

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Analisis

Menurut Rini (2011, hlm. 24), “Analisis merupakan kegiatan memperhatikan, mengamati, dan memecahkan sesuatu (mencari jalan ke luar) yang dilakukan seseorang.”

Spradley (Sugiyono, 2015, hlm.335) menyatakan, “Analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa Analisis adalah menguraikan suatu pokok permasalahan untuk memperoleh pengertian yang tepat juga untuk mencari jalan keluar suatu masalah dengan mengamati permasalahan tersebut dengan rasa ingin tahu maka mendapatkan hasil yang maksimal. Menganalisis hal yang sangat sulit dan kebanyakan orang kurang memahaminya, dengan begitu menganalisis sangat penting untuk kehidupan manusia karena dengan menganalisis manusia tidak seenaknya melakukan sesuatu dan pasti akan menafsirkan yang belum ia mengerti.

2. Teks Fabel

a. Pengertian Fabel

Menurut Santoso (2002, hlm. 121) “Cerita tentang binatang yang dianggap seperti manusia (personifikasi). Biasanya dalam fabel ceritanya mengandung unsur pendidikan bagi anak-anak dan petuah mengenai hal baik dan buruk”

Sudarmaji, dkk (2010, hlm. 12) menyatakan, “Fabel adalah cerita tentang dunia hewan atau tumbuh-tumbuhan yang seolah-olah bisa berbicara seperti umumnya manusia. Fabel biasanya menceritakan tentang kehidupan di alam mereka, dimana mereka hidup dan tinggal.”

Menurut Nurgiyantoro (2005, hlm. 190), “cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas

manusia, dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berpeasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain.”

Selain itu, Rahmawati (dalam Setyoningrum, 2018) menyatakan , “cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada didalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral.” Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa teks cerita fabel adalah jenis cerita fiksi, sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral, kehidupannya ada di alam. Ternyata tidak hanya hewan tumbuh-tumbuhan pun termasuk kedalam fabel mereka digambarkan dapat berperilaku seperti layaknya manusia. Kehidupan di alam yaitu hutan sebagai latar atau tempat mereka tinggal. Perilakunya manifestasi dari sifat manusia dapat berpikir dan bersikap layaknya manusia. Peserta didik dapat mencontoh perilaku yang baik dan meninggalkan perilaku yang tidak baik.

b. Ciri-ciri Fabel

Ciri-ciri Teks Cerita Fabel memiliki nilai-nilai moral yang dapat dipetik oleh pembaca. Menurut Setyoningrum (2018), “ciri umum dan karakteristik dari teks fabel sebagai berikut.”

- 1) menggunakan tokoh hewan dalam penceritaannya;
- 2) hewan yang sebagai tokoh utama dapat bertingkah laku seperti manusia-manusia pada umumnya;
- 3) menunjukkan penggambaran moral atau unsur moral dan karakter manusia serta kritik tentang kehidupan di dalam ceritanya;
- 4) penceritaannya pendek;
- 5) menggunakan pilihan kata yang mudah;
- 6) paling baik dan tepat untuk diceritakan adalah antara karakter manusia yang lemah dan kuat; dan
- 7) menggunakan setting atau latar alam.

3. Unsur-unsur Intrinsik Fabel

Setelah memahami pengertian teks Fabel di atas, maka akan disebutkan unsur-unsur teks 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 menurut Nurgiyantoro antara lain:

a. Tema

Nurgiyantoro (2013, hlm. 113) menyatakan, “Tema merupakan makna dari sebuah cerita. Tema juga mendasari cerita. Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh, atau penyimpulan keseluruhan peristiwa sebab akibat pada cerita.”

Dalam sebuah cerita, tentu tema yang disajikan berbeda-beda. Tema suatu cerita dapat diketahui melalui hal-hal yang dirasakan, dipikirkan, diinginkan, dibicarakan atau dipertentangkan para tokohnya.

b. Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2013, hlm. 236), “Tokoh dan penokohan adalah pelaku dalam sebuah cerita atau pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam 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 bersama 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 binatang dalam cerita fabel berkarakter demikian.

Nurgiyantoro (2010, hlm. 178) menyatakan, “berdasarkan fungsi penampilan tokoh dibagi menjadi dua bagian.”

- 1) Protagonis adalah salah satu secara populer disebut hero. Biasanya protagonis sering disebut sebagai tokoh yang baik dalam cerita tersebut.
- 2) Antagonis adalah tokoh terjadinya konflik. Tokoh Antagonis barang kali dapat disebut kebalikan dari protagonis.

Jadi Tokoh adalah orang atau pelaku yang terdapat dalam cerita. Tokoh memiliki peranan yang sangat penting bagi terciptanya sebuah cerita. Cerita

tidak akan tercipta tanpa peran dari sang tokoh. Tokoh pada fabel juga memiliki berbagai permasalahan konflik.

c. Latar

Nurgiyantoro (2013, hlm. 302), “Latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita atau dimana, kapan, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Kejelasan latar yang digunakan dalam cerita membantu pembaca memahami alur yang terjadi dalam sebuah cerita. Latar dibagi menjadi latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.” Latar tempat menjelaskan dimana peristiwa itu terjadi. Latar waktu menjelaskan kapan peristiwa itu terjadi, dan latar suasana menunjukkan bagaimana lingkungan sosial di sekitar tokoh.

d. Alur

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. Teks fabel diciptakan untuk anak-anak, maka alur cerita yang digunakan sangat sederhana agar mudah untuk dipahami. Meskipun demikian, alur dalam cerita haruslah berkaitan satu sama lain.

Nurgiantoro (2010, hlm. 153) menyatakan, “alur atau plot berdasarkan beberapa kriteria salah satunya berdasarkan kriterian urutan waktu yang terbagi menjadi tiga yaitu.

- 1) Alur maju yaitu pengarang menyajikan cerita mulai dari awal menuju akhir cerita.
- 2) Alur mundur yaitu pengarang bisa memulai cerita dari klimaks yang sedang meruncing, kemudian kembali ke awal menuju akhir.
- 3) Alur campuran yaitu pengarang menceritakan dengan gaya campuran antar alur maju dengan alur mundur cerita satu yang belum selesai, kembali ke awal sebagai kilas balik untuk menceritakan yang lain.

e. Sudut Pandang

Nurgiyantoro (2013, hlm. 336), menyatakan “Sudut pandang merupakan bagaimana cara sebuah cerita tersebut dikisahkan. Sudut pandang menunjuk pada cara sebuah cerita dikisahkan.” Ia merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sebuah sarana untuk menyajikan cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Dengan demikian, sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan, dan cerita.

Sudut pandang dibagi menjadi sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga maha tahu, sudut pandang orang ketiga terbatas, sudut pandang objektif atau dramatik.

Sejalan dengan Nurgiyantoro, Hidayati (2009, hlm. 42) menyatakan, “mengenai pembagian sudut pandang sebagai berikut. Pada dasarnya sudut pandang itu terbagi menjadi dua bagian yaitu.

- 1) Sudut pandang orang pertama, karena pada umumnya pengarang menggunakan kata “AKU” dalam karangannya;
- 2) Sudut pandangan orang ketiga, karena pengarang jarang menceritakan dirinya sendiri, tetapi sering memakai dan menunjuk di luar dirinya.

f. Amanat

Kosasih (2016, hlm. 123) menyatakan, “amanat suatu cerpen selalu berkaitan dengan temanya.” Tema sebuah cerita menggambarkan pesan-pesan berharga yang ingin penulis sampaikan lewat ceritanya. Dengan memahami tema, sebuah amanat dalam cerita pun akan tergambar dan terlihat dengan sendirinya.

Sejalan dengan pendapat di atas Wiyatmi (2008, hlm. 49) menyatakan, “Amanat pada dasarnya merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya. Amanat, yakni maksud yang terkandung dalam suatu cerita.”

Jadi amanat adalah pesan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca atau pendengar. Pesan tersebut menggambarkan inti dari sebuah cerita. Amanat sangat erat hubungannya dengan tema. Bentuk penyampaian amanat yang

bersifat langsung, boleh dikatakan identik dengan cara pelukisan watak tokoh yang bersifat uraian penjelas.

4. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Widodo dan Jasmadi (dalam Lestari. 2013, hlm. 1) menyatakan, “Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.”

Menurut Ruhimat (2011, hlm. 152), “Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya.”

Melihat penjelasan di atas, bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dapat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar menentukan keberhasilan. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada peserta didik dan tercapailah kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

a) Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi guru dan fungsi bagi siswa.

1) Fungsi bahan ajar bagi guru, antara lain:

- (a) Menghemat waktu guru dalam mengajar.
- (b) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
- (c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- (d) Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

- 2) Fungsi bahan ajar bagi siswa, antara lain:
 - (a) Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa yang lain.
 - (b) Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
 - (c) Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.
 - (d) Sebagai pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari dan dikuasainya, serta sebagai sumber belajar tambahan untuk siswa.

b. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.

- 1) Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya buku, modul, *handout*, lembar kerja siswa, *brosur*, foto atau gambar, dan lain-lain.
- 2) Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Misalnya kaset, radio, *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, *video compact disk*.
- 4) Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunanya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya *compact disk interactive*.

Bahan ajar berdasarkan sifatnya dapat dibagi empat macam, yaitu.

- 1) Bahan ajar yang berbasis cetak misalnya buku, *pamflet*, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, charts, foto bahan dari majalah, koran, dan lain sebagainya.

- 2) Bahan ajar yang berbasis teknologi misalnya audio *cassette*, siaran radio, slide, *filmstrips*, film video *cassettes*, siaran televisi, video interaktif, computer based tutorial, dan multimedia.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek misalnya kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaktif manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh) misalnya, telepon, *handphone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penulisan yang menjelaskan hal yang telah dilakukan penulis lain. Kemudian digabungkan oleh temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penulisan terdahulu bertujuan untuk membandingkan penulisan yang akan dilaksanakan. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya.

Tabel 2.1

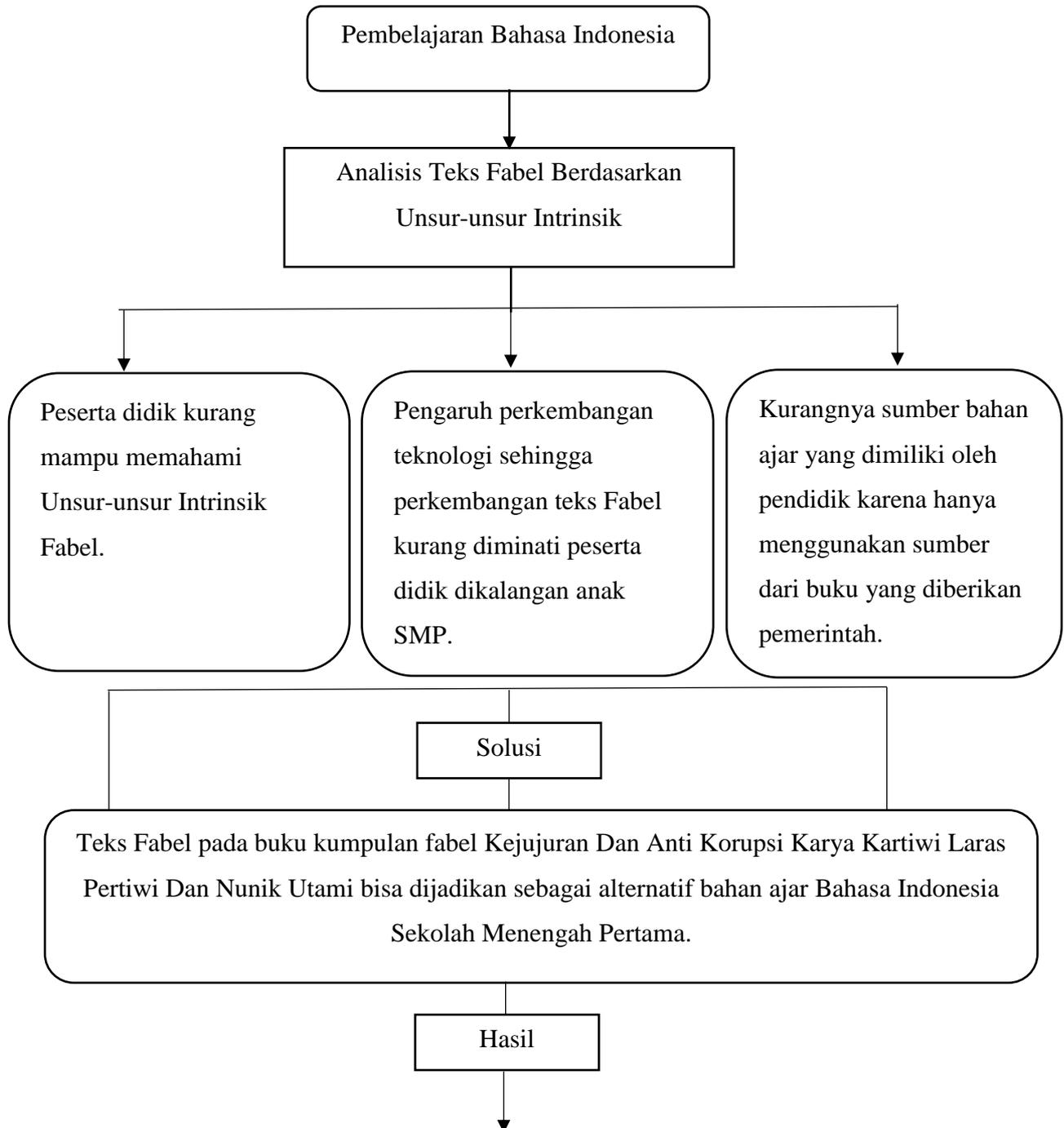
Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian Terdahulu	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Agustina Putri Reistanti	Analisis Kesalahan Berbahasa pada Penulisan Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII E di SMP 2 Muhammadiyah Surakarta	1) Menggunakan teks fabel sebagai subjek penelitian.	1) Teks yang dipilih tidak dijadikan sebagai bahan ajar 2) Sumber teks berbeda

Widiya Aprianti, Gede Gunatama, Made Sri Indriani	Analisis Fakta dan Sarana Cerita dalam Teks Nilai Moral Fabel Siswa Kelas VIII A1 di SMP Negeri 1 Singaraja	1) Menggunakan teks fabel sebagai subjek penelitian.	1) Masalah dalam kajian penelitiannya berbeda. 2) Sumber teks berbeda 3) Tidak dijadikan sebagai bahan ajar
Ratna Yustina Firdaus	Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Kebinekaan bagi Peserta Didik Kelas VII SMP	1) Untuk dijadikan sumber bahan ajar. 2) Menggunakan teks fabel sebagai subjek penelitian	1) Masalah dalam kajian berbeda. 2) Sumber teks berbeda

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah sebuah skema atau diagram yang menjelaskan alur berjalannya sebuah penelitian. Sugiyono (2014, hlm. 91) menyatakan, “kerangka berpikir menjelaskan secara teoretis pertautan antara variabel yang akan diteliti.” Berikut adalah kerangka pemikiran yang peneliti buat dalam melakukan penelitian ini:



ANALISIS UNSUR-UNSUR INTRINSIK KUMPULAN FABEL KEJUJURAN
DAN ANTI KORUPSI KARYA KARTIWI LARAS PERTIWI DAN NUNIK
UTAMI SEBAGAI BAHAN AJAR KELAS VII SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA