulah yang dilakukan belalang. Ia tidak terpikir untuk melakukan aktifitas lainnya seperti bekerja atau bersiap untuk mengumpulkan bekal musim dingin.</p>
4.	Latar	<p>Latar yang terdapat dalam cerita “Semut dan Belalang” yaitu:</p>	

		<p>Latar waktu: (Musim panas, musim dingin)</p> <p>Latar tempat: (di rumah belalang, di rumah semut)</p> <p>Latar suasana: (Sengsara)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Di <u>musim panas</u> yang hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang memainkan biola kesayangan sambil bernyanyi dan menari. - Musim panas yang membuatnya ceria sudah akan berganti ke <u>musim dingin</u>, dimana hujan akan turun dengan lebat disertai suhu udara yang sangat rendah. - Disaat belalang sedang asiknya bermain biola, dia melihat semut yang sedang giat <u>melewati rumahnya</u>. Belalang yang masih riang tersebut ingin mengajak semut bermain bersama dan semut pun diundangnya untuk bersenang-senang ke kediaman belalang. - Dengan harapan tinggi dan lunglai belalang menuju <u>rumah semut</u> dan meminta bantuan untuk diperbolehkan tinggal bersama dan meminta makan. - Dengan harapan tinggi dan lunglai belalang menuju rumah semut dan meminta bantuan untuk diperbolehkan tinggal bersama dan meminta makan.
5.	Alur	Alur yang digunakan dalam cerita “Semut dano Belalang”	

		yaitu Alur Maju, karena dalam penyampaian cerita pengarang menceritakannya secara berurutan dari awal (orientasi) sampai akhir.	
6.	Sudut Pandang	Sudut pandang yang digunakan dalam cerita “Semut dan Belalang” yaitu sudut pandang Orang ketiga, karena penyebutan tokoh dalam cerita “Semut dan Belalang” penulis menyebutkan nama tokoh secara langsung atau penulis tidak menempatkan dirinya sebagai tokoh utama dalam cerita.	Di musim panas yang hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang memainkan biola kesayangan sambil bernyanyi dan menari. Hampir setiap harinya itulah yang dilakukan belalang.
7.	Amanat	Amanat yang dapat diambil dari cerita “Semut dan Belalang” yaitu Jangan pernah menyia-nyiakan waktu.	Dalam hati ia bergumam, “Andai saja aku mengikuti nasihat semut saat itu untuk bekerja keras, pasti saat ini aku bisa kenyak dan tidur nyenyak di dalam rumah”.

No	Aspek Identifikasi	Hasil Identifikasi	Kutipan
1.	Kata Ganti	<p>Kata Ganti yang terdapat dalam cerita “Semut dan Belalang yaitu:</p> <p>a. Kata ganti orang pertama: aku, ku</p> <p>b. Kata ganti orang kedua: kita</p> <p>c. Kata ganti orang ketiga: ia, dia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - “Maafkan <u>aku</u> belalang aku tidak bisa membantumu, <u>rumahku</u> terlalu sempit untukmu, dan bekalku hanya cukup untuk keluargaku saja”. - “Berhentilah memikirkan hal yang yang tidak penting semut, mari kita bernyanyi dan bersenang-senang, ayolah nikmati hidup <u>kita</u>”, - <u>Ia</u> tidak terpikir untuk melakukan aktifitas lainnya seperti bekerja atau bersiap untuk mengumpulkan bekal musim dingin. - Disaat belalang sedang asiknya bermain biola, <u>dia</u> melihat semut yang sedang giat melewati rumahnya
2.	Kata Kerja	<p>Kata kerja yang terdapat dalam cerita “Semut dan Belalang yaitu:</p> <p>Memainkan, bernyanyi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Di musim panas yang hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang <u>memainkan</u> biola

