

## **BAB II**

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

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

Kajian teori merupakan deskripsi teori-teori yang digunakan untuk menunjang hasil penelitian sesuai dengan variabel penelitian. Teori tersebut dijadikan sebagai rujukan dalam menentukan masalah dan kerangka berfikir sekaligus sebagai acuan atau landasan dalam penelitian. Dengan demikian, pada bagian ini bukan hanya akan menyajikan teori terdahulu, tetapi mengungkapkan alur pemikiran peneliti. Sehingga, adanya kolaborasi dari penelitian yang sudah ada dengan permasalahan yang akan diteliti. Begitulah kajian teori, bertujuan sebagai penopang pemecahan masalah pada penelitian.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Teks Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum 2013 Kelas VII**

Kata kurikulum digunakan pada bidang pendidikan. Menurut UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19), Konstitusi menyatakan bahwa “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”. Pada hasil keputusan undang-undang tersebut, kurikulum terbukti membahas persoalan arah dan tujuan pendidikan di Indonesia. Pada sistem pendidikan di Indonesia, kurikulum digunakan sebagai landasan menyelenggaraan proses pembelajaran di setiap jenjang sekolah.

Di Indonesia sendiri, kurikulum mengalami banyak perubahan. Perubahan tersebut mengakibatkan semua jenjang pendidikan harus mengganti kurikulum yang diterapkan di sekolah agar sesuai dengan pemerintah. Perubahan tersebut disebabkan akibat perkembangan teknologi, karakter yang dimiliki masyarakat, dan tuntutan dari eksternal yakni dunia global. Perubahan kurikulum tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik di Indonesia.

Akibat wabah yang tidak diinginkan setiap warga dunia, dampak tersebut sampai pada perubahan kebijakan pendidikan di Indonesia. Pada masa kini, pemerintah membebaskan setiap jenjang sekolah untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan sekolahnya masing-masing. Kebijakan tersebut sebagai bentuk pemulihan pendidikan setelah terjadinya wabah pandemi Covid-19. Pilihan tersebut terdiri atas Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 edisi revisi yakni kurikulum yang disederhanakan dan yang terakhir kurikulum prototipe untuk jenjang

kejuruan atau SMK. Penjelasan tersebut sudah sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, khususnya Implementasi Kurikulum Merdeka yang akan berlaku pada tahun ajaran 2022/2023.

Terlepas dari itu semua tujuan pendidik Indonesia ingin lebih baik dari sebelumnya. Kurikulum tersebut dapat disebut sebagai kurikulum darurat, diberlakukan agar pembelajaran di masa pandemi dapat berfokus pada penguatan karakter dan kompetensi mendasar. Kurikulum yang sedang diterapkan pada sekolah menengah pertama di Indonesia adalah Kurikulum 2013 yang sudah disesuaikan dengan kemajuan zaman. Itu terbukti pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor No.56/M/2022 poin 4.1 menyatakan bahwa “Tanggal 19 April 2022 bagian dan prinsip Kurikulum Merdeka, dengan tetap menggunakan Kurikulum 2013 atau Kurikulum 2013 yang disederhanakan”. Hal itu berarti kurikulum 2013 yang digunakan. Ciri kurikulum 2013 adalah menggunakan pendekatan saintifik atau pembelajaran berbasis ilmiah dengan peserta didik sebagai pusatnya.

Implementasi yang ditetapkan Kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik. Guru harus berupaya untuk mengorganisasikan kerjasama dalam kelompok belajar, melatih siswa berkomunikasi sehingga siswa menemukan berbagai konsep, hasil penyelesaian masalah, aturan serta prinsip yang ditemukan melalui proses pembelajaran sebagai hasil dari implementasi pendekatan *scientific* (Kemendikbud, 2013). Pada hal ini, dapat diartikan bahwa pembelajaran di sekolah harus berlandaskan teori ilmiah dan tidak dapat mengambang atau mengandai-ngandai. Pada pelaksanaannya pendekatan saintifik peserta didik harus menguasai beberapa aspek. Ada lima aspek yang harus dikuasai, kelima aspek tersebut adalah mengamati, menanya, mencoba, menalar dan berkomunikasi. Sehingga, peserta didik dapat memiliki pola pikir yang terorganisir dan terlatih dengan baik.

Pelaksanaan kurikulum 2013 juga melatih guru untuk dapat meningkatkan pelaksanaan kompetensi proses mengajar di sekolah. Terbukti pada pendapat Setiadi. H., (2016) “Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013 secara eksplisit meminta agar guru-guru di sekolah seimbang dalam melakukan penilaian di tiga ranah domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuannya yang hendak diukur”. Menekankan untuk peningkatan pencapaian kompetensi terhadap peserta didik. Ketepatan dalam proses mengajar akan berpengaruh pada indeks kompetensi kelulusan minimum pada peserta didik. Oleh

karena itu, pendidik bukan hanya menjadi sumber belajar pada peserta didik melainkan menjadi fasilitator.

Berdasarkan uraian tersebut, kurikulum itu dapat berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam kata lain kurikulum bersifat dinamis. Hal inilah yang menjadi persoalan pada dunia pendidikan. Persoalan tersebut harus segera ditemukan solusi pada dunia pendidikan, agar pendidik terus meningkatkan kompetensi yang dimiliki. Selain itu kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan karakter pendidikan demi keseimbangan *softskill* dan *hardskill* demi keseimbangan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

#### **a. Kompetensi Inti**

Kompetensi Inti yang disingkat menjadi KI merupakan bagian dari kurikulum nasional. Kompetensi inti tersebut berbentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik pada satuan pendidikan untuk mencapai syarat kelulusan. Kompetensi tersebut berisi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (afektif, kognitif dan psikomotor) yang harus dikuasai peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapatnya Rachmawati, (2018, hlm. 232-233) mengatakan.

Sedangkan KI merupakan terjemahan atau operasional 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. KI harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian hard skills dan soft skills. KI berfungsi sebagai unsur pengorganisasi KD. Sebagai unsur pengorganisasi, KI merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal KD.

Berdasarkan perspektif dari jurnal tersebut, kompetensi inti akan dicapai peserta didik setelah selesai melaksanakan proses belajar mengajar. Misalnya, seorang pelajar SMP yang akan lulus harus mengukur ketercapaian keberhasilan kompetensi Inti; terdiri dari afektif, kognitif dan psikomotorik. Pelajar SMP yang sudah menyelesaikan pembelajaran maka ia harus memenuhi KI yang ditetapkan pada jenjang SMP. Bukti bahwa pelajar tersebut keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dan diamalkan pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Salinan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran pada Kurikulum 2013 Pasal 2 ayat (1) menjelaskan bahwa,

“Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas”. Jika peserta didik tidak mampu mencapai kompetensi inti, berarti peserta didik tidak mencapai standar kelulusan. Maka dari itu, pendidik berkewajiban menyampaikan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti yang harus dicapai oleh peserta didik.

Sementara itu Pujiono, S., (2013) menuliskan dalam jurnalnya “Misi yang ingin dicapai, antara lain agar suatu lulusan dari jenjang pendidikan tertentu benar-benar memiliki kompetensi dan nilai-nilai yang dapat diukur atau diamati”. Bahwa kompetensi dasar mengharuskan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik terbukti dan terukur adanya. Sehingga, dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari tidak hanya dilingkungan sekolah.

Kompetensi inti (KI) adalah kompetensi yang sama pada semua mata pelajaran. Kompetensi Inti (KI) lalu dikembangkan pada kompetensi dasar (KD). Menurut Rachmawati, R. (2018) pada jurnalnya menuliskan “KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), dan penerapan pengetahuan (KI 4).” Kompetensi 1 dan 2 diperoleh secara tidak langsung, kompetensi inti 3 dan 4 belajar secara langsung dengan bahan dan sumber ajar. Meskipun kompetensi inti sangat berkaitan tetapi pada penelitian ini akan lebih mengacu pada penelitian kompetensi inti pengetahuan yakni KI 3. Kompetensi tersebut mengarah kepada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, kompetensi inti adalah pencapaian peserta didik yang harus didapatkan setelah menerima pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan di sekolah. Selain itu, kompetensi inti sebagai tanda keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Mencakup pada empat aspek adalah religius, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Kelompok kompetensi inti yang harus diketahui pada setiap mata pelajaran adalah sikap keagamaan (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), dan penerapan pengetahuan (KI 4).

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

Jabaran dari kompetensi inti adalah kompetensi dasar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rachmawati, R. (2018) yang menyatakan “KD merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari KI”. Setiap kompetensi dasar diturunkan dari kompetensi inti. Komponen keagamaan, sikap sosial, pengetahuan dan penerapan pengetahuan sebagai acuan dari kompetensi dasar dalam pembelajaran. Pendidik dapat

mengembangkan kompetensi inti tersebut dalam setiap tahap proses pembelajaran secara integratif dan komunikatif. Adapun kompetensi dapat dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik, kemampuan dan tingkat kesulitan materi.

Mengingat dengan papara Tim Kemendikbud (2014, hlm. 12), “Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik, dan kekhasan masing-masing mata pelajaran”. Sama halnya yang telah dipaparkan pada deskripsi di atas. Kompetensi dasar menyesuaikan kemampuan atau karakteristik peserta didik dan jenis materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Contohnya, dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang menonjol dan ciri pembeda dari mata pelajaran lainnya adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa itu terdiri dari keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Maka dalam hal ini, kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia harus menggambarkan dan berkaitan dengan hal-hal tersebut.

Selanjutnya, kompetensi dasar (KD) akan dijabarkan menjadi sebuah indikator. Dalam artian bahwa kompetensi dasar (KD) sebagai landasan utama untuk pembuatan indikator pencapaian kompetensi peserta didik. Guru harus mampu merumuskan atau menjabarkan kompetensi dasar ke dalam indikator, Menurut Mulyasa (2011, hlm. 139). Indikator ialah poin penting dalam pengukuran ketercapaian pembelajaran sebuah mata pelajaran. Dalam kata lain, indikator sebagai ukuran pencapaian kompetensi yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil belajarnya.

Indikator dapat dirumuskan dengan kata kerja operasional untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, Anwar & Hendra (2011, hlm. 87). Bahwa indikator sebagai penanda ketercapaian peserta didik. Meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dan atau acuan dalam penilaian. Kompetensi yang akan menjadi objek penelitian adalah K.D 3.16 Kompetensi Pengetahuan.

Berdasarkan uraian tersebut, simpulan yang dapat dipaparkan adalah kompetensi dasar bagian dari turunannya kompetensi inti. Penyusunan kompetensi dasar tak luput dari memperhatikan karakteristik materi dan peserta didik. Dikarenakan setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda dalam kemampuan menangkap pembelajaran pada setiap jenjangnya. Maka dari itu, kompetensi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran disetiap jenjang sekolah.

### c. Alokasi Waktu

Pada setiap kegiatan membutuhkan yang namanya perencanaan, terkhusus penggunaan waktu yang diberikan. Begitu pula saat pelaksanaan proses pembelajaran akan dilaksanakan. Dibutuhkannya manajemen waktu yang bijak agar pelaksanaan belajar-mengajar berjalan dengan lancar. Alokasi waktu pada proses belajar sangat dibutuhkan. Mengingat alokasi waktu terhadap pelaksanaan pembelajaran berdampak pada lamanya materi yang akan disampaikan dan berapa lamanya kegiatan proses belajar-mengajar.

Proses pelaksanaan pembelajaran yang baik harus memanfaatkan waktu pembelajaran dengan tepat dan bijak, serta mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Mulyasa (2013, hlm. 15), menyatakan alokasi waktu sebagai berikut.

Alokasi waktu merupakan lamanya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas atau laboratorium yang dibatasi oleh 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.

Berdasarkan perspektif tersebut, bahwa perlunya pemanfaatan waktu dengan bijak sebagai ukuran lamanya pelaksanaan pembelajaran di kelas. Alokasi waktu akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kebijakan dari setiap sekolah. Efektivitas penggunaan waktu saat pelaksanaan pembelajaran telah di singgung oleh Mulyasa (2013, hlm. 206), mengatakan bahwa “Alokasi waktu adalah pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya”. Sehingga, sebagai pendidik harus merencanakan penyampaian materi sebaik mungkin. Supaya materi yang akan disampaikan didapatkan seluruhnya oleh pendidik. Sehingga, peserta didik dapat memperoleh nilai kelulusan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya seperti, kegiatan pembukaan pembelajaran 15 menit, kegiatan inti pembelajaran 60 menit, kegiatan penutup pembelajaran 15 menit. Untuk mencapai tujuan suatu kompetensi dasar, dapat dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan.

Maka dari itu, simpulan yang dapat dipaparkan adalah alokasi waktu merupakan perkiraan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi yang akan didapatkan peserta didik. Alokasi waktu juga, menuntun pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas. Hal tersebut sebagai upaya pendidik melakukan kegiatan pembelajaran lebih terarah.

## **2. Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Teks Fabel**

### **a. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah usaha manusia mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan. Biasanya pembelajaran dilakukan di sekolah yang melibatkan interaksi pendidik dan peserta didik. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 telah menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Membuktikan bahwa pendidik dan peserta didik adalah dua komponen dalam pendidikan yang tidak dapat dipisahkan. Kedua berkaitan satu sama lain supaya terjalannya proses pembelajaran. Itulah yang dinamakan kata pembelajaran.

Hal tersebut didukung oleh pendapat Sanjaya. W, (2011, hlm. 273) bahwa “Proses pembelajaran merupakan sistem.” Sistem bagi setiap komponen saling berhubungan satu dengan lainnya. Supaya mencapai standar proses pendidikan sebaik mungkin. Pembelajaran tersebut bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran saja, akan tetapi lebih bersifat kompleks atau rumit. Maka dari itu, pembelajaran secara singkat dapat diartikan sebagai hasil dari interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik di sekolah.

