

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Berdasarkan Kurikulum 2013

Kedudukan pengembangan bahan ajar menceritakan kembali isi cerita fabel yang terdapat dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran kelas VII SMP yang terdapat dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Ismawati (2012, hlm. 1) menyatakan, “Secara tradisional kurikulum berarti sejumlah pelajaran yang harus ditempuh siswa di sekolah atau kursus. Kurikulum juga diartikan sebagai rencana pelajaran yang sengaja disusun untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan”. Hal ini berarti, kurikulum merupakan suatu rencana pembelajaran untuk diterapkan di sekolah guna mencapai tujuan pendidikan.

Soedjiarto dalam Ismawati (2012, hlm. 3) menyatakan, “Kurikulum adalah segala pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan dan diorganisasikan untuk siswa atau mahasiswa guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan”. Artinya, kurikulum dibuat untuk kegiatan belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merupakan suatu rencana pendidikan untuk proses pembelajaran.

Gallen Alexander dalam Ismawati (2012, hlm. 3) menyatakan, “Kurikulum adalah keseluruhan usaha sekolah untuk mempengaruhi belajar baik yang berlangsung di kelas, di halaman, maupun di luar sekolah”. Artinya, kurikulum merupakan suatu usaha untuk memengaruhi hasil belajar baik yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah.

Tim Depdiknas (2006, hlm. 3) menyatakan, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Artinya, adanya kurikulum untuk mengarahkan proses pembelajaran agar mencapai tujuan satuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh Ismawati, Soedjiarto, dan Tim Depdiknas terdapat kesamaan, yakni kurikulum merupakan suatu rencana

pembelajaran yang disusun untuk mencapai pendidikan. Berbeda dengan Gallen Alexander menyatakan bahwa kurikulum merupakan suatu usaha untuk memengaruhi belajar, baik yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah. Penulis menyimpulkan bahwa kurikulum merupakan suatu rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Kurikulum merupakan suatu usaha untuk memengaruhi suatu pembelajaran agar lebih terarah.

a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan dalam mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program.

Menurut Majid (2015, hlm. 27) pengertian Kompetensi Inti sebagai berikut.

Kompetensi Inti (KI) merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Berdasarkan pendapat di atas, kompetensi inti merupakan kompetensi utama yang telah dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan.

Kurniawan (2015, hlm. 44) menyatakan, “Kompetensi Inti merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai SKL yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program yang menjadi landasan pengembangan Kompetensi Dasar”. Artinya, Kompetensi Inti merupakan kemampuan yang harus dicapai peserta didik pada setiap jenjang kelas.

Kunandar (2014, hlm. 26) menyatakan, “Kompetensi Inti atau KI merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu satuan jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran”. Artinya,

Kompetensi Inti merupakan suatu tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas terdapat kesamaan mengenai kompetensi inti. Kompetensi inti merupakan suatu kemampuan yang harus dicapai oleh setiap peserta didik pada suatu jenjang pendidikan. Penulis menyimpulkan bahwa Kompetensi Inti merupakan SKL yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik pada jenjang sekolah.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar digunakan untuk mencapai Kompetensi Inti yang harus diperoleh oleh peserta didik melalui pembelajaran. Kompetensi Dasar terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai peserta didik.

Menurut Majid (2015, hlm. 28) mengatakan, “Kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti”. Hal ini berarti kompetensi dasar adalah kompetensi yang berasal dari kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik.

Kurniawan (2015, hlm. 45) menyatakan, “Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran”. Artinya, Kompetensi Dasar dirumuskan berdasarkan karakteristik suatu mata pelajaran untuk mencapai kompetensi inti.

Mulyasa (2015, hlm. 175) menyatakan, “Kompetensi Dasar adalah untuk memastikan capaian pembelajaran tidak terhenti sampai pengetahuan saja, melainkan harus berlanjut ke keterampilan, dan bermuara pada sikap”. Artinya, tujuan dari suatu pembelajaran tidak hanya terdapat dalam segi pengetahuan, melainkan juga keterampilan dan sikap.

Permendikbud No. 24 tahun 2016 bab 2 pasal 2 (2) menerangkan, “Kompetensi Dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing

satuan pendidikan yang mengacu Kompetensi Inti”. Artinya, setiap mata pelajaran terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan Majid, Kurniawan, dan Permendikbud No. 24 tahun 2016 bab 2 pasal 2 (2) terdapat kesamaan, yakni kompetensi dasar merupakan kompetensi yang dirumuskan dari kompetensi inti yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran, berbeda halnya dengan yang diungkapkan Mulyasa. Mulyasa menyatakan bahwa kompetensi dasar untuk memastikan bahwa capaian pendidikan bukan hanya pada ranah kognitif, melainkan harus sampai pada keterampilan juga pada sikap.

