

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori merupakan kajian yang berisikan teori atau pendapat berdasarkan penelitian dan penemuan penulis yang dibuat secara ringkas dan diuraikan sesuai dengan judul penelitian untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel dalam Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum 2013 Kelas VII**

Pendidikan di Indonesia menggunakan sistem kurikulum sebagai rencana kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan teknologi yang didasari oleh pemikiran tentang tantangan masa depan, serta fenomena negative yang mengemuka.

Kurikulum telah mengalami perubahan dan perbaikan. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar sesuai dengan zaman. Menurut Chomaidi & Salamah (2018, hlm. 282) “Kurikulum 2013 bertujuan mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) materi yang mereka peroleh atau ketahui setelah menerima materi pembelajaran”. Artinya, kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis karakter yang bertujuan dengan mendorong peserta didik mampu lebih baik. Dengan menggunakan kurikulum 2013 dapat mengembangkan kemampuan peserta didik yang mereka peroleh atau ketahui setelah menerima pembelajaran.

Kurikulum 2013 dapat menjawab persoalan masalah perubahan peserta didik dari masa ke masa mengalami perubahan. Dengan perubahan dan perbaikan dalam

kurikulum 2013 dapat mendorong peserta didik lebih aktif, kreatif dan inovatif sesuai dengan standar pendidikan nasional. Mulyasa (2017, hlm. 22) menjelaskan, “Dalam Kurikulum 2013 terdapat penataan standar nasional pendidikan antara lain, standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar proses, standar pendidik, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian. Isi kurikulum 2013 mencakup sikap, pengetahuan dan ketrampilan”. Artinya, isi kurikulum yang signifikan yaitu terdapat penataan standar nasional pendidikan. Dengan standar nasional pendidikan dapat memberikan pengaruh positif bagi pendidikan agar dapat mengupayakan keunggulan masyarakat bangsa.

Sekaitan dengan pendapat di atas, dikuatkan dengan peran kurikulum membantu proses pembelajaran sebagai acuan untuk tercapainya tujuan yang tersusun dengan sistematis. Ralph Tyler dalam jurnal Lase (2015, hlm. 132), “Kurikulum adalah seluruh pengalaman belajar yang dirancang dan diarahkan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan.” Kurikulum berisikan langkah-langkah untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran guna untuk tercapainya tujuan pendidikan. Dapat disimpulkan dengan adanya sistem pembelajaran kurikulum dapat meningkatkan standar nasional pendidikan yang dapat memberikan keunggulan masyarakat bangsa.

Dari ketiga opini yang telah dipaparkan, kurikulum bersifat dinamis yaitu dapat berubah kapan saja sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, karena ketika teknologi semakin maju maka kurikulum pun harus diperbarui guna menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dengan adanya perubahan kurikulum diharapkan peserta didik dapat meningkat dalam sikap, pengetahuan maupun keterampilannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Kurikulum adalah pedoman kegiatan pembelajaran yang mengupayakan untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa agar mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar secara efektif.

**a. Kompetensi Inti**

Kompetensi inti merupakan tingkat kemampuan peserta didik untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki peserta didik dan menjadi landasan pengembangan kompetensi dasar yang memuat aspek sikap, aspek sosial, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.

Kompetensi inti menekankan kompetensi yang saling berkaitan dengan hubungan antar kompetensi agar dapat mencapai hasil yang dikehendaki. Mulyasa dalam skripsi Endis (2019, hlm. 13) mengatakan “Kompetensi inti adalah kebutuhan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik, sedangkan mata pelajaran adalah pasokan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat menjadi kompetensi”. Artinya, kompetensi inti menuntun peserta didik untuk memiliki kemampuan yang ada di dalamnya dan sebagai tolak ukur pada proses pembelajaran.

Kompetensi inti merupakan gambaran mengenai aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik. Depdiknas dalam Majid (2017, hlm. 6) merumuskan, “Kompetensi sebagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang di refleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak”. Maka dari itu, kompetensi sebagai keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam berpikir dan melakukan suatu tindakan.

Kompetensi inti merupakan perincian kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam SKL. Kunandar (2015, hlm.26) “Kompetensi inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, dan mata pelajaran”. Oleh karena itu, kompetensi inti merupakan suatu gambaran yang dilakukan dalam pembelajaran agar meningkatnya proses pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas yang telah dipaparkan, kompetensi Inti (KI) merupakan capaian atau standarisasi kompetensi siswa karena telah melewati pembelajaran tertentu. Dalam standarisasi tersebut nyatanya dapat diukur peserta didik mana saja yang memiliki kompetensi yang mapan. Kompetensi inti harus

dimiliki setiap peserta didik, karena peserta didik dianggap telah melawati masa pembelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi inti merupakan gambaran mengenai kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam satuan pendidikan. Kompetensi inti dalam kurikulum 2013 terbagi ke dalam sikap religious, sikap sosial, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan.

#### **b. Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian pembelajaran dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri suatu mata pelajaran.

Kompetensi dasar adalah kemampuan untuk mencapai Kompetensi Inti yang harus diperoleh peserta didik melalui pembelajaran. Menurut Kunandar (2015, hlm.26) “Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu mata pelajaran dikelas tertentu”. artinya, kompetensi dasar sebagai acuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran disetiap mata pelajaran.

Dengan kompetensi dasar peserta didik harus menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diturunkan dalam kompetensi inti. Hal ini setara dengan pendapat Rusman dalam skripsi Endis (2019, hlm 14) mengatakan “Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.” Kompetensi dasar sebagai acuan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mendukung adanya kompetensi inti.

Kompetensi dasar merupakan uraian dari standar kompetensi yang berdasarkan rujukan indikator pencapaian kompetensi. Hal ini diperkuat dengan pendapat Iskandarwasid (2016, hlm. 170) menyatakan “Kompetensi Dasar adalah pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak setelah peserta didik menyelesaikan suatu aspek atau sub aspek mata pelajaran tertentu”. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, maka unsur yang paling penting adalah mengenai materi

pembelajaran yang akan diajarkan, pada kompetensi dasar memuat indicator atau pembahasan-pembahasan yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kompetensi dasar dirumuskan sebagai pencapaian kompetensi inti yang memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari mata pelajaran berdasarkan kurikulum 2013 tentang menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibaca/didengarkan.

Maka dari itu, kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti yang dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung yaitu KD 4.15 menceritakan kembali teks fabel yang dibaca/didengarkan.

### **c. Alokasi Waktu**

Proses pembelajaran tentunya harus memerhatikan waktu yang akan dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran. Proses waktu yang ditentukan berdasarkan pada kurikulum 2013 yang harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Penyesuaian waktu ini dapat dikatakan sebagai alokasi waktu.

Alokasi waktu dalam proses pembelajaran meliputi kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung di dalam kelas. Menurut Majid (2014, hlm. 58) berpendapat tentang alokasi waktu sebagai berikut.

Alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya siswa mengerjakan tugas lapangan atau dalam kehidupan sehari-hari kelak. Alokasi waktu perlu diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran. Hal ini untuk memperkirakan jumlah tatap muka yang diperlukan.

Oleh karena itu, alokasi waktu dapat diawali dengan kegiatan pembuka dengan durasi 10 menit, kemudian dilanjutkan kegiatan inti dengan durasi 70 menit, dan terakhir kegiatan penutup dengan durasi 10 menit. Durasi disesuaikan dengan dengan setiap mata pelajaran dan jenjang sekolah.

Alokasi waktu merupakan lamanya kegiatan pembelajaran dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Susilo dalam Annisa (2011, hlm. 15) menyatakan bahwa,

“Alokasi waktu merupakan lamanya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas atau laboratorium yang dibatasi oleh kedalaman materi pembelajaran dan jenis tagihan. Pengukuran efiseinsi dalam kondisi alokasi waktu ketat biasanya dilakukan dengan membandingkan pelaksanaan beberapa program yang berbeda dalam jumlah waktu yang sama”. Program yang dapat mencapai tujuan terbanyak dalam waktu yang telah ditentukan dapat dikategorikan sebagai program yang paling efisien.

Alokasi waktu digunakan sebagai tolak ukur berapa lama kompetensi dasar dapat terealisasi. Mulyasa (2019, hlm. 12-13) mengatakan “Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keleluasaan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya”. Dapat disimpulkan, bahwa alokasi waktu digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipaparkan. Pendidik lebih mudah untuk memperkirakan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Dalam hal ini pendidik dituntut harus memperhatikan alokasi waktu agar tercapai tujuan pembelajaran.

Dari ketiga opini yang telah dipaparkan, alokasi waktu adalah kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran di kelas yang mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar pada setiap pembelajaran. Alokasi waktu memperhatikan minggu efektif per semester, alokasi mata pelajaran per minggu, dan jumlah kompetensi per semester. Dalam setiap mata pelajaran mempunyai alokasi waktu yang berbeda, dikarenakan kebutuhan yang ditetapkan oleh kurikulum.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu adalah kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar pada pembelajaran. Alokasi waktu ini mempunyai alokasi waktu yang berbeda-beda sesuai dengan mata pelajaran dan tingkat kemampuan dan kebutuhan peserta didik yang ditetapkan oleh kurikulum.

## **2. Pembelajaran Menulis Teks Fabel**

### **a. Pembelajaran**

Proses pembelajaran menekankan pada kegiatan berpikir yang dapat menghasilkan nilai edukatif. Peran pada pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan, peserta didik sebagai peserta yang menjalankan proses pembelajaran yang diarahkan oleh pendidik.

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai positif lainnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang melibatkan peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator. Sanjaya (2015, hlm 196) mengatakan, “Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen.” Artinya, pembelajaran menentukan karakteristik seseorang menjadi lebih mengerti dari sebelumnya dan untuk mengetahui apa yang dicari dan apa yang ingin diketahui.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila maksud dan tujuan dapat tercapai. Hal tersebut juga selaras dengan Gintings (2014, hlm 5) mengatakan, “Agar kegiatan belajar dan pembelajaran berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan pelajaran, maka salah satu faktor yang harus dipahami oleh guru adalah prinsip belajar.” Maka dari itu, apabila peserta didik tidak melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, maka hal ini akan berdampak negatif bagi peserta didik. Hal itu bisa dilihat dari cara berpikir dan sikap peserta didik.

Hal ini setara dengan pendapat Gagne dalam Huda (2014, hlm.3) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.” Maksud dari kutipan tersebut manusia hidup membutuhkan kegiatan belajar untuk melangsungkan kehidupannya, karena dengan belajar proses perubahan tingkat pemikiran dan kehidupan manusia akan meningkat.

Hal ini berkaitan dengan pendapat Huda (2014, hlm.2) menyatakan, “Pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor

yang jelas ia merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok.” Artinya, dengan melaksanakan pembelajaran pada suatu bidang apapun, maka efeknya adalah seseorang menjadi tahu akan bidang yang ia pelajari tetapi tentunya tingkat pemahaman seseorang tersebut akan berbeda satu dan yang lainnya, tergantung dari apa yang mereka pahami dari apa yang mereka pelajari dan pemahaman tersebut dapat ditingkatkan sesuai dengan levelnya dan pada jenjangnya masing-masing.

Dari keempat opini para ahli di atas, pembelajaran merupakan proses menjadikan seseorang dari tidak tau menjadi tau, tidak paham menjadi paham, dan sebuah proses untuk mengubah pola pikiran manusia agar lebih tinggi dan berwawasan luas yang dilakukan oleh peserta didik direalisasikan oleh pendidik demi tercapainya tujuan dalam kompetensi belajar.

Maka beberapa hal di atas bisa disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang berfokus pada suatu lingkungan belajar yang meliputi kegiatan belajar mengajar untuk saling bertukar pikiran dan informasi. Pembelajaran juga merupakan proses menjadikan seseorang dari tidak tau menjadi tau, tidak paham menjadi paham, dan sebuah proses untuk mengubah pola pikiran manusia agar lebih tinggi dan berwawasan luas.

#### **b. Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan cara yang paling penting demi menggapai tujuan utama dengan proses berpikir kritis sehingga menghasilkan capaian yaitu mampu menulis dengan baik dan benar. Menulis adalah sebuah keterampilan berbahasa yang didasari dari sebuah berpikir yang menghasilkan ide dan gagasan. Sebuah tulisan merupakan sebuah simbol yang dapat dilihat dan disepakati oleh pembaca. Tulisan yang baik dapat membuat pembaca mengerti apa yang disampaikan penulis.

Menulis adalah sebuah keterampilan berbahasa yang didasari dari proses berpikir dan diturunkan menjadi sebuah tulisan. Pengertian menulis sendiri ditulis oleh Tarigan dalam Dalman (2018, hlm. 4) yang menyatakan “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-

lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasan dan gambaran grafik itu.” Artinya, menulis merupakan sebuah simbol yang dapat dilihat dan disepakati oleh para pembaca. Tulisan yang tersusun dengan baik akan membuat pembaca mengerti apa yang disampaikan oleh penulis.

Dalam proses menulis sendiri juga diperlukan keahlian khusus. Contohnya apa yang disampaikan Zainurrahman (2018, hlm. xiv) yang mengatakan “Menulis merupakan sebuah proses penting dalam kehidupan siapa saja dewasa ini, karena selain menunjang profesionalisme, juga merupakan refleksi dari kesadaran berbahasa dan kemampuan berkomunikasi makhluk sosial yang memiliki kompetensi.” Artinya, keterampilan menulis ini tidak akan datang secara tiba-tiba, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang teratur dan disiplin.

Sekaitan dengan pendapat di atas, menurut Akhadiyah, dkk. (2016, hlm. 2) “...kegiatan menulis itu suatu proses, yaitu proses penulisan. Ini berarti bahwa kita melakukan kegiatan itu dalam beberapa tahap, yakni tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap revisi.” Jadi, menulis yaitu suatu proses kegiatan yang mempunyai beberapa tahapan untuk memindahkan suatu yang dibaca, didengar, ataupun dipikirkan ke dalam sebuah tulisan.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Made (2016, hlm. 1) mengatakan, “Keterampilan menulis telah diajarkan secara bertahap dari jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas, bahkan pada tahun-tahun awal perguruan tinggi. Meskipun demikian, pada jenjang yang paling akhir itu pun pembelajaran menulis masih menjadi momok bagi sebagian besar siswa dan belum memberikan hasil seperti yang diharapkan”. Artinya menulis merupakan keterampilan berbahasa, dan tempat menyimpan pengetahuan, perasaan dan tujuan yang ada dalam pikiran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Tarigan (2013, hlm. 3) yang mengatakan, “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif”. Artinya menulis merupakan penyampaian suatu gagasan secara tidak langsung kepada orang lain, sehingga terjadi komunikasi tidak langsung antara penulis dan pembaca.

Dari kelima opini yang telah dipaparkan, menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi yang berfungsi menuangkan pikiran dan perasaan yang teratur melalui lambang-lambang grafik, sehingga dapat dipahami orang lain.

Dapat disimpulkan, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tidak mudah dan tidak semua orang bisa memiliki keahlian menulis, namun dalam menulis seseorang bisa mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran dan dipaparkan dalam sebuah karya tulis. Menulis juga bisa membuat seseorang mempunyai sifat profesionalis dalam berkegiatan dimasa yang akan datang, membekali seseorang dalam cara berpikir dan bisa membuat seseorang pintar dalam menyampaikan ide gagasan dalam sebuah tulisan.

### **c. Teks Cerita Fabel**

Berikut ini akan dijelaskan mengenai materi pada teks cerita fabel yang harus dikuasai peserta didik sebelum peserta didik diminta untuk menulis isi cerita fabel.

#### **1) Pengertian Cerita Fabel**

Dalam kompetensi dasar kelas VII SMP, terdapat mata pelajaran cerita fabel. Cerita fabel merupakan cerita kehidupan manusia yang diperankan oleh manusia yang didalamnya terdapat pesan-pesan moral yang disisipkan dalam cerita fabel tersebut. Dengan mempelajari cerita fabel peserta didik dapat menerapkan kehidupan dari pesan yang didapat.

Cerita fabel berkisah tentang kehidupan manusia yang diperankan oleh binatang yang mengajarkan nilai-nilai moral. Menurut 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.” Artinya, cerita fabel menceritakan kehidupan manusia yang diperankan oleh hewan atau tumbuhan. Cerita fabel juga bisa berisikan petuah dalam hal baik dan buruk.

Cerita fabel biasanya berisikan pula adat istiadat dalam sebuah cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat 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, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain.” Cerita fabel termasuk juga cerita tradisional yang diperankan oleh binatang dalam cerita kehidupan manusia.

Cerita fabel merupakan cerita kehidupan manusia yang diperankan oleh binatang yang mengandung banyak pesan moral didalamnya. 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.

Demikianlah penjelasan mengenai pengertian teks cerita fabel yang telah penulis uraikan, penulis berharap bahwa apa yang telah penulis jelaskan sesuai dengan penelitian yang akan penulis lakukan.

## **2) Struktur Cerita Fabel**

Teks fabel memiliki struktur alur dalam penyusunannya. Sesuai dengan buku cetak pegangan siswa Kurikulum 2013, struktur teks fabel itu terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Dengan struktur alur penyusunannya dengan benar dan tepat maka cerita fabel akan dikemas dengan baik dan dapat dipahami pembaca.

Struktur fabel termasuk dalam jenis teks kesusastraan naratif, sebab teks kesusastraan naratif umumnya menggambarkan keadaan yang tidak betul-betul terjadi dari imajinasi pengarang. Teks ini bermaksud untuk menghibur pembaca,

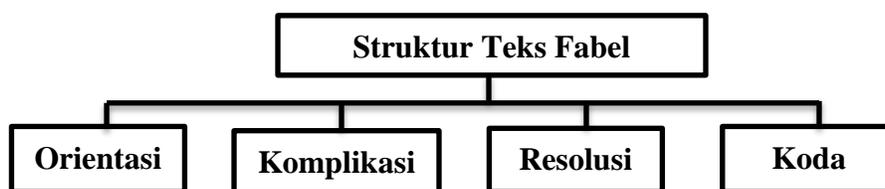
mendidik, dan membagikan refleksi mengenai pengalaman pengarang. Sudarwati dan Grace (2005, hlm. 43) mengatakan, "...Orientasi: pengenalan tokoh karakter, waktu, dan tempat yang terjadi siapa atau apa, bila, dan dimana, komplikasi: tokoh dalam kalimat mengalami suatu kasus ataupun pengembangan konflik atau kejadian, dan resolusi: penyelesaian konflik dalam cerita". Dalam struktur cerita fabel menurut paparan di atas, terdapat tiga struktur yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi.

Pernyataan Sudarwati dan Grace didukung oleh Isnatun dan Farida (2013, hlm. 3) menyatakan, "Struktur teks fabel terdiri dari (1) orientasi: Memperkenalkan cerita dengan memperkenalkan tokoh dan tempat terjadinya cerita; (2) komplikasi: permulaan masalah antar tokoh dalam fabel, meliputi: situasi, peristiwa atau peristiwa yang membawa cerita ke klimaks; (3) Klimaks: puncak inti permasalahan di antara tokoh-tokoh dalam fabel; (4) resolusi: pemecahan masalah yang dihadapi para tokoh dan merupakan akhir dari cerita". Dalam pernyataan di atas, struktur cerita fabel terdapat empat struktur yaitu orientasi, komplikasi, klimaks, dan resolusi.

Sekaitan dengan pendapat di atas, sesuai dengan buku cetak pegangan siswa Kurikulum 2013, struktur teks fabel itu terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Struktur teks fabel digambarkan dalam bagan berikut.

**Bagan 2.1**

**Struktur Teks Fabel**



Keterangan:

- a. Orientasi: Bagian orientasi dijelaskan sebagai bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
- b. Komplikasi: Bagian ini tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Bagian ini menjadi inti teks narasi dan harus ada. Jika tidak ada masalah, masalah harus diciptakan.

- c. Resolusi: Bagian ini merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.
- d. Koda (masukan): Bagian ini ditandai dengan perubahan sikap/sifat tokoh.

Bersumber pada pendapat para pakar di atas, bisa disimpulkan bahwa struktur teks fabel terdiri atas orientasi( langkah identifikasi tokoh dan latar), komplikasi (timbulnya permasalahan), resolusi( penyelesaian), dan koda( perubahan tokoh atau amanat).