Perkembangan dunia telah semakin berkembang, begitu pula ilmu pendidikan. Tugas pendidik tidak lagi sekadar menyuapi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, itu karena materi sudah mudah diakses oleh peserta didik. Pendidik pun bukan hanya menjadi fasilitator peserta didik menandatangani pengetahuannya, melainkan bertugas mendidik dan membimbing peserta didik kepada perkembangan diri ke arah yang lebih baik. Betapa mulianya tugas seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui pembelajaran sudah mengarah kepada digitalisasi pendidikan. Contohnya, sudah lebih dari 2 tahun Indonesia melakukan pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh antara peserta didik dan pendidik. Menurut Batubara, (2020, hlm. 249) mengatakan, “Sistem pembelajaran daring atau sering disebut dengan learning Management System (LMS) atau e-learning adalah sebuah program berbasis web yang berfungsi untuk mengelola kegiatan pembelajaran secara daring”. Hal ini mengartikan, pelaksanaan pembelajaran daring sudah semakin mempermudah dalam pelaksanaannya. Sering kali merasa tidak mungkin melakukan pembelajaran secara jarak jauh, namun perubahan zaman akan mendukung pendidikan ke-arah digitalisasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya seorang pendidik untuk membawa nilai-nilai perkembangan yang bersifat positif yang lebih baik. Biasanya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik secara sadar. Oleh sebab itu, sesuai dengan perkembangan yang telah dibahas di atas, tugas pendidik bukan lagi sekadar menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan juga bertugas untuk mendidik dan membimbing peserta didik. Supaya di masa yang akan datang peserta didik dapat hidup mandiri sebagai individu di masyarakat sosial.

### **b. Keterampilan Membaca**

Keterampilan membaca adalah salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Membaca adalah salah satu empat keterampilan berbahasa seperti yang telah diutarakan pada Subbab A, (Tarigan, H. 2008, hlm. 7). Keempat keterampilan berbahasa tersebut, sudah dimiliki oleh manusia sejak masih kecil. Sejatinya kemampuan tersebut sudah terlahir sebagai bakat alami. Maka jauhkanlah persepsi, hanya orang berbakat saja yang mampu membaca dengan baik. Padahal tidak demikian. Kita biasa karena terbiasa dan kita terbiasa karena ada usaha, kita usaha karena adanya unsur kebutuhan. Setiap manusia pasti memiliki kekuatan atau dorongan pada setiap aspek kehidupan. Begitu pula dorongan untuk membaca dengan baik.

Menurut Tarigan, H. (2008, hlm. 7) menyebutkan pula bahwa “Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui kata-kata/bahasa tulisan”. Sejatinya seseorang akan membaca jika membutuhkan sesuatu. Maka makna yang terkandung pada pesan tertulis harus jelas dan dipahami. Jika makna tersurat dan yang tersirat tidak jelas, maka proses membaca tidak terlaksana. Pendapat itu didukung oleh Hodgson 1960:43-44 dalam karya Tarigan, H. (2008, hlm. 7) berbunyi “Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik”.

Menurut Wandasari, (2017, hlmn. 325) dalam jurnal Sari. H, Uswatun. D.A., Amalia. A.R., Mariam. S., Yohana. E. (2022) menuliskan, “Membaca adalah keterampilan yang seharusnya dikuasai semua anak, berkat dari membaca anak dapat belajar banyak mengenai jenis-jenis bidang studi”. Maka dari itu, membaca harusnya dikuasai oleh semua anak. Pada hal tersebut mengartikan bahwa membaca penting untuk masa depan yang dimiliki anak. Adapun istilah bahwa membaca adalah jendela dunia. Kita dapat mengetahui isi dunia ini melalui membaca, mengetahui semua ilmu pengetahuan melalui membaca, mengetahui



informasi di sekitar melalui membaca, dan masih banyak lagi manfaat jika kita menguasai keterampilan membaca.

Kita bisa mengambil sebuah contoh konkrit. Misalnya Mahasiswa yang terbiasa membaca dan sudah membaca banyak pemikiran banyak buku, daya analisa dan kemampuan untuk berbicara lebih baik. Dalam usaha mengajukan pendapat dan pengolahan informasi yang tersimpan di memori otak jauh lebih baik. Hal tersebut dapat dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak pernah membaca sama sekali.

Keterampilan membaca banyak jenisnya terdiri dari membaca nyaring, membaca dalam hati, membaca telaah isi, membaca telaah bahasa. Pada penelitian ini akan menggunakan keterampilan membaca telaah isi terkhusus membaca pemahaman. Membaca pemahaman menurut Kholiq (2018) dalam karya Kholiq dan Luthfiyati (2020) sebagai berikut,

Memperluas pengertian dari membaca pemahaman sebagai penelaahan bacaan kata demi kata menganalisis maksud dan tujuan penulisan bacaan tersebut dan mampu mengembangkannya ke dalam bacaan yang baru. Dilihat dari tingkatannya, membaca pemahaman terdiri atas empat tingkat, yaitu (1) membaca pemahaman literal; (2) membaca pemahaman inferensial; (3) membaca pemahaman kritis; dan (4) membaca pemahaman kreatif (Laily, 2014). Tingkatan tersebut merupakan klasifikasi kemampuan dalam membaca pemahaman. Tingkatan tersebut juga sejalan dengan taksonomi Bloom tentang tingkatan kognitif siswa. Tarigan (1986: 13) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan bagian dari membaca intensif yang tujuannya adalah memahami isi dari bacaan. Kemampuan membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca di tingkat atas dibandingkan dengan kemampuan membaca yang lain. Hal tersebut menjadikan kemampuan membaca pemahaman dijadikan sebagai tolak ukur kemampuan reseptif seseorang.

Hal tersebut menjelaskan bahwa keterampilan membaca tidak hanya melibatkan kemampuan memaknai simbol simbol. Melainkan, melibatkan kemampuan menerima informasi (kognitif), kemampuan mengamati dan atau kemampuan berkomunikasinya.

Menurut Rahim (2009, hlm. 2) dalam karya Awalludin, Muhamad & Nia (2020) mengatakan, “Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif”. Bangsa akan maju jika masyarakatnya memperbanyak membaca. Memperbanyak pengetahuan yang diperoleh masyarakat setelah membaca. Membaca pun sebagai peranan terpenting dalam kehidupan, sebab membaca adalah salah satu alat berkomunikasi tertulis.

Adapun membaca pemahaman membantu mengartikan alur perjalanan penulis. Misalkan, seorang pelajar SMP yang suka membaca buku akan lebih mengetahui dan membayangkan arah cerita mau dibawa kemana. Sebaliknya dengan pelajar SMP yang tidak pernah atau jarang membaca buku, pasti akan kesulitan membayangkan alur cerita pada buku yang baca. Berikut pendapat menurut Somadayo (2011, hlm. 12) dalam karya Kholiq dan Luthfiyati (2020) telah menyampaikan bahwa,

Tujuan membaca pemahaman adalah untuk memahami isi bacaan dalam teks. Tujuan itu adalah (1) untuk memperoleh rincian-rincian dan fakta-fakta; (2) untuk mendapatkan ide pokok; (3) untuk mendapatkan urutan organisasi teks (4) untuk mendapatkan kesimpulan; (5) untuk mendapatkan klasifikasi (6) untuk membuat perbandingan atau pertentangan.