Dapat disimpulkan bahwa Kompetensi Dasar bahasa Indonesia diarahkan dalam pembelajaran menceritakan kembali untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia, sehingga peserta didik mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar yang ditetapkan oleh penulis berdasarkan kurikulum 2013 adalah kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik SMP/MTs kelas VII semester 2. Pada teks cerita fabel terdapat empat kompetensi dasar, dua kompetensi dasar yang mengacu pada ranah kognitif dan dua kompetensi dasar yang mengacu pada ranah psikomotorik. Penulis dalam penelitian ini mengacu pada kompetensi dasar ranah psikomotorik, yaitu kompetensi dasar 4.11 “Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat”.

c. Alokasi Waktu

Alokasi waktu merupakan waktu yang ditempuh selama proses pembelajaran. Alokasi waktu digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dan mempelajari materi yang telah ditentukan. Alokasi waktu perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung efektif.

Majid (2015, hlm 216) mengatakan, “Alokasi waktu adalah jumlah waktu yang diperlukan untuk mencapai suatu kompetensi dasar tertentu”. Artinya, untuk mencapai kompetensi dasar diperlukan waktu selama proses pembelajaran.

Tim Kemendikbud (2013, hlm. 42) menyatakan sebagai berikut.

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah waktu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah KD, keluasaan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan KD. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan rata-rata untuk menguasai KD yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, dirinci dan disesuaikan lagi dengan RPP.

Terdapat kesamaan antara kedua pendapat di atas, namun Tim Kemendikbud mengungkapkan dengan lebih rinci. Alokasi waktu merupakan jumlah waktu yang ditentukan dalam suatu mata pelajaran dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar serta tingkat kesulitan pada kompetensi dasar. Alokasi waktu digunakan agar peserta didik dapat menguasai kompetensi dasar pada suatu mata pelajaran. Alokasi waktu dirinci dan disesuaikan berdasarkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu merupakan jumlah waktu yang diperlukan pada suatu mata pelajaran untuk mencapai kompetensi dasar. Alokasi waktu agar pembelajaran tersusun dan pembelajaran terlaksana secara efektif. Adapun alokasi waktu yang diperlukan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka yaitu 4x40 menit.

2. Menceritakan Kembali

a. Pengertian Menceritakan Kembali

Bercerita merupakan salah satu hal untuk menyampaikan pikiran, gagasan, atau ungkapan lainnya melalui ujaran. Setiap orang memiliki kemampuan bercerita yang berbeda. Tidak semua orang dapat bercerita di depan umum.

Menurut Subyantoro (2007, hlm. 14) mengatakan, “Bercerita sebagai suatu kegiatan yang disampaikan oleh pencerita kepada siswanya, ayah, ibu, dan ibu kepada anak-anaknya, juru berbicara kepada pendengarnya. Berbicara juga merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni, karena erat kaitannya dengan bersandar pada kekuatan”. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu cara untuk menyampaikan sesuatu dari penutur kepada komunikan.

Menurut Taningsih (2007, hlm. 6) menyatakan, “Bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan anak dalam berbicara dalam menyampaikan ide dalam bentuk lisan”. Artinya, bercerita merupakan suatu cara untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak melalui pendengarannya.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Offline Version 1.3 (2018) menyatakan, “Menceritakan berarti menyampaikan cerita. Menceritakan kembali sama halnya dengan menyatakan atau mengungkapkan kembali sebuah peristiwa yang telah dibaca”. Artinya, menceritakan kembali merupakan mengungkapkan suatu peristiwa yang telah dibaca kepada orang lain”.

Semi (2007, hlm. 15) menyatakan, “Menceritakan sesuatu kepada orang lain mempunyai maksud agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami bersangkutan. Seiring dengan pengertian tersebut maka menceritakan kembali berkaitan dengan kegiatan menulis”. Artinya, menceritakan kembali merupakan mengungkapkan hal yang telah dialami melalui tulisan.

Dhieni (2008, hlm. 63) berpendapat bercerita adalah sebagai berikut.

Suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan. Oleh karena itu, orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diartikan bahwa bercerita dengan alat ataupun tanpa alat tetap akan menyampaikan suatu pesan, informasi didengarkan dengan rasa menyenangkan.

Penulis menyimpulkan berdasarkan kelima pendapat di atas, terdapat kesamaan, yakni bercerita merupakan menceritakan sesuatu hal kepada orang lain untuk melatih kemampuan berbicara dalam menyampaikan ide dalam bentuk tulisan. Namun, terdapat perbedaan yang diungkapkan oleh Subyantoro bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni, karena erat kaitannya dengan bersandar pada kekuatan. Penulis menyimpulkan bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan suatu informasi, baik dengan

menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat. Proses bercerita akan menjadi sesuatu yang menyenangkan. Bercerita juga dapat melatih kemampuan berbicara.

b. Langkah-langkah Menceritakan Kembali

Dalam menceritakan kembali sebuah cerita tentunya ada beberapa langkah yang harus diperhatikan. Hal ini akan mempermudah pembaca untuk menarasikan teks yang dibaca, sehingga makna yang terkandung di dalam cerita dapat dipahami.

Semi (2007, hlm. 58-61) menyatakan bahwa ada beberapa petunjuk untuk menceritakan kembali sebuah cerita.

- a) Pilihlah topik cerita yang punya nilai
- b) Tulislah peristiwa dalam urutan dan kaitan yang jelas
- c) Selipkan dialog jika mungkin perlu
- d) Pilihlah detail cerita secara teliti
- e) Tetapkan pusat pengisahan secara teliti

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menceritakan kembali harus memerhatikan suatu cerita dengan baik agar hal-hal yang tersampaikan dapat terpahami dengan baik. Peristiwa yang diceritakan harus berurutan dan harus sesuai dengan topik cerita.

3. Cerita Fabel

a. Pengertian Cerita Fabel

Cerita fabel merupakan salah satu karya sastra fiksi. Cerita fabel lebih dikenal dengan cerita binatang. Cerita fabel adalah suatu cerita fiksi yang menceritakan kehidupan binatang sebagaimana halnya kehidupan manusia. Cerita fabel meskipun tokohnya adalah binatang, tetapi di dalam ceritanya mengandung pesan moral.

Fabel menurut Fang (2011, hlm. 4-5) “Salah satu bentuk sastra rakyat yang sangat populer. Tiap-tiap bangsa di dunia ini mempunyai cerita binatang. Misalnya saja bangsa Melayu yang memiliki cerita hampir sama, yaitu cerita kancil. Tidak hanya terdapat di tanah Melayu, tetapi juga di Jawa, India, dan Eropa. Hanya saja yang membedakan adalah tokoh binatangnya”. Hal ini berarti

cerita fabel merupakan karya sastra rakyat yang sangat populer yang dimiliki oleh setiap bangsa. Cerita tentang kehidupan binatang yang menyerupai kehidupan manusia.

Nurgiyantoro (2005, hlm. 190) menyatakan, “Cerita binatang (*fables*, fabel) adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, lengkap dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, artinya cerita dengan tokoh manusia juga menampilkan binatang sebagai tokoh lainnya”. Hal ini berarti, cerita fabel sama halnya dengan cerita manusia, binatang yang bisa berpikir dan berinteraksi sebagaimana manusia pada umumnya.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Offline Version* 1.3 (2018) menyatakan, “Fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang”. Artinya, cerita fabel merupakan cerita yang diperankan oleh binatang dengan menyerupai kehidupan manusia.

Tim Kemendikbud (2013, hlm. 2) menyatakan, “secara etimologis fabel berasal dari bahasa Latin *fabulat*. Cerita fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Cerita fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral”. Hal ini berarti, cerita fabel merupakan cerita fiksi yang menceritakan kehidupan binatang yang menyerupai manusia, di dalamnya terdapat pesan moral.

Berdasarkan pendapat di atas, terdapat kesamaan bahwa cerita fabel merupakan cerita binatang yang menyerupai kehidupan manusia yang di dalamnya terdapat pesan yang disampaikan. Cerita fabel ini merupakan cerita moral, tokoh yang terdapat pada cerita tersebut menggambarkan watak dan budi manusia. Penulis menyimpulkan bahwa, cerita fabel merupakan salah satu bentuk karya sastra. Cerita fabel merupakan suatu cerita yang menceritakan kehidupan manusia, hanya saja tokohnya adalah binatang yang dapat bertingkah laku

sebagaimana manusia. Binatang tersebut berpikir, berbicara layaknya manusia. Cerita fabel bertujuan untuk menyampaikan pesan moral kepada pembaca.

b. Struktur Cerita Fabel

Cerita fabel merupakan cerita binatang yang menyerupai kehidupan manusia, di dalamnya terdapat pesan moral. Cerita fabel didukung oleh beberapa unsur, yaitu struktur teks cerita fabel, yakni orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda; unsur kebahasaan cerita fabel, yakni kata kerja, kata benda, kata sifat, kata sandang, kata keterangan tempat dan waktu, serta kata penghubung; dan unsur pembangun karya sastra, yakni tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan tema.

Pardiyono (2007, hlm. 94-95) menyatakan bahwa teks fabel memiliki struktur yaitu, orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Orientasi adalah suatu proses pengenalan tokoh, waktu, dan tempat. Komplikasi adalah bagian yang memunculkan sebuah permasalahan yang sedang dihadapi tokoh. Resolusi biasanya berisi akhir cerita yang menyenangkan atau menyedihkan, dan koda biasanya berisi kesimpulan ringkasan dengan maksud untuk memberikan suatu pesan moral kepada pembaca, serta menunjukkan perubahan yang dialami tokoh dalam cerita.