		<p>Bekerja, mengumpulkan</p> <p>Bermain, melihat, melewati</p>	<p>kesayangan sambil <u>bernyanyi</u> dan menari.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ia tidak terpikir untuk melakukan aktifitas lainnya seperti <u>bekerja</u> atau bersiap untuk <u>mengumpulkan</u> bekal musim dingin. - Disaat belalang sedang asiknya <u>bermain</u> biola, dia <u>melihat</u> semut yang sedang giat <u>melewati</u> rumahnya.
3.	Konjungsi	<p>Kata konjungsi yang terdapat dalam cerita “Semut dan Belalang yaitu:</p> <p>Yang, dan</p> <p>Untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Di musim panas <u>yang</u> hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang memainkan biola kesayangan sambil <u>bernyanyi dan</u> menari - Belalang pun masih dengan kebiasaannya <u>untuk</u> bersenang-senang tanpa memikirkan apapun.
4.	Kalimat Langsung	<p>Kalimat langsung yang terdapat dalam cerita “Semut dan Belalang yaitu:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - semut berkata pada belalang, “Maaf Belalang, aku masih ingin bekerja untuk bekal di musim dingin. Aku harus mengumpulkan makanan yang banyak serta memperbaiki tempat tinggal agar lebih hangat.”

			<ul style="list-style-type: none"> - “Berhentilah memikirkan hal yang yang tidak penting semut, mari kita bernyanyi dan bersenang-senang, ayolah nikmati hidup kita”, sanggah Belalang. - Mendengar permohonan tersebut semut menjawab, “Maafkan aku belalang aku tidak bisa membantumu, rumahku terlalu sempit untukmu, dan bekalku hanya cukup untuk keluargaku saja”.
5.	Kalimat Tidak Langsung	Kalimat tidak langsung yang terdapat dalam cerita “Semut dan Belalang” yaitu:	<ul style="list-style-type: none"> - Belalang yang masih riang tersebut ingin mengajak semut bermain bersama dan semut pun diundangnya untuk bersenang-senang ke kediaman belalang. - Dengan harapan tinggi dan lunglai belalang menuju rumah semut dan meminta bantuan untuk diperbolehkan tinggal bersama dan meminta makan. - Belalang akhirnya pun meninggalkan rumah semut dengan rasa menyesal dan sedih.

b. Menceritakan Kembali Teks Fabel

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV* (2008: 263), Menceritakan adalah menuturkan cerita. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan menceritakan kembali isi teks fabel dalam penelitian ini adalah menceritakan kembali isi teks fabel sesuai dengan unsur teks fabel yaitu, tema, alur, tokoh, penokohan, latar, sudut pandang, amanat kemudian sesuai dengan ciri kebahasaan teks fabel yaitu, kata ganti, kata kerja, konjungsi, kalimat langsung, dan kalimat tidak langsung yang terdapat pada teks fabel yang didengar oleh peserta didik. Contoh menceritakan kembali isi teks fabel.

Semut dan Belalang

Di musim panas yang hangat dan cerah. Belalang memainkan biola kesayangan sambil bernyanyi dan menari. Hampir setiap harinya itulah yang dilakukan belalang. Ia tidak terpikir untuk melakukan aktifitas lainnya seperti bekerja atau bersiap untuk mengumpulkan bekal musim dingin. Sedikit pun tidak terlintas dalam benak belalang, bahkan musim panas yang sedang dinikmatinya sekarang sudah berakhir. Musim panas sudah akan berganti ke musim dingin, dimana hujan akan turun dengan lebat disertai suhu udara yang sangat rendah.

Disaat belalang sedang bermain biola, dia melihat semut yang sedang giat melewati rumahnya. Belalang yang ingin mengajak semut bermain bersama dan semut pun diundangnya untuk bersenang-senang ke kediaman belalang. Tak disangka ternyata semut menolak undangan belalang dengan santun, semut berkata pada belalang, “Maaf Belalang, aku masih ingin bekerja untuk bekal di musim dingin. Aku harus mengumpulkan makanan yang banyak serta memperbaiki tempat tinggal agar lebih hangat.”

“Berhentilah memikirkan hal yang yang tidak penting semut, mari kita bernyanyi dan bersenang-senang, ayolah nikmati hidup kita”, sanggah Belalang. Belalang pun masih dengan kebiasaannya untuk bersenang-senang tanpa memikirkan apapun. Musim panas berakhir jauh lebih cepat dari biasanya. Belalang

yang terbiasa gembira lantas panik bukan main. Ia tidak memiliki persediaan makanan yang cukup ditambah rumahnya yang rusak dan tidak layak huni karena diterjang badai.

Dengan harapan tinggi dan lunglai belalang menuju rumah semut dan meminta bantuan untuk tinggal bersama dan meminta makan. Mendengar permohonan tersebut semut menjawab, “Maafkan aku belalang aku tidak bisa membantumu, rumahku terlalu sempit untukmu, dan bekalku hanya cukup untuk keluargaku saja”. Belalang akhirnya pun meninggalkan rumah semut dengan rasa menyesal dan sedih. Dalam hati ia bergumam, “Andai saja aku mengikuti nasihat semut saat itu untuk bekerja keras, pasti saat ini aku bisa kenyak dan tidur nyenyak di dalam rumah”.

4. Hakikat Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Sebelum menjelaskan pengertian media audio visual, terlebih dahulu penulis menjelaskan kata media, audio, dan visual. Menurut Arsyad (2010: 3) secara etimologi, “Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’”. Sejalan dengan hal tersebut, Sadiman, dkk (2009: 6) menjelaskan, “Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Farida Mukti (2001: 11) dalam Pranowo (2009: 285) berpendapat bahwa, “Media adalah pembawa pesan yang berasal dari sumber pesan kepada penerima pesan”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah alat untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Sudirman, dkk (1989: 206) mengemukakan, “Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, piringan audio, *tape recorder* dan kaset yang berisi rekaman pembacaan puisi dan sebagainya. Media ini tidak cocok digunakan untuk orang yang mempunyai kelainan dalam pendengaran”. Sedangkan media visual yaitu media yang berkaitan dengan indra penglihatan. Hal tersebut sejalan dengan Sudirman, dkk (1989: 206) mengemukakan, “Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada juga media yang menampilkan gambar atau symbol uang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.”

Sementara media audio visual itu sendiri merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara. Hal tersebut diungkapkan oleh Sudirman, dkk (1989: 207), “Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua”.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai dua unsur, yakni unsur suara dan unsur gambar.

b. Jenis-Jenis Media Audio visual

Menurut Sudirman, dkk (1989: 207), Media ini dibagi ke dalam a) media audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara dan b) media audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video.

Menurut Sudirman, dkk (1989: 207),

Pembagian lain dari media ini, yaitu media audiovisual murni dan media audiovisual tidak murni. Media audiovisual murni, yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari satu sumber contohnya film dan video, sedangkan media audiovisual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa jenis-jenis media audiovisual yaitu media audiovisual gerak dan media audiovisual diam.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Audio Visual

Arsyad (2013: 143-144) mengemukakan, bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan media audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan diri
Pada tahap ini guru mempersiapkan diri dengan cara memeriksa dan menentukan apa yang akan digunakan untuk membangkitkan minat perhatian atau motivasi siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan
- 2) Membangkitkan kesiapan siswa
Siswa dituntun untuk memiliki kesiapan untuk mendengar dan memperlihatkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan
- 3) Mendengarkan dan melihat materi

Guru menuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dan melihat dalam waktu yang tepat sehingga materi dapat diserap

4) Diskusi

Guru dan siswa mendiskusikan materi yang telah ditayangkan

5) Menindak lanjuti program

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan media audio visual yaitu mempersiapkan diri (perangkat pembelajaran), pelaksanaan proses pembelajaran, tindak lanjut (diskusi, latihan, observasi).

Mengacu pada pendapat Arsyad (2013: 143-144), penulis memodifikasi langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sebagai berikut.

Pertemuan ke-1 (pembelajaran mengidentifikasi informasi teks fabel)

1. Peserta didik menjawab salam dan mempersiapkan diri untuk belajar.
2. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk memulai kegiatan pembelajaran.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru dan peserta didik melakukan apersepsi menghubungkan keterkaitan materi pembelajaran sebelumnya dengan yang akan dipelajari.
5. Peserta didik melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik tentang mengidentifikasi informasi teks fabel sebagai tes awal terhadap materi yang akan dipaparkan.
6. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
7. Peserta didik menyimak langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

8. Peserta didik membuat kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang.
9. Peserta didik secara bersama menyaksikan cerita fabel yang ditayangkan oleh guru.
10. Peserta didik secara berkelompok mencermati informasi yang terdapat dalam cerita fabel tersebut.
11. Secara berkelompok peserta didik mulai mengidentifikasi unsur intrinsik dan kebahasaan yang terdapat dalam cerita fabel.
12. Setelah peserta didik memahami unsur intrinsik dan kebahasaan teks fabel, setiap kelompok mengerjakan lembar kerja yang telah disiapkan oleh guru.
13. Secara bergiliran, setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi, sementara kelompok lain menanggapi.
14. Peserta didik melakukan *Postest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik tentang mengidentifikasi informasi teks fabel sebagai tes akhir terhadap materi yang sudah dipaparkan.
15. Guru melakukan refleksi untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.
16. Peserta didik menjawab pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari.
17. Peserta didik menyimak arahan guru mengenai pertemuan selanjutnya.
18. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan ke-2 (pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel)

1. Peserta didik menjawab salam dan mempersiapkan diri untuk belajar.
2. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk memulai kegiatan pembelajaran.

3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru dan peserta didik melakukan apersepsi menghubungkan keterkaitan materi pembelajaran sebelumnya dengan yang akan dipelajari.
5. Peserta didik melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik tentang menceritakan kembali isi teks fabel sebagai tes awal terhadap materi yang akan dipaparkan.
6. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
7. Peserta didik menyimak langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
8. Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan pertemuan sebelumnya.
9. Peserta didik secara bersama menyaksikan cerita fabel yang ditayangkan oleh guru.
10. Secara berkelompok peserta didik mulai mencermati unsur intrinsik yang terdapat dalam teks fabel.
11. Setelah peserta didik mencermati unsur intrinsik teks fabel, setiap kelompok mengerjakan lembar kerja yang telah disiapkan oleh guru.
12. Setiap peserta didik mencoba menceritakan kembali isi fabel dan ditanggapi oleh temannya dalam kelompok.
13. Secara bergiliran, perwakilan setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi, sementara kelompok lain menanggapi.
14. Peserta didik melakukan *Postest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik tentang mengidentifikasi informasi teks fabel sebagai tes akhir terhadap materi yang sudah dipaparkan.

15. Guru melakukan refleksi untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.
16. Peserta didik menjawab pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari.
17. Peserta didik menyimak arahan guru mengenai pertemuan selanjutnya.
18. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2011: 49-50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Media Audio visual
 - a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - c) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
 - d) Film dan video mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 - e) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
 - f) Film dan video dapat ditujukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogeny maupun perorangan
 - g) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
- 2) Kelemahan Media Audio visual
 - a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

- c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kelebihan media audio visual menggunakan video adalah dapat mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik, dapat mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, serta dapat menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya. Sedangkan kelemahan media audio visual menggunakan video adalah video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan sehingga guru akan kesulitan untuk mencari video yang tepat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu penelitian yang ditulis oleh Nur Afianti, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang lulus pada tahun 2014. Penelitian yang dilakukan Nur Afianti yaitu eksperimen yang dilaporkan dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Audio Visual Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IX MTs Jabal Nur Cipondoh Tangerang Tahun Pelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audiovisual terhadap pembelajaran menulis puisi di kelas IX MTs Jabal Nur Cipondoh Tangerang tahun pelajaran 2014/2015.

C. Anggapan Dasar

Heryadi (2014: 31) mengemukakan, “Anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis”. Berdasarkan pengertian tersebut, maka anggapan dasar penelitian

1. Mengidentifikasi dan menceritakan kembali teks fabel merupakan salah satu kompetensi dasar yang dipelajari oleh peserta didik kelas VII dalam kurikulum 2013 revisi.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan dan menentukan keberhasilan pembelajaran.
3. Media pembelajaran audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan menceritakan kembali teks fabel sehingga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

D. Hipotesis

Heryadi (2014: 32) mengemukakan, “Hipotesis adalah pendapat yang kebenarannya masih rendah, karena pendapat yang disampaikan hanya berdasarkan pertimbangan pemikiran (logika) belum ditunjang oleh data lapangan yang bersifat faktual.”

Berdasarkan anggapan dasar di atas, penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

1. Media audio visual dapat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran mengidentifikasi informasi teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sukaraja tahun ajaran 2018/2019.
2. Media audio visual dapat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sukaraja tahun ajaran 2018/2019.