Sehingga proses pengembangan gagasan yang disampaikan penulis pada bacaan akan tersampaikan melalui kegiatan membaca. Orang merasakan tidak perlu membaca karena berfikir tidak pentingnya sebuah ilmu pengetahuan. Padahal yang perlu dibutuhkan adalah pemahaman dalam segala aspek kehidupan. Bukan sebatas ilmu pengetahuan yang membosankan.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan persepsi tentang keterampilan membaca pemahaman. Yaitu kegiatan membaca ialah memahami informasi yang telah didapatkan dan dimaknai pada kehidupan. Namun lebih jauh daripada itu, dalam membaca sebagai jendela dunia. Dengan membaca banyaknya pengetahuan yang diperlukan dan mempermudah melaksanakan keterampilan bahasa lainnya. Jika sudah sukses membaca, terbiasa membaca, alhasil keterampilan berbahasa akan lancar menjalaninya. Seperti halnya mahasiswa, sedang menyusun skripsi. Jika mahasiswa sering membaca, saat menyusun skripsi tidak habis kata-kata. Saat pelaksanaan sidang hasil penelitian akan lancar mengucapkan kalimat perkalimat. Menyampaiannyapun tertata tanpa adanya unsur terbata-bata dan jelas. Sehingga dapat diterima oleh pembaca atau pendengar. Begitulah contoh yang dijabarkan. Maka dari itu, keterampilan membaca harus diajarkan di sekolah karena berguna untuk masa depan.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan memperoleh informasi. Keterampilan membaca ialah awal dari kesuksesan keterampilan berbahasa lainnya. Dibutuhkan keterampilan membaca jika ingin lancar berbicara, dibutuhkan keterampilan membaca agar dapat menyimak bacaan dengan baik, dan dibutuhkan keterampilan membaca agar dapat menulis tanpa henti. Oleh sebab itu, membaca sebaiknya

sudah diarahkan oleh pendidik sejak dini dan menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Karena membaca sangat dibutuhkan untuk masa depan peserta didik.

### **c. Teks Fabel**

#### **1) Pengertian Teks Fabel**

Pada pelajaran Bahasa Indonesia pembelajaran terkait teks fabel atau cerita fabel ada pada materi kelas VII (Tujuh) pada jenjang sekolah menengah pertama. Biasanya teks fabel memuat tokoh yang diperankan oleh sosok hewan. Menurut Nurgiyantoro, (2005, hlm. 190) dalam karya Eka Sari, R. (2019) mengatakan bahwa “Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, seperti cerita dengan tokoh manusia dan menampilkan binatang sebagai tokoh yang lain”. Peserta didik akan disajikan berupa hewan-hewan yang nantinya akan berperilaku layaknya manusia. Binatang tersebut memiliki perasaan, logika dan berbicara seperti manusia. Maksudnya, sifat-sifat hewan dalam cerita bersifat seperti manusia.

Hal tersebut sepaham dengan pendapat Nugiyantoro (2010, hlm. 22) yang menuliskan bahwa “Fabel adalah cerita dongeng tentang binatang dengan personifikasi karakter manusia”. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi seperti kumpulan manusia. Mereka dapat berpikir, berperasaan, bersikap, berbicara, dan berperilaku layaknya manusia. Maka ciri khas dari teks fabel ialah pelaku dalam cerita seekor binatang.

Selaras dengan pendapat Eka Sari, R. (2019) dalam jurnalnya mengatakan bahwa “Fabel secara etimologi berasal dari bahasa latin yakni fabulat. Fabel termasuk kedalam cerita fiksi karena tidak berkisah tentang dunia nyata. Fabel merupakan cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak/budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang”. Pendapat tersebut berupa asal mula adanya teks fabel. Kisah yang diperankan oleh para binatang. Sering kali teks fabel terdapat kisah moral yang terkandung didalamnya. Entah untuk kehidupan sehari-hari atau pun untuk pembelajaran moral lainnya.

Berdasarkan perspektif dari pembahasan diatas, persamaan yang dapat diambil ialah Teks fabel diciptakan oleh penulis bukan hanya untuk menghibur melainkan sebagai penyaluran pendidikan moral bagi siapa saja yang mengetahuinya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengertian teks fabel adalah suatu kisah tradisional yang menggunakan binatang sebagai tokoh dalam cerita namun berwatak seperti manusia.

#### **2) Unsur Instrinsik Teks Fabel**

Pondasi yang kokoh akan menopang sesuatu dengan sebaik-baiknya. Saling membangun menjadi sebuah satu kesatuan yang kokoh. Begitu pula jika akan menyusun sebuah karya sastra, butuh unsur-unsur pembangun agar tercipta suatu karya sastra. Butuh unsur-unsur yang membentuk sebuah karya sastra. Dalam jurnal Mertani, K. (2020) menuliskan bahwa “Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang ada di dalam batang tubuh suatu karya sastra. Tanpa adanya unsur intrinsik, suatu karya sastra tidak akan terbentuk secara baik”. Karya sastra sangat membutuhkan unsur-unsur pembangun saat akan menciptakan karya sastra. Sepeti layaknya unsur pembangun cerita fabel.

Karya sastra tersebut terdiri dari prosa, puisi, pantun, cerita drama dan sebagainya. Unsur pembangun yang disebut unsur instrinsik tersebut akan menyesuaikan dengan kebutuhan karya sastra tersendiri. Unsur instrinsik karya sastra memiliki bentuk khas tersendiri. Begitu pula, cerita fabel yang memiliki unsur instrinsik tersendiri. Unsur instrinsik tersebut terdiri dari tema, alur, latar, tokoh atau penokohan, amanat dan sudut pandang.

Pada sebuah cerita fabel unsur instrinsik yang pertama ialah memiliki tema. Tema ialah gagasan pokok untuk membuat cerita atau masalah yang akan dibahas pada sebuah cerita. Pengertian dari tema ialah gagasan, ide, ataupun pikiran utama yang menjadi dasar cerita. (Mertani, K. Tahun 2020). Dengan kata lain, unsur instrinsik ini adalah fondasi pertama dalam pembentukan karya sastra.