Kemendikbud (2016, hlm. 209) menyatakan bahwa fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Fabel ini memiliki empat bagian dalam strukturnya. Keempat bagian tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Orientasi, bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, dan waktu.
- b) Komplikasi, konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh yang lain. Komplikasi menuju klimaks.
- c) Resolusi, bagian yang berisi pemecahan masalah.
- d) Koda (boleh ada boleh tidak), bagian terakhir fabel berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, bahwa struktur teks cerita fabel terdiri dari empat struktur, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Penulis

menyimpulkan bahwa dari kedua pernyataan di atas, struktur teks fabel terdiri dari empat struktur, yaitu orientasi merupakan pengenalan cerita, komplikasi merupakan permasalahan yang ada pada cerita, resolusi merupakan pemecahan masalah, dan koda merupakan pesan yang terdapat pada cerita tersebut.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fabel

Kaidah kebahasaan atau unsur kebahasaan merupakan ciri kebahasaan yang biasa digunakan dalam sebuah teks. Dalam cerita fabel yang biasa dipergunakan dan menjadi ciri dalam sebuah teks cerita fabel yakni menggunakan kata kerja, kata kata benda, kata sifat, kata sandang, kata keterangan tempat dan waktu, serta kata penghubung.

Pardiyono (2007, hlm. 107-114) menyatakan bahwa untuk memperjelas sebuah cerita, maka teks cerita fabel memiliki unsur kebahasaan, sebagai berikut.

- a) Kata kerja adalah semua kata yang menyatakan perbuatan atau perilaku. Kata kerja terbagi menjadi kata kerja aktif transitif yang memerlukan objek dan kata kerja intransitif yang tidak memerlukan objek dalam kalimat.
- b) Kata benda, biasanya digunakan sebagai kata ganti orang, hewan, dan benda.
- c) Kata sifat adalah kelas kata yang mengubah kata benda atau kata ganti, biasanya dengan menjelaskan atau membuatnya lebih spesifik. Kata sifat dapat menerangkan kuantitas, kecukupan, urutan, kualitas, maupun penekanan suatu kata.
- d) Penggunaan kata sandang *Si* dan *Sang* adalah kata yang menentukan atau membatasi kata benda. Kata sandang umumnya terletak di depan (sebelum) kata benda. Kaidah penulisan *si* dan *sang* terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata *si* dan *sang* ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital.
- e) Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu digunakan untuk menghidupkan suasana. Untuk keterangan tempat biasanya digunakan kata depan *di* dan keterangan waktu biasanya digunakan kata depan *pada* atau kata yang menunjukkan informasi waktu.
- f) Penggunaan kata penghubung *lalu*, *kemudian*, dan *akhirnya* digunakan sebagai penghubung antarkalimat dan intrakalimat. Kata *akhirnya* biasanya

digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau dalam teks.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat enam unsur kebahasaan teks cerita fabel, yaitu kata kerja yang menyatakan suatu perbuatan, terdiri kata kerja transitif dan kata kerja intransitif; kata benda yang digunakan sebagai kata ganti orang; kata sifat yang menjelaskan kata ganti orang, benda, atau hewan; kata sandang yang membatasi kata benda; kata keterangan waktu dan tempat; serta kata penghubung untuk mengurutkan suatu informasi.

Kemendikbud (2016, hlm. 199) menyatakan bahwa ciri bahasa yang digunakan dalam cerita fabel adalah sebagai berikut.

- a) Kalimat naratif/peristiwa.
- b) Kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh.
- c) Menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat tiga ciri bahasa yang digunakan dalam cerita fabel, yaitu kalimat naratif/peristiwa, kalimat langsung, dan menggunakan kata-sehari-hari. Terdapat perbedaan yang signifikan. Pendapat pertama berfokus pada kedudukan kata yang digunakan. Pendapat kedua berfokus pada kalimat-kalimat serta gaya bahasa yang digunakan dalam cerita.

d. Unsur-unsur Teks Cerita Fabel

Secara garis besar unsur yang membangun karya sastra dengan unsur yang membangun cerita fabel sama, karena fabel termasuk ke dalam karya sastra. Unsur pembangun sastra termasuk fabel yaitu, tokoh dan penokohan, alur cerita, latar, dan sudut pandang.

Nurgiyantoro (2005, hlm. 221-272) menyatakan bahwa unsur pembangun sastra termasuk cerita fabel adalah:

- a) Tokoh dan penokohan adalah pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerita berperan penting karena dalam diri tokoh inilah karakter-karakter dalam cerita akan muncul. Dalam fabel tokoh yang biasa digunakan adalah tokoh binatang, bahkan tokoh binatang sering muncul dengan tokoh manusia. Biasanya tokoh dalam fabel yang sering muncul adalah tokoh yang baik dan tokoh jahat. Binatang yang berkarakter baik tersebut biasanya binatang kecil

dan lemah, namun dengan kecerdasannya binatang itu bisa memperdaya binatang yang lain. Binatang yang berkarakter jahat biasanya adalah binatang yang berbadan besar dan buas. Meskipun demikian tidak semua tokoh binayang dalam cerita fabel berkarakter demikian.