Berdasarkan struktur teks fabel di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur fabel yang digunakan terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Bagian orientasi dijelaskan bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, bagian komplikasi adalah bagian tokoh utama yang berhadapan dengan masalah, resolusi merupakan bagian kelanjutan dari komplikasi, dan koda merupakan bagian yang ditandai dengan perubahan sikap/sifat tokoh.

### **3) Ciri dan Kebahasaan Cerita Fabel**

Dalam cerita fabel terdapat ciri-ciri teks cerita fabel memiliki nilai-nilai moral yang dapat dipetik oleh pembaca. Cerita fabel memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda pendapat menurut beberapa para ahli. Berikut akan dipaparkan ciri-ciri teks fabel menurut beberapa para ahli.

Menurut Setyoningrum (2018), ciri umum dan karakteristik dari teks fabel sebagai berikut.

- a) Menggunakan tokoh hewan dalam penceritaannya;
- b) Hewan yang sebagai tokoh utama dapat bertingkah laku seperti manusia-manusia pada umumnya;
- c) Menunjukkan penggambaran moral atau unsur moral dan karakter manusia serta kritik tentang kehidupan di dalam ceritanya;
- d) Penceritaannya pendek;
- e) Menggunakan pilihan kata yang mudah;
- f) Paling baik dan tepat untuk diceritakan adalah antara karakter manusia yang lemah dan kuat; dan
- g) Menggunakan setting atau latar alam.

Hal ini setara dengan pendapat di atas, penulis menjelaskan mengenai ciri-ciri teks cerita fabel yang telah disesuaikan dengan penelitian yang akan penulis lakukan Ruangguru.co.id (28 Agustus 2018) (Diakses pada tanggal 6 April 2021) menjelaskan bahwa ciri fabel adalah sebagai berikut.

- a) Tokoh yang berperan adalah binatang;
- b) Tema dari cerita fabel tersebut biasanya tentang hubungan sosial;
- c) Perwatakan yang digambarkan pada fabel menyerupai karakter manusia misalnya baik, buruk, egois, cerdik, atau lainnya;
- d) Jadi, tokoh fabel atau (binatang) bisa berpikir, melakukan komunikasi serta bertingkah laku layaknya yang dilakukan oleh manusia;
- e) Sudut pandangnya ialah sudut pandang dari orang ketiga;
- f) Alur cerita fabel memakai alur maju;
- g) Didalam fabel juga ada konflik yang mencakup permasalahan dalam dunia hewan yang mirip dengan dunia manusia;
- h) Cerita fabel juga lengkap dengan latar tempat, waktu, sosial maupun latar emosional
- i) Selanjutnya ciri bahasa yang dipakai pada fabel sifatnya naratif atau berurutan, yang mana bahasanya berupa kalimat langsung yang menggunakan bahasa informal dikehidupa sehari-hari;
- j) Didalamnya juga mengandung amanat ataupun pesan untuk pembacanya.

Berdasarkan penjelasan ciri-ciri teks fabel menurut para ahli, dapat disimpulkan ciri-ciri fabel yaitu ceritanya diperankan oleh binatang, terdapat pesan moral didalamnya, cerita fabel mirip seperti cerpen, dan cerita fabel lengkap dengan unsur instrinsik yang berurutan, menggunakan latar alam, menggunakan pilihan kata-kata yang mudah, penceritaan yang pendek dan langsung ke pokok.

Itulah beberapa ciri-ciri dari teks fabel. Selain ciri-ciri, teks cerita fabel juga memiliki ciri kebahasaan. Kosasih dan Restui (2013, hlm. 4) mengungkapkan ciri kebahasaan dalam teks cerita fabel terdiri dari kata sifat, latar tempat, waktu dan suasana. Ciri kebahasaan adalah sebagai berikut.

- a) Menggunakan kata kerja.

- b) Menggunakan kata sandang si dan sang.
- c) Menggunakan kata keterangan waktu dan tempat.
- d) Menggunakan kata penghubung lalu, kemudian, dan akhirnya.

Ciri kebahasaan adalah suatu tanda yang digunakan agar penulis maupun pembaca dengan mudah menemukan suatu ciri dari teks cerita fabel. Adapun ciri teks fabel yaitu menggunakan kata kerja, menggunakan kata sandang, menggunakan kata keterangan waktu dan tempat yang menggunakan kata penghubung.

Kosasih dan Restui (2013, hlm. 6) mengemukakan, ciri bahasa dalam fabel adalah sebagai berikut.

- a) Memuat kata-kata sifat untuk mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, atau kepribadian.
- b) Memuat kata-kata keterangan untuk menggambarkan latar (latar waktu, tempat, dan suasana).
- c) Memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami pelaku.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri bahasa dalam cerita fabel terbagi dalam tiga ciri yaitu, pertama memuat kata-kata sifat untuk mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, atau kepribadian, kedua memuat kata-kata keterangan untuk menggambarkan latar (latar waktu, tempat, dan suasana), ketiga memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami pelaku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teks cerita fabel memiliki ciri-ciri kebahasaan. Ciri-ciri dari fabel yaitu tokohnya berupa hewan, hewan yang biasa berpikir seperti manusia, berbicara dan bertingkah laku layaknya seperti manusia. Sedangkan ciri bahasa dari teks cerita fabel terdiri dari kata sifat, latar tempat, waktu dan suasana.

#### **4) Unsur Instrinsik Cerita 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**

Tema adalah salah satu awal dasar sebuah cerita. 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**

Tokoh adalah suatu pelaku yang diperankan dalam sebuah cerita. 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) menjelaskan berdasarkan fungsi penampilan tokoh dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut:

- 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**

Latar adalah pendukung suatu cerita dalam perihal waktu, suasana, dan tempat. Nurgiantoro (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.” Dapat disimpulkan, 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**

Sudut pandang adalah teknik penulis untuk mengemukakan gagasan dari sebuah cerita. 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**

Amanat adalah sebuah pesan moral yang terkandung dalam sebuah cerita. Kosasih (2016, hlm. 123) menyatakan, “amanat suatu cerpen selalu berkaiatan dengan temanya.” Tema sebuah cerita menggambarkan pesanpesan 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. Dapat disimpulkan, amanat sangat erat hubungannya dengan tema. Bentuk penyampaian amanat yang bersifat langsung, boleh dikatakan identik dengan cara pelukisan watak tokoh yang bersifat uraian penjelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks fabel adalah cerita kehidupan manusia yang diperankan oleh binatang yang memiliki nilai moral didalamnya. Teks fabel juga memiliki unsur instrinsik yang didalamnya dapat secara terstruktur dalam sebuah cerita yang akan diceritakan.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pengajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Media sebagai alat perantara untuk membantu proses pembelajaran berlangsung. Sadiman dalam Zainiyati (2017, hlm 62) mengatakan “Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’.” Perantara yang dimaksud adalah alat bantu.

Arti dari media dari Sadiman juga selaras dengan yang dikemukakan Kamus Besar Bahasa Indonesia “Media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.” Dalam pelaksanaan pembelajaran, media sangat berguna untuk keberlangsungan belajar-mengajar. Dalam proses pembelajaran tentunya sangat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan media pembelajaran dapat merangsang peserta didik dalam pembelajaran. Gagne dalam Sadjiman, dkk. (2012, hlm. 6) menyatakan bahwa media adalah komponen-komponen yang dapat merangsang peserta didik dalam belajar. Sudah sangat jelas dari pernyataan tersebut, bahwa media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media dapat meningkatkan pola berpikir

kritis dan kreatif terhadap peserta didik. Artinya, pendidik diupayakan untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Dari ketiga opini yang telah dipaparkan, media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan alat dalam sistem pembelajaran. Sedangkan dalam arti secara luas, media merupakan pemanfaatan seluruh komponen sistem dan sumber belajar secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat memudahkan dan mengefektifkan pendidik dalam proses interaksi dengan peserta didik, pemberian materi pembelajaran, dan sebagai alat pendidik dalam pemberian stimulus kepada peserta didik supaya lebih cepat dalam mengolah informasi dan meningkatkan berpikir kritis maupun kreatifnya, serta peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, pendidik sebagai pembimbing dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran supaya dengan cermat dalam membuat dan memilih media. Media yang dibuat dan dipilih harus sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, agar tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Dalam media pembelajaran terdapat jenis-jenis media yang diklasifikasikan oleh Arsyad dalam Suryani, dkk. (2018, hlm. 48-54) yang menyatakan bahwa media terbagi menjadi lima jenis, yaitu sebagai berikut.

##### **1) Media Berbasis Manusia**

Media berbasis manusia merupakan media tertua dalam kegiatan media pembelajaran. Media satu ini dilakukan untuk terlibat secara langsung dalam pemantauan kegiatan belajar peserta didik. Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui penganalisisan kejadian padalingkungan belajar dari waktu ke waktu. Terkadang peserta didik merasakan kejenuhan dan motivasi belajar menurun, pendidik sebagai media secara intuitif memberikan motivasi tersebut dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media berbasis manusia ini rawan sekali menimbulkan kejenuhan dan ketidakfokusan pada peserta didik. Hal ini terjadi akibat, pendidik sebagai pusat dalam kegiatan

pembelajaran. Maka, pada media berbasis manusia ini pendidik haruslah pandai merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.

#### 2) Media Berbasis Cetak

Jika mendengar kata “cetak” kita akan langsung berfokus pada buku. Buku adalah media cetak yang paling umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, selain buku masih ada jenis lain yang termasuk ke dalam media berbasis cetak, yakni seperti jurnal, koran, artikel, majalah, dan lembaran kertas yang berisikan teks. Adapun menurut Suryani, dkk. (2018, hlm. 50) bahwa dalam merancang media berbasis cetakan ada yang perlu diperhatikan seperti, konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

#### 3) Media Visual

Sama halnya media berbasis cetak, media visual ini pun menampilkan komunikasi satu arah yang memerlukan indera penglihatan. Smaldino, dkk. (2014, hlm. 324) menyatakan bahwa media visual dapat diklasifikasikan menjadi media visual non-terproyeksi, dan media visual terproyeksi. Media visual non-terproyeksi akan lebih mudah digunakan, sebab tidak memerlukan banyak peranti. Harganya pun terjangkau, bahkan masih bisa didapatkan meskipun tanpa biaya. Contoh media visual non-terproyeksi antara lain, gambar diam, poster, gambar, bagan, dan grafik. Kemudian ada pula media visual terproyeksi, yakni media visual yang membutuhkan peralatan pendukung. Media visual terproyeksi merupakan salah satu media yang menampilkan sebuah gambar diam, namun diperbesar dan ditampilkan di layar dengan bantuan perangkat lunak. Media yang termasuk ke dalam jenis media visual terproyeksi adalah seperti perangkat lunak presentasi (Power Point), gambar digital, kamera dokumen, dan Overhead Projection (OHP).

#### 4) Media Audio visual

Media selanjutnya yaitu media audio visual. Suryani, dkk. (2018, hlm. 50) bahwa media audio visual ini merupakan media yang sangat efektif dalam memunculkan daya tarik peserta didik. Media audio visual adalah media yang memunculkan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Peserta didik dituntut untuk menggunakan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, dengan tidak selalu bergantung

pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Namun, memang dalam merancang atau membuat media satu ini adalah hal yang cukup kompleks. Hal tersebut dikarenakan banyak peralatan yang dibutuhkan dan biaya yang cukup mahal. Perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu proyektor, pengeras suara, tape recorder, dan masih banyak lainnya.

#### 5) Media Komputer

Media komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media satu ini dapat digunakan sesuai keinginan peserta didik atau perancangannya. Menurut Arsyad dalam Suryani, dkk. (2018, hlm. 54) “Stimulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan.” Pembelajaran dengan berbasis digital akan lebih mudah dalam membangun motivasi anak terhadap kegiatan pembelajaran. Adapun yang harus diperhatikan dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan komputer, yaitu desain pembelajaran, persiapan peralatan, penunjang pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran tersebut. Maka, di era milenial saat ini komputer menjadi salah satu media yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan jenis-jenis di atas sudah dipastikan bahwa sudah banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Bahkan setiap jenis tersebut dapat digunakan secara bersamaan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, ada hal yang perlu diingat bahwa dalam merancang atau menggunakan salah satu media pembelajaran haruslah dipikirkan secara matang dan dibuat sebaik mungkin, agar media yang digunakan tidaklah sia-sia serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh sebab itu, kecermatan pendidik lah yang sangat dibutuhkan dalam membuat dan memilih media yang cocok untuk setiap materi yang akan disampaikan.

#### **4. Media Film Animasi**

##### **a. Pengertian Media Film Animasi**

Media pembelajaran dalam pembelajaran cerita fabel menggunakan media film animasi. Dengan inovasi dan teknologi yang sangat pesat pembelajaran akan semakin menarik dan tidak membosankan.

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk menunjang keefektifan pembelajaran adalah media film animasi. Menurut Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan (2013, hlm. 86) “Film merupakan suatu rangkaian cerita yang disajikan dalam bentuk gambar pada layar putih disertai gerakan-gerakan dari para pelakunya. Keseluruhan bahan informasi disajikan lebih menarik dengan nada dan gaya serta tata warna, sehingga sajiannya lebih merangsang minat dan perhatian penonton atau penerima pesan”. Salah satu film dapat dikemas melalui bentuk animasi atau gambar bergerak.

Menurut Azhar Arsyad (2015, hlm. 50) “Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup”. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.

Sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad, menurut Sukiman (2012, hlm. 184-185) “Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat di mana film itu sendiri tumbuh”. Dengan media film dapat mengungkapkan inti rangkaian cerita dalam bentuk gambar dan gerakan-gerakan sehingga memberikan visual kontinu dengan cepat dan bergantian.

Animasi adalah gambar berurutan cepat untuk menciptakan suatu ilusi gerakan dalam sebuah film. Menurut Ranang, dkk (2010, hlm. 51) “Animasi merupakan suatu teknik visualisasi yang banyak sekali dipakai dalam dunia perfileman dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu live action, maupun bersatu dengan live action”. Sebenarnya dunia film berakar dari dunia fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu gambar ilustrasi dan desain grafis. melalui

sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film live action dan animasi.

Sejalan dengan pendapat Asmani dalam Henry Januar & Vina Mardliyatus Shofa mengatakan, “Animasi mempunyai daya tarik utama. Animasi merupakan daya tarik utama dalam mengoperasikan program multimedia interaktif. Bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar di jelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika, sehingga tampilan menarik dan memotivasi pengguna untuk terlibat dalam proses pembelajaran”. Dengan demikian animasi suatu teknik visualisasi yang mempunyai daya tarik utama dalam menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dalam proses pembelajaran menulis cerita fabel.

Sehingga dapat digabungkan dari film dan animasi menjadi film animasi yang berisikan kesatuan suara dan gambar yang memiliki daya tarik utama agar dapat menghasilkan pesan yang akan disampaikan. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2011, hlm. 154) menyatakan, “Media film animasi merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri”. Artinya, media film animasi dirasa tepat digunakan untuk membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran menulis teks fabel.

Dengan opini di atas, dapat diartikan peserta didik akan lebih paham maksud dan arah pembicaraan. Untuk membujuk agar peserta didik tertarik, yang perlu dilakukan adalah hanya mengemas animasi dengan gambar dan cerita yang menarik. Dengan begitu, menyampaikan menggunakan animasi akan lebih membuat peserta didik paham dari pada dengan bahasa verbal.

Maka dapat disimpulkan, bahwa film animasi adalah sebuah gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat seolah-olah gambar itu hidup. Media film merupakan media yang melibatkan peran audio serta visual pemirsanya. Media tersebut memiliki alur cerita serta tokoh-tokoh pemeran film tersebut. Cerita disampaikan dengan gambar bergerak atau animasi, penyampainnya lebih jelas.

## **b. Manfaat Media Film Animasi**

Dalam sebuah media pastinya terdapat manfaat dan nilai tertentu. Dalam proses pembelajaran manfaat yang paling utama yaitu dapat menambah ketertarikan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi cerita fabel.

Menurut Sudarwan Danim (2011, hlm. 19), “Film mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya, sebagai pelengkap catatan, menjelaskan hal-hal abstrak, mengatasi rintangan bahasa dan lain-lain”. Film dapat digunakan sebagai media untuk menunjang berlangsungnya pembelajaran.

Manfaat film dalam proses belajar menurut Azhar Arsyad (2015, hlm. 50-51).

### **1) Untuk Tujuan Kognitif**

- a) Mengajarkan pengenalan kembali atau perbedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan objek yang bergerak, penyimpangan dalam gerakan, dan sebagainya. Dengan film dapat juga ditunjukkan serangkaian gambar diam yang diiringi dengan audio (seperti pada gambar bingkai dan gambar rangkai), namun cara ini tidak ekonomis.
- b) Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak, tetapi cara ini tidak ekonomis.
- c) Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

### **2) Untuk Psikomotor**

Film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperjelas gerak dan memperlambat atau mempercepat, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, memanjat, berenang, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik “tertunda” kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian.

### **3) Untuk Tujuan Afektif**

Film paling sesuai kalau digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Ia merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi efektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.

**c. Kelebihan Media Film Animasi**

Dalam media film animasi terdapat lima kelebihan. Kelebihan media Film Animasi Rudi Sulisiana dan Cipi Riyana (2008, hlm. 9-20).

- 1) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa;
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses;
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
- 4) Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan; dan
- 5) Memberikan kesan mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

**d. Kekurangan Media Film Animasi**

Dalam media film animasi terdapat lima kekurangan. Kekurangan media film Rudi Sulisiana dan Cipi Riyana 2008: 20).

- 1) Biaya produksi tinggi, dan mereka yang ahli dalam bidang itu masih langka;
- 2) Memproses film membutuhkan waktu sehingga tidak dapat diperoleh umpan balik langsung;
- 3) Sering kali lembaga-lembaga tidak memiliki sarana produksi film bersuara yang sederhana dan murah;
- 4) Film yang sudah dipakai tidak dapat dihapus dan digunakan kembali; dan
- 5) Harus ditangani dan dirawat dengan hati-hati supaya tidak putus, juga harus dibersihkan secara teratur.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan media film animasi adalah media yang melibatkan peran audio serta visual pemirsanya. Media tersebut memiliki alur cerita serta tokoh-tokoh pemeran film tersebut. Cerita disampaikan dengan gambar bergerak atau animasi, penyampainnya lebih jelas. Dengan begitu, peserta didik akan lebih tertarik, paham maksud dan arah pembicaraan dalam cerita fabel tersebut. Hal ini dapat dikatakan media film animasi dikatakan efektif dalam pembelajaran menulis teks fabel.

## **5. Moda Daring Zoom Meeting**

### **a. Moda Daring**

Pada saat situasi pandemi covid-19 saat ini, pembelajaran secara paksa dari pembelajaran secara tatap muka menjadi pembelajaran tatap muka secara virtual. Pembelajaran secara virtual dapat disebut sebagai moda daring. Daring adalah singkatan dalam jaringan. Sedangkan, pembelajaran secara tatap muka disebut moda luring. Luring adalah singkatan luar jaringan.

Moda Dalam Jaringan (Daring) adalah program pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi jaringan komputer dan internet. Menurut Isman (2014, hlm. 12), “Moda Daring dapat dilaksanakan dengan mempersiapkan sistem pembelajaran yang secara mandiri memberikan instruksi dan layanan pembelajaran kepada peserta tanpa melibatkan secara langsung para pengampu dalam proses penyelenggaraannya. Sistem instruksional yang dimaksud meliputi proses registrasi, pelaksanaan pembelajaran, tes akhir, dan penentuan kelulusan peserta serta penerbitan sertifikat”. Artinya, moda daring dilaksanakan untuk dapat memanfaatkan teknologi.

Menurut Ditjen GTK (2016, hlm. 6), “Pembelajaran moda daring merupakan pemanfaatan jaringan internet oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran moda daring memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Menuntut pembelajar untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (constructivism);
- 2) Pembelajar akan berkolaborasi dengan pembelajar lain dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan masalah secara bersama-sama (social constructivism);
- 3) Membentuk suatu komunitas pembelajar (community of learners) yang inklusif;
- 4) Memanfaatkan media laman (website) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital;
- 5) Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan.

Sekaitan dengan pendapat di atas diperkuat menurut Ghirardini dalam Kartika (2018, hlm. 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti

berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Artinya, moda daring akan lebih meningkatkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Dari ketiga opini di atas, peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa moda daring merupakan proses pembelajaran tatap muka secara virtual dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan abad ke-21. Hal ini biasanya pembelajaran moda daring lebih memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

#### **b. Zoom Meeting**

Dalam kondisi pandemi covid-19 pembelajaran diubah menjadi moda daring dan dibutuhkan aplikasi atau sebuah layanan pembelajaran berbasis panggilan video yang dapat bertatap muka secara virtual. Aplikasi *zoom meeting* salah satu solusi dalam pembelajaran moda daring yang kualitasnya baik.

Aplikasi panggilan video ini sedang marak digunakan disaat pandemi dalam segala hal yang dibutuhkan seperti rapat, proses belajar mengajar, diskusi, dan lain-lain. Menurut Erwin (2020, hlm. 8) “*Zoom* merupakan sebuah layanan konferensi video berbasis cloud computing. Aplikasi *zoom* dinilai mempunyai kualitas yang baik, karena aplikasi ini memperlihatkan bagaimana seseorang dapat bertatap muka secara virtual, baik dalam panggilan video, suara, maupun keduanya. Tidak hanya itu dalam sebuah percakapan via *zoom* juga dapat merekam agar dapat dilihat lagi nantinya”. Artinya, *zoom meeting* merupakan aplikasi atau sebuah layanan yang mempunyai kualitas yang baik dalam panggilan video.

Hal ini setara dengan pendapat Rahayu (2020, hlm. 21) “Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam konsep pembelajaran berbasis *online* (daring) adalah *Zoom*. *Zoom* merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan *online*, obrolan, hingga kolaborasi seluler”. Artinya, *zoom* merupakan telepon video yang memperlihatkan bagaimana seseorang dapat bertatap muka secara virtual.

Aplikasi *zoom* merupakan aplikasi konferensi video yang memiliki kemampuan seperti bertatap muka secara daring. Menurut Kusuma & Hamidah (2020, hlm. 23) “*Zoom* merupakan aplikasi virtual yang dapat menyelenggarakan *video conference* bahkan dapat melakukan tatap muka meskipun didalam media, sehingga pendidik dan peserta didik dengan mudah berinteraksi secara langsung selayaknya bertemu”. Hal ini, pembelajaran dengan *zoom* menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara bertemu langsung di kelas menjadi kegiatan bertemu langsung secara virtual dengan jaringan internet.

Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi *zoom* yaitu: memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur *Schedule* (jadwal), *Zoom Cloud Meeting* ini dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sedangkan kekurangan dari *Zoom* adalah kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit. Menurut Kusuma & Hamidah (2020, hlm. 24-25) adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* jika menggunakan android adalah sebagai berikut.

- 1) Buka playstore;
- 2) Ketik Zoom Cloud Meeting;
- 3) Klik Zoom Us;
- 4) Install atau unduh aplikasi tersebut;
- 5) Setelah terunduh, pilih menu Join A Meeting;
- 6) Pilih menu Join;
- 7) Input Kode Meeting/link; dan
- 8) Rapat atau video konferensi sudah bisa dimulai.

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam pengajaran melalui *zoom* memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan guru dan bisa diakses bahkan 100 orang secara daring meskipun menguras kuota yang banyak. *Zoom* menawarkan fasilitas hanya dengan tautan atau nomor kamar untuk bergabung sehingga Pendidik tidak perlu khawatir materi tidak akan sampai ketika menggunakan *zoom* karena fitur *video call* sehingga obrolan dengan peserta didik yang bermanfaat untuk berkomunikasi dengan jarak yang jauh. Selain panggilan video, pada aplikasi ini memiliki fitur baik itu mengirimkan dokumen dalam format PDF sehingga memudahkan penggunaannya.

Dapat disimpulkan, bahwa *zoom meeting* merupakan aplikasi atau sebuah layanan yang berkualitas baik dari segi gambar, suara dan video. Dengan demikian, dengan menggunakan moda daring *zoom meeting* dalam pembelajaran teks fabel dapat dikatakan efektif.

### **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Hasil penulisan terdahulu merupakan hasil penulisan yang menjelaskan hal yang telah dilakukan penulis lain. Kemudian dibandingkan dari temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan penelitian yang akan dilaksanakan, penulis mengelaborasi dengan hasil penelitian terdahulu. Penjabaran tersebut akan di jelaskan melalui tabel berikut. Berikut akan dikemukakan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>No.</b>	<b>Penulis Terdahulu</b>	<b>Judul Penelitian Terdahulu</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>
1.	Putri Ayu Anjarsari	Pengaruh Media Film Animasi Terhadap	Hasil penggunaan media film animasi “Pada Zaman dahulu” sangat	Perbedaannya penelitian ini dilakukan dengan moda	Kompetensi yang diteliti sama-sama mengambil

		<p>Kemampuan Menulis Teks Fabel Peserta Didik Kelas VII MTS. Sunan Giri Gresik Tahun Pelajaran 2017/2018</p>	<p>berpengaruh terbukti dari adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen. Perhitungan menggunakan perhitungan mean atau rata-rata nilai kelas yakni 3,20. Berdasarkan perhitungan uji-t hasil yang diperoleh ialah <math>t_0 = 3,30</math> dengan <math>db = 68</math>. Diketahui <math>t_s 0,05 = 2,00</math>, maka <math>t_0 = 3,30 &gt; 2,00</math>. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” dinyatakan berhasil. Hal tersebut didukung dengan</p>	<p>daring <i>zoom meeting</i>, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan dengan moda luring.</p>	<p>tentang menulis teks fabel dan media yang digunakan sama-sama menggunakan media film animasi.</p>
--	--	--	---	--	--

			<p>hasil respon peserta didik yang memilih aspek “Belajar dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” merupakan hal yang baru bagi saya” mendapatkan persentase 86,11% peserta didik sangat setuju dengan aspek tersebut.</p>		
2.	Hesty Nurhayati	<p>Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan 3 Teknik Rangsang Gambar</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik rangsang gambar dapat meningkatkan keterampilan siswa menyusun teks cerita moral/ fabel yang dilihat dari hasil yang diperoleh siswa melalui tes evaluasi pada siklus II, selain itu pembelajaran dengan penerapan teknik rangsang</p>	<p>Perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan teknik rangsang gambar, sedangkan penelitian ini menggunakan media film animasi.</p>	<p>Kompetensi yang diteliti sama-sama mengambil tentang teks fabel.</p>

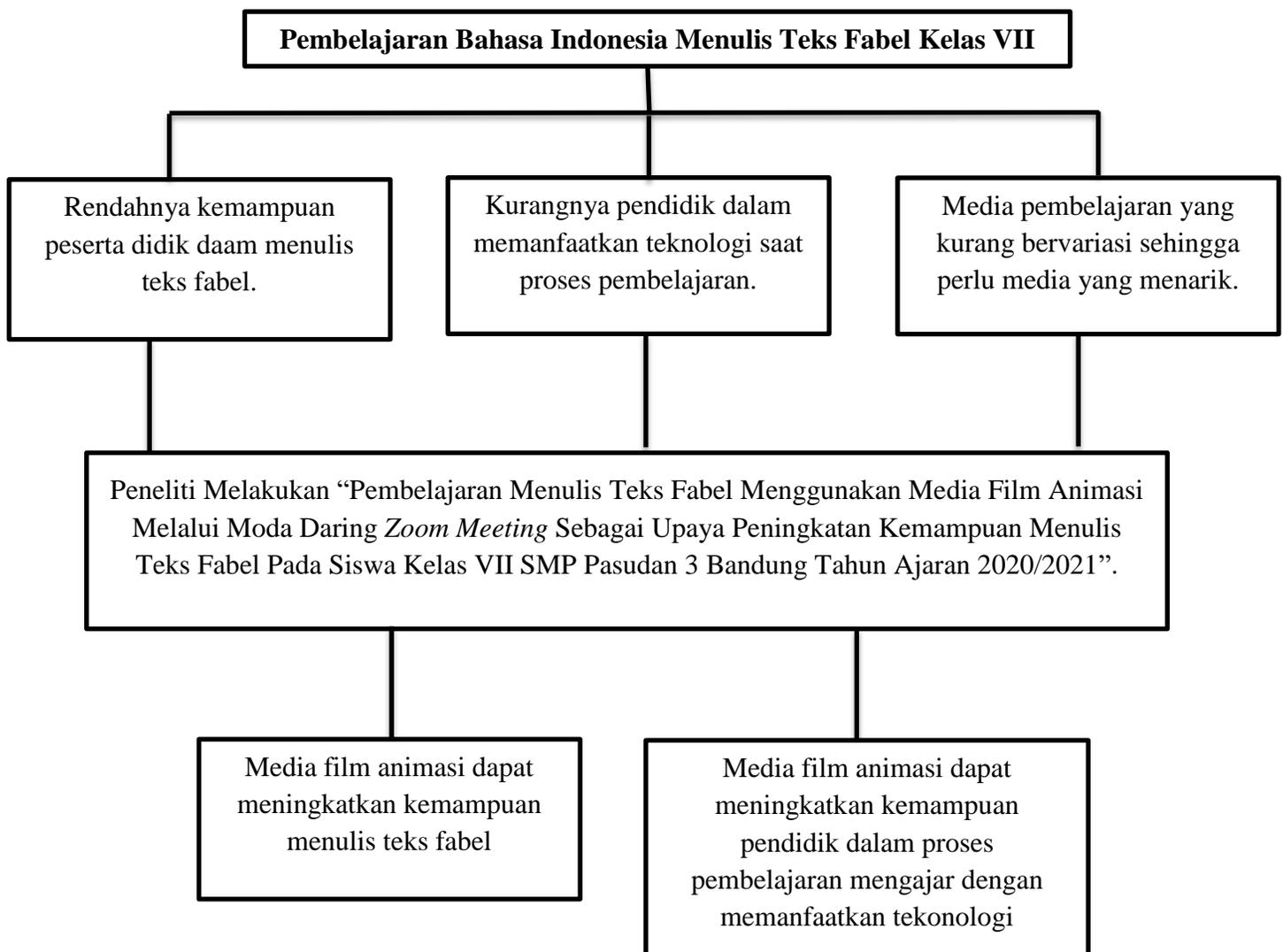
			gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.		
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan penjelasan dalam tabel di atas, adapun beberapa persamaan dalam segi teks dan segi media pembelajaran. Maka dari itu, penulis mencoba menggunakan judul yang berbeda “Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Film Animasi melalui Moda Daring *Zoom Meeting* pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021”. Penulis akan melakukan penelitian mengenai kemampuan menulis berorientasi pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dengan menggunakan media film animasi, sehingga ada perbedaan dari segi orientasi, jenjang pendidikan, dan tempat penelitian.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan rangkaian proses penelitian yang akan dilakukan penulis. Kerangka pemikiran juga sebagai rangkaian proses penelitian yang secara teoritis menjelaskan hubungan antar variabel yang ingin penulis teliti. Kerangka pemikiran juga dapat dikatakan sebagai rencana atau diagram yang menjelaskan proses penelitian. Kerangka ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam memetakan permasalahan yang akan diteliti. Pembuatan kerangka pemikiran berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah.

**Bagan 2.2**  
**Kerangka Berpikir**



Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, penulis mendeskripsikan dalam bentuk bagan, di dalamnya terdapat permasalahan yang dimulai dari permasalahan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel, kurangnya pendidik dalam memanfaatkan teknologi saat proses pembelajaran, media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga perlu media yang menarik, dan proses penyelesaiannya. Kerangka pemikiran yang sudah direncanakan penulis sangat berperan penting bagi penelitian yang akan dilaksanakan. Kerangka tersebut berfungsi sebagai indikator penelitian, sehingga tidak menyimpang dari arah rencana.

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

##### **1. Asumsi**

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penulis. Arikunto (2013, hlm. 104) mengatakan “Asumsi atau anggapan dasar merupakan gagasan tentang letak persoalan atau masalah dalam hubungan yang lebih luas”. Dalam penelitian ini penulis mempunyai asumsi, asumsi dalam masalah penelitian, yaitu sebagai berikut.

- a. Penulis sudah menempuh magang kependidikan I, II, dan III. Pada proses magang kependidikan I, II, III, penulis sudah mendapatkan ilmu-ilmu kependidikan, seperti pedagogik, profesi kependidikan, strategi belajar mengajar, evaluasi pembelajaran, kurikulum dan pembelajaran dan pengembangan multimedia pembelajaran.
- b. Pembelajaran menulis teks fabel ini dipelajari oleh peserta didik kelas VII SMP pada semester genap.
- c. Media film animasi ini dapat mengembangkan dan melatih kemampuan peserta didik untuk berimajinasi dan menuangkannya ke dalam sebuah teks fabel.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan pendapat dan pandangan penulis terhadap komponen-komponen dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Asumsi ini menjadi titik tolak pemikiran yang dapat diterima oleh penulis. Terlebih lagi, asumsi bisa menggambarkan kemampuan penulis yang telah lulus beberapa mata kuliah, sehingga sudah mampu melaksanakan penelitian di lapangan.

## 2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian. Hipotesis juga berhubungan erat dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selain itu, hipotesis didasarkan pada teori-teori yang relevan dengan judul penelitian. Sugiyono (2017, hlm. 96) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hal tersebut karena jawaban didasarkan pada teori yang relevan, belum pada fakta-fakta empiris. Kalimat pertanyaan yang digunakan pun bersifat afirmatif. Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021 melalui moda daring *zoom meeting*.
- b. Peserta didik mampu dalam menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi melalui moda daring *zoom meeting* pada kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2020/2021.
- c. Media film animasi efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks fabel pada siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021 melalui moda daring *zoom meeting*.
- d. Adanya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VII antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran meningkatkan keterampilan menulis teks fabel dengan menerapkan media film animasi melalui moda daring *zoom meeting*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyajikan jawaban sementara dari beberapa pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian. Hipotesis tersebut diharapkan dapat membantu mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian, sehingga tujuan penelitian bisa tercapai dengan baik.