Unsur kedua ialah alur. Menurut Mertani, (2020) dalam hasil jurnalnya menyebutkan “Lalu, unsur intrinsik ketiga dalam prosa dan drama ialah alur. Definisi alur ialah jalinan peristiwa di dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu”. Sehingga unsur tersebut akan menceritakan jalannya cerita yang dibuat oleh penulis. Biasanya alur terbagi menjadi maju, mundur dan campuran. Tema adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, tahun 2010 halaman 67 dalam karya Awalludin, Muhamad & Nia tahun 2020). Alur terbagi menjadi beberapa, jenis alur tersebut menurut karya Mahendra, M. I., dan Anggraeni (2018) Jenis- jenis alur:

“(1) Alur Maju. Alur maju atau biasa juga disebut alur lurus. Alur ini mempunyai tahapan yang lurus mulai dari perkenalan, pembeberan mula, konflik, klimaks, antiklimaks, penyelesaian. Biasanya penulis-penulis yang menggunakan alur ini adalah penulis-penulis pemula. Dengan menulis menggunakan alur ini, akan terbangun kebiasaan menulis bagi mereka karena penggunaan alur ini tidak terlalu sulit. Dan alur ini kebanyakan digunakan terhadap cerita-cerita yang mudah untuk dicerna, seperti cerita-cerita untuk anak-anak. Tetapi, bukan berarti alur ini tidak bisa digunakan

untuk cerita-cerita serius, seperti roman, drama, dll. (2) Alur Mundur. Alur mundur/sorot balik adalah alur yang memulai cerita dengan penyelesaian. Alur ini lebih sering kita temui pada cerita-cerita yang menggunakan setting waktu di masa lampau. Seorang penulis yang menggunakan alur ini harus pintar dalam menyusun cerita agar cerita tidak membingungkan pembaca. Tips bagi Anda yang ingin menggunakan alur ini dalam cerita adalah buatlah penyelesaian yang sederhana tapi bermakna dalam cerita Anda. Lalu, berikan gambaran yang jelas pada penyelesaian cerita tentang keseluruhan cerita”. Sedang alur campuran perpaduan diantara kedua alur tersebut.

Unsur intrinsik pada cerita fabel yang ketiga ialah latar. Latar biasanya identik dengan tempat dan waktu. Menurut Mertani, (2020) dalam hasil jurnalnya menuliskan;

“Definisi dari latar ialah segala keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana. Latar tempat atau disebut latar ruang ialah latar yang mengacu pada lokasi peristiwa dalam cerita. Latar waktu yakni latar yang mengacu pada kapan kejadian peristiwa dalam cerita terjadi. Dan, latar suasana mengacu pada keadaan atau suasana yang membingkai peristiwa dan tokoh dalam cerita”.

Sesuai dengan uraian tersebut, unsur intrinsik pada cerita fabel membutuhkan latar tempat dan waktu. Bukan hanya untuk cerita fabel saja, melainkan seluruh jenis cerita. Baik itu jenis cerita pendek, dongeng, drama dan lainnya.

Unsur keempat ialah tokoh dan penokohan. Menurut Mertani, (2020) dalam hasil jurnalnya menuliskan “Pengertian tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan di dalam cerita. Secara sederhana, tokoh disebut sebagai pelaku cerita”. Sedangkan penokohan lebih pada watak yang dimiliki oleh pelaku cerita. Menurut Jones dikutip Nurgiyantoro (2010, hlm. 165), dalam karya Awalludin, Muhamad & Nia (2020) “Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang akan di tampilkan dalam sebuah cerita”. Biasanya cerita tanpa tokoh tidak akan menjadi sebuah cerita karena unsur tokoh dan penokohan sangat penting dalam sebuah cerita. Tokoh cerita yang menarik pembaca untuk tertarik pada sebuah karya sastra.

Unsur kelima adalah amanat dalam cerita. Amanat tersebut ialah pesan yang dapat dipetik dalam sebuah cerita. Menurut Mertani, (2020) dalam hasil jurnalnya “Unsur amanat ialah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Unsur ini biasanya disematkan oleh penulis dalam dua bentuk, yakni tersirat dan tersurat”. Amanat yang mengandung bentuk tersirat adalah amanat yang tidak dijelaskan secara langsung pada cerita,

atau pembaca masih harus menerka-nerka pesan moral didalam cerita fabel tersebut. Sedangkan bentuk tersurat sudah dituliskan pada cerita fabel yang telah dibaca.

Kemudian, unsur instrinsik cerita fabel yang terakhir adalah sudut pandang. Sudut pandang tersebut memuat posisi penulis pada sebuah karya sastra atau cerita yang dibuatnya. Bagian-bagian dari sudut pandang menurut Mahendra, M. I., dan Anggraeni (2018) adalah sebagai berikut.

Sudut pandang dalam cerita ada dua macam: (a) Sudut pandang orang pertama berarti pengarang berada di dalam sebuah cerita, yang biasanya ditandai dengan penggunaan kata ganti orang pertama (saya, aku, dan gue “bahasa gaul”). (b) Sudut pandang orang ketiga. Jika seorang pengarang menggunakan sudut pandang orang ketiga, berarti si pengarang tidak ikut dalam sebuah cerita dan hanya berdiri di luar cerita. Ciri-ciri sudut pandang orang ketiga adalah penggunaan kata ganti orang ketiga dalam sebuah cerita misalnya” dia, ia. Atau nama tokoh disebutkan langsung.

Pada perspektif uraian pendapat mengenai sudut pandang tersebut. Di sini akan menjabarkan kembali mengenai sudut pandang dalam unsur intrinsik cerita fabel. Sudut pandang dalam cerita fabel terdiri dari sudut pandang orang pertama, orang kedua dan orang ketiga. Jika sudut pandang orang pertama, pengarang/penulis terlibat dalam cerita tersebut. Jika sudut pandang orang kedua adanya perantara di dalam cerita sebut saja narator namun diganti menjadi kata “kamu” dan menggambarkan apa yang digambarkan kamu. Jika sudut pandang orang ketiga, pengarang tidak terlibat dalam cerita tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, simpulkannya bahwa unsur instrinsik memiliki ciri khas pada masing-masing karya sastra. Seperti unsur instrinsik cerita fabel yang akan dijadikan bahan penelitian. Unsur instrinsik cerita fabel merupakan sebuah pembangun dari unsur-unsur pembuat cerita fabel. Disusun oleh unsur yang meliputi prolog yaitu tema, alur, latar, tokoh dan penokohan, amanat serta sudut pandang. Cerita fabel akan tersusun baik jika memuat semua unsur instrinsik di dalamnya. Bukan hanya cerita fabel saja, namun seluruh karya sastra.

### **3) Langkah-Langkah Mengidentifikasi Unsur Instrinsik**

Pada bagian ini akan membahas mengenai cara atau langkah-langkah dalam melakukan proses mengidentifikasi sebuah unsur instrinsik. Menurut hasil jurnalnya Yanti dan Neisya (2021) mengatakan “Unsur intrinsik sebuah karya sastra bertujuan untuk meningkatkan minat baca, meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra, serta memotivasi pembaca untuk berpikir

kritis. Unsur intrinsik merupakan unsur pembangun karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri”. Mengartikan bahwa indentifikasi suatu bacaan sangat bermanfaat bagi pembaca dan penulis. Selain itu jika kita paham unsur-unsur karya sastra terkhusus cerita fabel, akan lebih mampu memaknai karya sastra yang kita baca. Karena itu, akan lebih memahami cerita yang dibaca. Pemaknaan mendalam mempengaruhi pembaca dalam menikmati sebuah cerita.

Pada uraian tersebut menggiring kita untuk memberikan langkah-langkah mengidentifikasi unsur instrinsik cerita fabel. Berikut langkah-langkah mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita fabel; Menurut artikel yang ditulis oleh Ockym (2010) menuliskan bahwa langkah-langkah mengidentifikasi unsur instrinsik adalah,

“(1) Tema dapat diidentifikasi dengan cara menulis hal-hal yang dibicarakan dalam cerita, baik secara tersirat maupun tersurat. Hal yang paling banyak dibicarakan itulah yang biasanya yang menjadi pokok bahasan atau tema cerita. (2) Alur dapat diidentifikasi dengan menulis kapan cerita itu dimulai dan diakhiri. Jika cerita diawali dari waktu lalu menuju waktu sekarang, berarti cerita tersebut beralur maju, demikian sebaliknya jika beralur mundur. (3) Latar sangat mudah diidentifikasi, yaitu dengan memperhatikan kapan dan di mana cerita itu berlangsung. (4) Untuk menentukan tokoh utama adalah dengan menghitung berapa banyak tokoh tersebut tampil dan seberapa banyak dibicarakan. Tokoh yang paling banyak tampil dan dibicarakan adalah tokoh utama dalam cerita. (5) Amanat dapat ditangkap dari sebab akibat perbuatan para tokohnya. Jika tokoh adalah orang yang jujur dan dalam cerita tersebut ia menjadi orang yang berhasil dalam hidupnya, berarti cerita tersebut mengandung pesan tentang kejujuran. (6) Sudut pandang berkaitan dengan gaya penceritaan penulis. Jika pengarang menggunakan kata aku untuk mewakili dirinya, berarti penulis ikut terlibat dalam cerita yang ditulisnya”.

Pada tahapan pengidentifikasian tersebut, dapat disimpulkan. Hal pertama yang harus diidentifikasi ialah tema dengan menuliskan gagasan utama pada hal-hal yang sering dibicarakan. Alur diidentifikasi dengan mengetahui kapan cerita tersebut dimulai dan diakhiri. Mengidentifikasi latar cukup mengetahui kapan dan di mana. Selanjutnya tokoh atau penokohan, dengan menghitung beberapa banyak tokoh dan bagaimana cara ia membawa sebuah karakter pada cerita. Amanat pada cerita ditangkap dari sebab akibat perbuatan yang diperbuat oleh tokoh. Dan yang terakhir ialah menentukan sudut pandang, menentukan sudut pandang dapat dilihat dari posisi sang penulis cerita.

Begitulah yang dapat peneliti sampaikan, mengenai langkah-langkah bagaimana mengidentifikasi unsur instrinsik cerita. Terutama mengidentifikasi cerita fabel pada kelas VII SMP (Sekolah Menengah Pertama).

### **3. Media Pembelajaran Komik Digital**

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

. Pengertian media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V adalah alat, perantara, penghubung. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Media sebagai wahana mempermudah pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Pendapat tersebut sama dengan Rayandra. A (2011, hlm. 7) menyatakan “Secara terminologis ada berbagai definisi yang diberikan tentang media pembelajaran. Gagne (1970) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pelajar untuk belajar”. Hal tersebut mengartikan bahwa, komponen pembelajaran salah satunya terdiri dari media pembelajaran yang nantinya akan membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam lagi.

Dalam buku Rayandra. A (2011, hlm. 8) menjelaskan berdasarkan Pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” Maka dibutuhkan sebuah rencana pembelajaran yang matang supaya media pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Media pembelajaran jika digunakan dengan tepat akan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Pendidik pun akan lebih terbantu menyampaikan isi materi di dalam kelas.

Adapun pendapat lainnya mengenai media pembelajaran, pendapat tersebut adalah “Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran .... “ (Munjiartini, 2013, hlm. 20). Seorang pendidik harus memiliki strategi agar peserta didik mampu mencapai kompetensi kelulusannya. Maka perlunya strategi belajar yang tepat digunakan. Seperti pendapat yang telah dipaparkan oleh ahli tersebut. Adapun manfaat jika pendidik menggunakan media pembelajaran, manfaat tersebut akan disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (2011, hlm. 2) menjelaskan tentang anfaat menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas



maknanya sehingga dapat lebih dipahami 8 oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata dari guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Maka dari itu, berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan, media belajar dapat dipahami sebagai sarana menyampaikan/menyalurkan sesuatu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan. Banyak manfaat yang dapat didapatkan oleh pendidik maupun peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik termotivasi dalam belajar. Sehingga peserta didik diharapkan antusias dalam melakukan proses pembelajaran.

### **b. Komik Digital**

Komik pada hakikatnya sebuah bacaan bergambar dengan cerita yang menghibur. Pada setiap bagian gambar, terdapat balon percakapan antar tokoh cerita untuk berkomunikasi/berinteraksi. Bukan hanya itu komik menggambarkan seluruh latar tempat dan waktu pada cerita. Tokoh dan latar pun sudah digambarkan bentuk dan wujudnya. Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Arsyad, 1997) dalam karya Asyhar, (2011, hlm. 53). Hal tersebut mengartikan, bahwa komik termasuk media visual.

Definisi komik menurut Sudjana dan Rivai (2011, hlm. 64) mengatakan, “Komik dapat didefinisikan sebagai sesuatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.” Terlebih menurut pendapat ahli tersebut komik akan disajikan dari sebuah bacaan dan didukung oleh gambar-gambar berkarakter. Tokoh dalam komik akan memiliki karakter yang nantinya dieratkan pada setiap gambar, yang menjadikan sebuah hiburan bagi sang pembaca.

Dari uraian tersebut kita dapat memahami apa itu yang disebut komik. Batubara (2021, hlm. 115) menjelaskan tentang definisi komik secara bahasa sebagai berikut:

Komik secara bahasa berasal dari bahasa Belanda yaitu *komiek*, artinya pelawak. Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata “*komikos*” atau “*kosmos*” yang artinya bersuka ria atau bercanda. Dengan demikian, komik

pada mulanya dikonotasikan dengan gambar-gambar yang tidak proporsional sehingga tampak lucu lagi yang melihatnya (Nurgianto, 2018:409)".

Hal tersebut membuktikan bahwa sejak zaman dulu sudah ada komik, namun komik dijadikan sebuah hiburan bagi orang-orang Yunani kuno. Berbeda dengan zaman sekarang. Perkembangan zaman semakin maju, begitu pula perkembangan media komik. Pendapat tersebut sama dengan yang di jelaskan oleh pendapat Batubara (2021, hlm. 115-116) mengatakan "Media visual berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita melalui gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Wicaksono, Irmade, dan Jumanto, 2017, hlm. 609-10), bahwa komik diciptakan awalnya hanya untuk hiburan.

Pada dasarnya sebuah karya sastra memiliki arah tujuan penulisan. Tujuan penulis dalam membuat karya sastra yakni cerita. Begitu pula komik. Komik membutuhkan tujuan dan arah dalam menentukan gagasan pada cerita. Menurut Mardianto, Purnamasari, dan Arifin, (2018) dalam karya Batubara (2021, hlm. 116) mengatakan "Urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan". Bahwa komik harus selaras dengan setiap gambar dicerita. Tidak hanya menentukan urutan dalam cerita, namun komik menyesuaikan gambar dan alur cerita dengan runtut dan jelas. Agar pembaca tidak kebingungan memahami isi dari gagasan utamanya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa komik merupakan media visual yang terdiri dari gambar, balon percakapan dan terdapat pelaku cerita didalamnya. Sementara itu menurut Batubara (2021, hlm. 116) mengatakan "Sementara komik digital di sini adalah komik yang mengandung muatan materi pelajaran dan dipublikasikan secara digital sehingga komik tersebut mudah disebarluaskan dan dapat diakses menggunakan berbagai jenis perangkat digital". Sehingga, komik digital ialah rangkaian peristiwa dalam cerita, berupa gambar yang satu sama lain saling berkaitan, tetapi berbentuk digital. Sehingga, komik digital mudah untuk diakses melalui internet.

Komik digital adalah korban dari perkembangan zaman. Perkembangan zaman yang menarik pendidikan untuk berubah. Terlepas dari digitalisasi pendidikan. Setiap sesuatu pasti memiliki manfaat. Begitu pula dengan komik digital. Menurut Batubara (2021, hlm. 116) menjelaskan manfaat penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran adalah untuk:

- 1) menarik perhatian siswa,
- 2) meningkatkan minat belajar,
- 3) memperjelas materi dengan gambar dan narasi dialog,
- 4) mengurangi

kebosanan pada proses pembelajaran, 5) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan 6) meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Kritanti dan Musyidah, 2019:26; Nurhayati, Aswar, dan Arifin, 2018:26; Pandawangi, Kristin, dan Anugraheni, 2019:130; Suparmi, 2018:63).

Simpulan dari data di atas, bahwa media komik digital layak menjadi media pembelajaran. Hal tersebut sebagai dorongan peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran. Selain menarik perhatian peserta didik, masih banyak manfaat media komik digital jika dijadikan sebuah media pembelajaran.

Peranan komik digital sebagai media pembelajaran pendidik, terutama jika sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik akan berperan sangat penting. Salah satu peranan tersebut ialah menciptakan peserta didik termotivasi dalam melaksanakan proses belajar-mengajar. Selain itu gambar-gambar yang ditampilkan oleh komik memicu daya ingat peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan Mc Cloud, (2001:67) dalam Munjiartini (2013, hlm. 25) mengatakan:

“Selain itu media komik sangat efektif membantu dalam proses pembelajaran dan sumber daya yang efektif karena komik menyediakan asosiasi yang diperlukan otak untuk memicu daya ingat yang timbul karena adanya gambar-gambar pada komik tersebut. Sebuah gambaran lebih berarti dari seribu kata. Jika anda menggunakan media dalam pembelajaran maka akan terjadi sesuatu yang menakjubkan. Bukan hanya mengawali proses belajar dengan cara merangsang modalitas visual, media juga menyalakan jalur syaraf. Beribu-ribu asosiasi tiba-tiba dimunculkan dalam kesadaran. Kaitan ini menyediakan konteks yang kaya untuk pembelajaran yang baru”.

Maka dari itu, sesuai dengan uraian demi uraian di atas, akan disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Bukan hanya mendorong antusias siswa, namun mempermudah peserta didik memahami konteks dalam sebuah cerita. Peserta didik akan mengingat-ingat materi yang disampaikan berup gambar yang menarik perhatiannya. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital diharapkan membuat peserta didik lebih fokus, bersemangat dan media tersebut tidak ketinggalan zaman.

### **c. Penelitian Terdahulu**

Pada penelitian yang relevan dalam segala bentuk dari hasil penelitian akan dianggap relevan jika variabel maupun masalah yang telah dilakukan penelitian, digunakan sebagai sebuah rujukan pada hasil penelitian. Hasil penelitian terdahulu yang relevan, akan dijadikan sebagai pembandingan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Tujuannya untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian, serta mengetahui tercapai atau tidak hasil

penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang dijadikan tolak ukur penelitian **“Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Teks Fabel Menggunakan Media Komik Digital pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swadaya Bandung.”** Sebagai berikut:

- 1) Ika Suci Rahaya, Suryaman, Yoso Wiyarno (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Sidotopo Wetan V Surabaya” , menyimpulkan bahwa simpulan yang didapatkan setelah melakukan uji coba data dan revisi yaitu produk media komik memiliki desain yang bagus, gambar yang menarik dan pesan sesuai dengan tema yang disampaikan. Sehingga (a) Peserta didik lebih semangat mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terbukti saat siswa sangat antusias melakukan pembelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media komik. (b) Kesulitan pada memahami materi pembelajaran yakni kata sapaan dalam Bahasa Indonesia pada peserta didik dapat diatasi.
- 2) Randi Ramliyana (2016) dalam penelitian yang berjudul “Media komik sebagai upaya peningkatan penguasaan kosa kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik dapat ditunjukkan secara efisien untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta BIPA. Oleh karena itu, penggunaan komik kedalam pembelajaran memiliki dampak yang sama seperti menggunakan metode permainan dalam pembelajaran BIPA. Dalam kata lain, pembelajar BIPA antusias dan dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran tersebut, sehingga hal tersebut memberikan atmosfer yang menyenangkan di dalam kelas. Komik tidak hanya menghibur dan menarik peserta, tetapi banyak manfaat dalam pembelajaran BIPA.
- 3) Munjiartini (2013) dalam penelitian dengan judul “Pengaruh media komik akuntansi terhadap motivasi belajar siswa pada pengajaran persamaan dasar akuntansi”. Pada penelitian tersebut menghasilkan beberapa kesimpulan yakni berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Simpulan tersebut ialah (a) Sebelum menggunakan media pembelajaran komik akuntansi peneliti mendata sebelumnya dari hasil *pretest*. Motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi masih rendah, setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media komik dalam pembelajaran hasil protes