- b) Alur cerita adalah urutan peristiwa yang dialami oleh tokoh. Alur cerita berhubungan dengan peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita, mulai dari konflik sampai dengan penyelesaian. Alur cerita menjadi unsur penting karena di dalam alur cerita tersebut tokoh, peristiwa, dan segala sesuatunya dikisahkan sehingga menjadi suatu cerita yang padu. Teks fabel diciptakan untuk anak-anak, maka alur cerita yang digunakan sangat sederhana agar mudah untuk dipahami. meskipun demikian, alur dalam cerita haruslah saling berkaitan satu sama lain.
- c) Latar adalah di mana, kapan, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Keelasan latar yang digunakan dalam cerita membantu pembaca memahami alur yang terjadi dalam sebuah cerita. Latar dibagi menjadi latar tempat, latar aktu, dan latar sosial. Latar tempat menjelaskan di mana peristiwa itu terjadi. Latar waktu menjelaskan kapan peristiwa itu terjadi, dan latar suasana menunjukkan bagaimana lingkungan sosial di sekitar tokoh.
- d) Sudut pandang merupakan bagaimana cara sebuah cerita tersebut dikisahkan. Sudut pandang dibagi menjadi sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang ketiga maha tahu, sudut pandang orang ketiga terbatas, sudut pandang objektif atau dramatik.
- e) Tema merupakan makna dari sebuah cerita.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat empat unsur pembangun karya sastra, yaitu: tokoh dan penokohan, alur cerita, latar, dan sudut pandang. Tokoh merupakan hal utama yang harus ada pada cerita. Tokoh merupakan hal utama yang ada pada cerita. Tokoh adalah yang menjalani alur cerita. Alur cerita mulai dari awal konflik hingga penyelesaian. Cerita juga dilengkapi dengan latar. Latar meliputi tempat, waktu, dan suasana peristiwa itu terjadi. Hal utama lainnya yang perlu ada dalam cerita adalah tema, makna dari cerita tersebut.

Kemendikbud (2016, hlm. 200) menyatakan bahwa unsur pembangun cerita fabel sebagai berikut.

- a) Tokoh, orang atau hewan yang menjadi pelaku dalam cerita.
- b) Penokohan, pemberian karakter pada tokoh.
- c) *setting* atau latar, tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita.
- d) Tema, gagasan yang mendasari cerita.
- e) Amanat, pesan yang disampaikan oleh penulis.

Berdasarkan pemaparan di atas, ada lima unsur pembangun karya sastra, yaitu tokoh, penokohan, *setting* atau latar, tema, dan amanat. Terdapat persamaan dan perbedaan pendapat. Persamaannya adalah dalam unsur pembangun karya sastra terdapat tokoh dan penokohan, latar dan tema. Perbedaannya adalah pendapat pertama menyatakan tidak ada amanat dalam unsur pembangun karya sastra, sedangkan pendapat kedua menyatakan terdapat amanat dalam unsur pembangun karya sastra dan tidak ada sudut pandang dalam unsur pembangun karya sastra.

4. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memeragakan. Alat peraga berbentuk fisik, benda nyata atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam bentuk gambar visual/audio visual. Alat peraga biasa digunakan dalam pembelajaran. Tujuannya agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih mudah menangkap informasi.

Estiningsih (1947, hlm. 7) menyatakan bahwa alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Fungsi utamanya adalah untuk menurunkan keabstrakan konsep agar siswa mampu menangkap arti tersebut.

Sudjana (2013, hlm. 76) menyatakan bahwa alat peraga adalah suatu alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah mengerti anak didik.

Alat peraga memiliki peran yang sama dengan media pembelajaran namun alat peraga memiliki fungsi yang lebih spesifik dibandingkan media. Alat peraga memiliki fungsi memeragakan peristiwa, kegiatan atau fenomena. Alat peraga selalu

memiliki sifat yang artifisial, tidak alamiah atau natural, karena peragaan merupakan hasil penciptaan buatan ataupun peniruan dari hal yang sebenarnya.

Alat peraga harus dibedakan dengan media pembelajaran. Alat peraga digunakan untuk memeragakan, menirukan atau membuat sesuatu menjadi utuh dan padu. Untuk itu, alat peraga digunakan dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan pengalaman belajar yang diharapkan. Alat peraga dipilih atau disediakan untuk memperjelas perilaku atau pengalaman belajar. Oleh karena itu, alat peraga dalam pembelajaran bahasa kedua dijelaskan berdasarkan pengalaman belajar yang diharapkan.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat peraga merupakan suatu benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran lebih efektif.

b. Jenis-jenis Alat Peraga Boneka

Alat peraga merupakan suatu benda yang digunakan untuk memeragakan atau bentuk tiruan yang digunakan dalam suatu pembelajaran agar mudah dimengerti oleh peserta didik. Ada beberapa jenis alat peraga, salah satunya adalah alat peraga boneka.

Daryanto (2016, hlm. 33) menyatakan, “Boneka merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya media dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka”. Artinya, boneka merupakan benda tiruan. Boneka merupakan alat yang dijadikan sebagai benda tiruan bentuk manusia atau binatang yang digunakan sebagai media pendidikan.

Sulianto dalam Gunarti (2010, hlm. 5-20) menyatakan, “Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepada boneka”. Artinya, boneka tangan ini dimainkan oleh tangan pencerita sebagai pendukung dalam bercerita. Boneka tangan ini bisa dijadikan sebagai alat peraga, untuk memeragakan cerit yang akan dimainkan.

Sulianto (2014, hlm. 95) mengatakan, “Media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan

pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menemukan persamaan dan perbedaan mengenai boneka tangan. Persamaannya, boneka tangan digunakan pada tangan dengan tujuan memberikan inovasi baru terhadap pembelajaran. Perbedaannya, Daryanto mengatakan boneka tangan lebih mengacu pada benda tiruan yang dimasukkan ke dalam tangan lalu dimainkan dengan sandiwara. Menurut Gunarti, boneka tangan merupakan boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan dimasukkan ke tangan. Menurut Sulianto, boneka tangan merupakan boneka yang digunakan sebagai media atau alat bantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Daryanto (2016, hlm. 33) menyatakan bahwa alat peraga boneka terdiri dari beberapa macam. Macam-macam boneka sebagai berikut.

1. Boneka jari (dimainkan dengan jari tangan).
2. Boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka).
3. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
4. Boneka tali sering disebut marionet (cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki).
5. Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) dimainkan dengan cara memaminkan mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Istiqomah dalam Daryanto (2013, hlm. 33) menjelaskan jenis-jenis boneka tangan sebagai berikut.

1. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan.
2. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka.
3. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
4. Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki.
5. Boneka bayang-bayang (*Shadow puppet*), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan pendapat. Persamaannya, masing-masing boneka tangan terdapat lima jenis dan memiliki

ciri khas masing-masing. Perbedaannya, pendapat pertama lebih rinci dan jelas, sedangkan pendapat kedua lebih singkat dan mudah dipahami.

Daryanto (2016, hlm. 33) juga menyatakan bahwa terdapat kelebihan menggunakan boneka, di antaranya: efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; tidak memerlukan keterampilan yang rumit; dan dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Pada penelitian ini, dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada kelas eksperimen penulis menggunakan alat peraga boneka tangan. Sedangkan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada kelas kontrol penulis menggunakan media gambar.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan penulis lain. Hasil tujuan terdahulu bertujuan untuk membandingkan penelitian yang akan dilakukan penulis dengan penelitian yang telah dilaksanakan dengan penulis terdahulu. Hal ini dilakukan agar penulis dapat melakukan penelitian dengan lebih baik dari penelitian yang telah dilakukan penulis terdahulu. Berdasarkan yang penulis ajukan, penulis menemukan judul yang hampir sama pada penelitian terdahulu.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitria Rahmawati dengan judul “Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Kelas VII SMP Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017”. Persamaan dengan penulis tersebut yaitu menggunakan pembelajaran menceritakan kembali menggunakan media boneka. Perbedaannya, penulis terdahulu menggunakan teks legenda, sedangkan pada penulis menggunakan teks cerit fabel.

Judul yang hampir sama dilakukan pada penelitian terdahulu Titik Nur Istiqomah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kota Gede Tiga Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Titik Nur Istiqomah yaitu meneliti penggunaan media boneka, perbedaannya terletak pada objek dan subjek penelitian. Titik Nur Istiqomah menggunakan

subjek dan objek penelitian pada peserta didik SD kelas II, sedangkan subjek dan objek penelitian penulis pada peserta didik SMP kelas VII.

Judul yang hampir sama pula pada penelitian terdahulu dilakukan oleh Ricky Satria Maliki dengan judul “Pembelajaran Berdialog Teks Anekdote dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa kelas X SMAN 1 Majalaya Tahun Pelajaran 2013/2014”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ricky Satria Maliki dengan yang penulis lakukan yaitu meneliti menggunakan media boneka. Perbedaannya yaitu menggunakan pembelajaran berdialog dan menggunakan teks anekdot, sedangkan peneliti menggunakan menceritakan kembali isi cerita legenda.