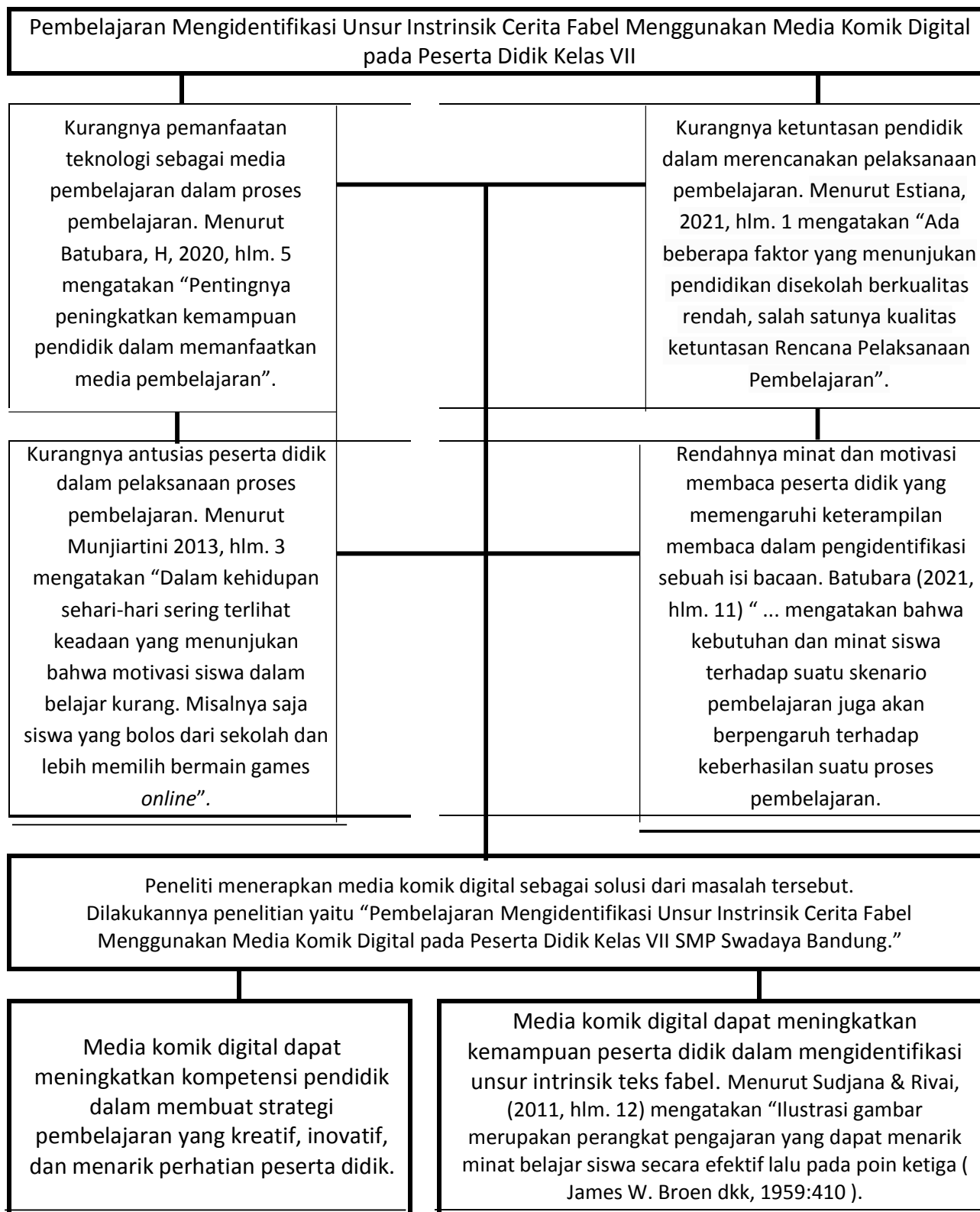
menunjukkan peningkatan motivasi belajar. (b) berpengaruhnya media komik akuntansi terhadap motivasi belajar siswa, sesuai data yang di lampirkan pada hasil penelitian tersebut.

- 4) Alfian Furqon Hakim (2017) dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional pada Materi Prekonomian Terbuka.” dengan hasil media mendapatkan penilaian baik dari para ahli dengan rata-rata sekor kelayakan sebesar 4,42 dalam skala 5 masuk pada kategori sangat layak. Dalam Uji Usabilitas, peserta didik turut memberikan respon positif dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 5,69 dalam skala 7 masuk pada kategori layak.
- 5) Berliana Alvionita Pratiwi (2021) dengan judul penelitian “Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Film Animasi Melalui Moda Daring *Zoom Meeting* pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021” dengan hasil penelitian kelas eksperimen lebih tinggi dari pada dengan kelas kontrol. Rata-rata hasil *pretest* 37,25 > 22,50 dan rata-rata hasil *posttest* 91,00 > 77,75. Media film animasi efektif digunakan pada kelas eksperimen dibanding dengan media gambar pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan Uji Mans-Whitney (Gain) membuktikan hasil signifikan 0,000. Apabila nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis diterima.

## **B. Kerangka Pemikiran**

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2019, hlm. 60) mengemukakan bahwa, “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Artinya, kerangka pemikiran merupakan deskripsi mengenai keadaan awal dari permasalahan penelitian sampai dengan akhir setelah diberikannya perlakuan. Dalam kerangka pemikiran, peneliti menggambarkan secara singkat kronologis penelitian. Kerangka pemikiran ini mencakup rencana penelitian mengenai judul **”Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Fabel Menggunakan Media Komik Digital pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swadaya Bandung”**. Maka dari itu, pada bagian ini akan menjabarkan seluruh proses penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah kerangka pemikiran yang akan dilakukan oleh peneliti:

## Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



Pada kerangka penelitian tersebut, pada awal bagan menggambarkan kondisi awal yang akan dijadikan objek penelitian. Lalu permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada

pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Selanjutnya, penyelesaian yang akan dilakukan berupa pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel menggunakan media komik digital. Diharapkan peningkatan belajar setelah diterapkannya solusi tersebut. Kerangka penelitian ini menggambarkan penelitian yang akan dilakukan. Sehingga deskripsi tersebut nantinya berguna untuk mengetahui alur penelitian.

### **C. Asumsi dan Hipotesis**

#### **1. Asumsi**

Asumsi dapat diartikan sebagai gambaran pernyataan yang dapat diuji dalam penelitian. Asumsi adalah hasil dari pemikiran peneliti sesuai keyakinannya. Tujuan dari pembahasan asumsi penelitian, supaya pembaca mengetahui landasan perumusan hipotesis dan susunan pengembangan rancangan penelitian. Asumsi tersebut sebagai berikut.

- a. Telah memenuhi mata kuliah PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) I dan II.
- b. Telah mendapatkan ilmu-ilmu kependidikan, seperti Telaah Kurikulum dan Pendidikan, *Micro Teaching*, Profesi Kependidikan, Pedagogik, Psikologi Pendidikan, Evaluasi Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, dan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) FKIP Unpas.
- c. Mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel merupakan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 dan harus dipelajari oleh peserta didik kelas VII di semester genap.
- d. Media komik digital adalah media pembelajaran berbasis digital untuk mempermudah peserta didik memahami materi dan mengidentifikasi isi cerita yang disajikan dengan menarik.

Maka dari itu, setelah dipaparkannya deskripsi di atas. Peneliti berupaya membuat strategi pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan menilai pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel menggunakan media komik digital dengan baik. Pada, hal tersebut dijadikan landasan acuan untuk merumuskan hipotesis.

#### **2. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah yang telah ditemukan oleh peneliti. Namun, hipotesis tersebut belum diuji kebenarannya. Berdasarkan dengan pemaparan asumsi penelitian dan kerangka pemikiran tersebut, hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut.

- a.** Peneliti mampu melaksanakan dan merencanakan kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel menggunakan media komik digital pada peserta didik kelas VII SMP Swadaya Bandung.
- b.** Pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP Swadaya Bandung mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik digital.
- c.** Penerapan media komik digital efektif dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah disusun berasal dari rumusan masalah penelitian. Tujuannya agar lebih terarah. Sehingga, mengetahui arah dari penelitian. Hasil hipotesis ini akan dibuktikan kebenarannya setelah penelitian selesai.