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yani Candra Dewanti	“Upaya Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Melalui Gambar Berseri Pada Siswa Kelompok A di TK ABA Gedong Tengen Yogyakarta”.	Pembelajaran melalui gambar berseri pada anak kelompok A di TK ABA Gedong Tengen Yogyakarta dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi cerita anak.	Meneliti mengenai pembelajaran menceritakan kembali.	Subjek dan objek yang digunakan penulis terdahulu yaitu peserta didik kelompok A di TK ABA Gedong Tengen Yogyakarta, sedangkan subjek dan objek penelitian penulis yaitu peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
					Bandung; dan media yang digunakan penulis terdahulu yaitu gambar berseri, sedangkan yang digunakan penulis yaitu gambar berseri.
2.	Ricky Satria Maliki	“Pembelajaran Berdialog Teks Anekdote dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas X SMAN 1 Majalaya Tahun Pelajaran 2013/2014”.	Nilai rata-rata pretes yaitu, 6,95 dan nilai rata-rata postes yaitu 8,16. Selisih pretes dan postes adalah 1,21. Berdasarkan hal tersebut, media boneka tangan efektif digunakan.	Penggunaan media pembelajaran, yaitu menggunakan boneka tangan.	Penulis terdahulu melakukan penelitian pada pembelajaran berdialog teks anekdot, sedangkan penulis melakukan penelitian pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel.

Komparasi terhadap penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Komparasi tersebut memberikan ketertarikan kepada penulis dalam melakukan penelitian yang menggunakan media boneka. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teks cerita fabel yang bertujuan agar penulis menggunakan

informasi yang berkaitan dengan judul-judul penelitian tersebut. Yakni, penelitian yang berkaitan penggunaan media boneka pada teks yang berbeda.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan rancangan atau garis besar yang telah digagas oleh penulis dalam merancang proses penelitian. Masalah-masalah yang telah diidentifikasi dihubungkan dengan teori sehingga ditemukan pula pemecahan atas permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut. Kerangka pemikiran menjelaskan secara teoretis hubungan antar variabel yang akan diteliti.

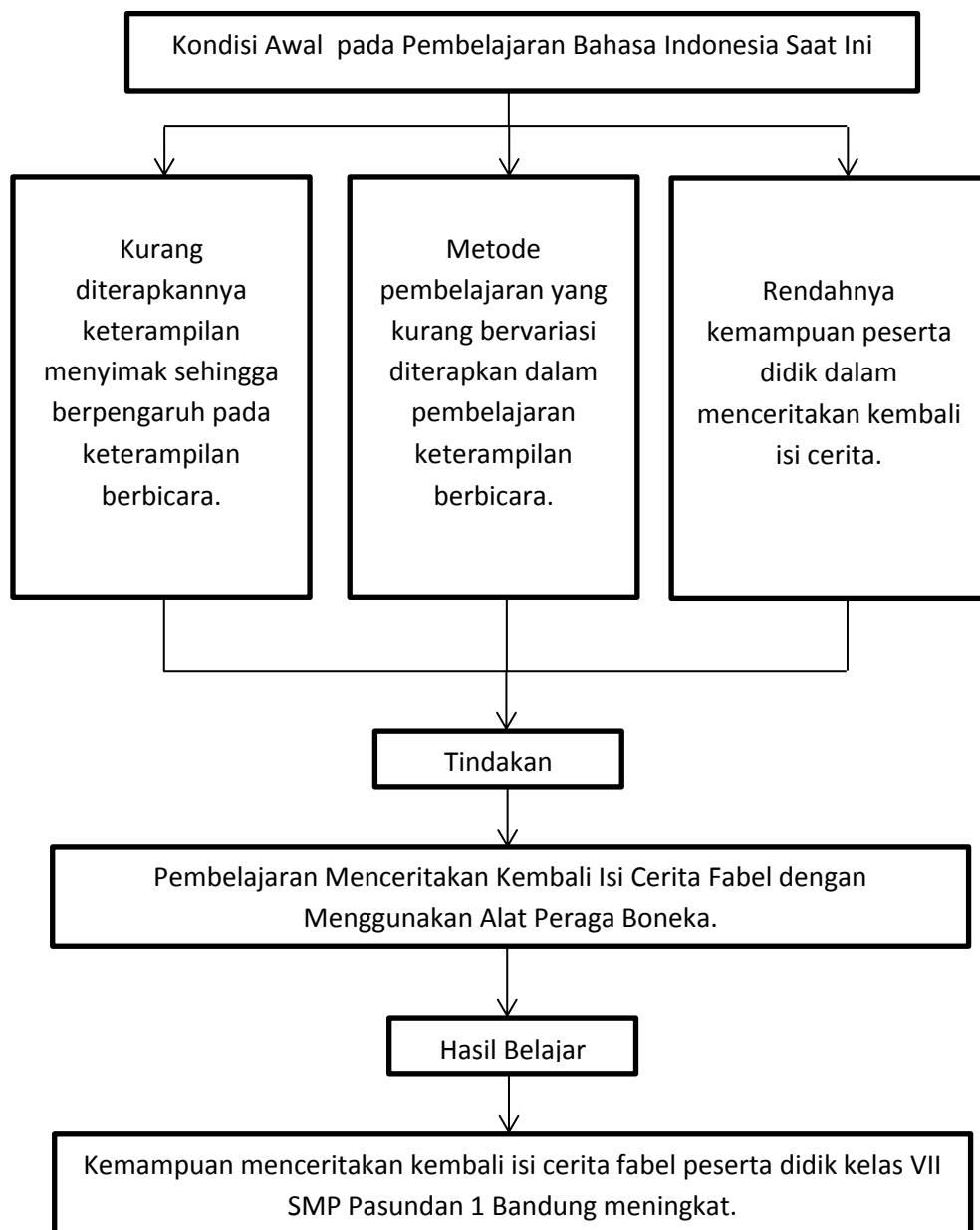
Permasalahan yang dihadapi saat ini bahwa banyak peserta didik yang kurang dalam aspek menyimak sehingga tidak terserapnya informasi yang diberikan oleh pendidik. Kurangnya peserta didik dalam menyimak dikarenakan kurangnya pendidik memanfaatkan media pembelajaran atau alat peraga. Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang menduduki masalah penelitian. Masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa jenuh. Pembelajaran di dalam kelas harus membuat peserta didik merasa nyaman, sehingga hal yang disampaikan oleh pendidik dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik juga harus menjadi aktif saat di dalam kelas. Khusus dalam aspek membaca, pendidik harus pintar-pintar memilih metode atau teknik yang digunakan sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Upaya untuk mendapatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu adanya pemanfaatan media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan berdasarkan materi yang dipelajari. Penerapan media atau alat peraga merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran. Salah satu alat peraga yang dapat membantu meningkatkan kegiatan pembelajaran, yaitu penggunaan alat peraga boneka yang akan membuat peserta didik aktif pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel.

Kerangka pemikiran yang telah penulis rencanakan memiliki fungsi yang sangat penting dalam penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pemikiran tersebut berfungsi sebagai titik tolak dan garis pembatas bagi peneliti untuk melakukan penelitian supaya tidak keluar dari hal yang sudah direncanakan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mendeskripsikan dalam bentuk bagan dari mulai masalah yang terjadi dalam pembelajaran mengenal materi menemukan ide pokok dengan menggunakan teknik yang kurang tepat. Hal-hal tersebut yang dapat menghambat peserta didik kurang menyukai pembelajaran yang berhubungan dengan aspek berbicara.

Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran



Dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran merupakan model yang berhubungan dengan konsep dan tentang teori yang telah diidentifikasi sebagai penjelasan sementara mengenai gejala yang menjadi objek permasalahan.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar menjadi landasan bagi penyelesaian masalah yang diteliti. Asumsi atau anggapan dasar harus didasari atas kebenaran yang telah diyakini oleh penulis. Dalam penelitian ini, penulis mempunyai anggapan dasar sebagai berikut.

- a. Penulis dianggap telah mampu melaksanakan pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung karena telah lulus mata kuliah 130 sks. Terdiri dari Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MKK), di antaranya Teori dan Praktik Pembelajaran Menyimak, Teori dan Praktik Pembelajaran Membaca, Teori dan Praktik Pembelajaran Komunikasi Lisan, Pengantar Linguistik, Teori Sastra Indonesia, Morfologi Bahasa Indonesia, Sintaksis Bahasa Indonesia, Teori dan Praktik Pembelajaran Menulis, Menulis Kreatif, Analisis Kesulitan Menulis, Menulis Kritik dan Esai, Telaah Kurikulum dan Bahan Ajar, dan Media Pembelajaran; Mata Kuliah Keahlian Berkarya di antaranya: Strategi Belajar Mengajar, Perencanaan Pembelajaran, Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia, Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia, dan Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia; dan Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB), di antaranya Kuliah Kerja Nyata (KKN), dan *Micro Teaching*.
- b. Pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel merupakan salah satu mata pelajaran berdasarkan kurikulum 2013 kelas VII.
- c. Alat peraga boneka merupakan alat peraga yang dapat meningkatkan imajinasi dan meningkatkan aktivitas peserta didik dan mampu membuat peserta didik fokus pada suatu pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan

Berdasarkan uraian asumsi di atas, penulis memerlukan anggapan dasar sebagai landasan bagi penyelesaian masalah yang diteliti agar ada tumpuan atau

pedoman bagi permasalahan yang sedang diteliti karena perlunya didasari oleh kebenaran yang diyakini. Jika peneliti sudah merumuskan asumsi atau anggapan dasar, maka dapat dilanjutkan untuk menemukan dan merumuskan hipotesis.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung.
- b. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka dengan lafal, intonasi, mimik, gestur, dan penghayatan isi cerita dengan baik.
- c. Alat peraga boneka efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung.
- d. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka di kelas eksperimen dan media gambar di kelas kontrol pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung.
- e. Alat peraga boneka lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel di kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung dibandingkan dengan media gambar yang digunakan pada kelas kontrol.

Berdasarkan uraian hipotesis di atas, penulis dapat merumuskan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan penulis. Dengan demikian, penulis mendapatkan jawaban sementara bahwa alat peraga boneka efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel.