

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

Tim *Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas* (2022, hlm. 59) mengatakan, “Kajian teori berfungsi sebagai landasan teoretik yang digunakan peneliti untuk membahas dan menganalisis masalah yang diteliti”. Konsep teori yang akan digunakan dalam mengkaji masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

##### **1. Kedudukan Menceritakan Kembali Teks Fabel dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum 2013**

Kurikulum merupakan salah satu Standar Nasional Pendidikan yang harus dilaksanakan setiap satuan pendidikan dan pendidik setiap mata pelajaran. Standar tersebut yaitu standar isi pendidikan dasar dan menengah. Dengan adanya komponen tersebut pendidik dan peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang meliputi tujuan, isi, cara penyampaian serta tindak lanjut. Sehingga, terjadi perubahan dan perkembangan pola pikir maupun tingkah laku pada peserta didik, hal itu sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional.

Pada masa kini, seluruh satuan pendidikan di Indonesia wajib menerapkan Kurikulum 2013 sesuai dengan intruksi pemerintah pusat. Tuntutan ini bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang siap dalam menghadapi perkembangan masa depan. Dengan menerapkan Kurikulum 2013, setiap peserta didik diharapkan memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang jauh lebih baik dari sebelumnya.

Kemedikbud (2014, hlm. 3) menyatakan, “Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespon berbagai tantangan-tantangan internal dan eksternal”. Artinya, Kurikulum harus selalu diperbaharui dan pengembangan agar mengikuti perkembangan serta tantangan pemenuhan delapan Standar Nasional Pendidikan maupun tantangan zaman di era globalisasi serta kemajuan teknologi informasi.

Dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 dengan standar proses yang telah ditetapkan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di setiap satuan

pendidikan harus menggunakan metode ilmiah. Asrul, Rusydi dan Ananda (2014, hlm. 20) mengatakan, “ Melalui pendekatan ilmiah atau saintifik, dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat memotivasi mereka untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta dari suatu fenomena atau kejadian”. Artinya, dengan menerapkan kurikulum 2013 dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran peserta didik akan lebih bersemangat mencari tahu susunan ilmu pengetahuan dan keterampilan, selain itu dapat mendorong peserta didik untuk mencari fakta yang sebenarnya terjadi dalam suatu kejadian. Dalam hal ini, akan membiasakan peserta didik untuk berpikir logis dan sistematis.

Pendekatan saintifik dalam pembelajaran telah dikonsepsikan oleh Kemendikbud pada tahun 2013 meliputi komponen mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk seluruh mata pelajaran disetiap satuan pendidikan. Hal itu diterapkan guna memperoleh gambaran yang sebenarnya terhadap pencapaian peserta didik terhadap berbagai kegiatan yang telah dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, maka dituntut untuk menerapkan penilaian autentik. Rusdiana (2018, hlm. 223) mengatakan, “Penilaian autentik merupakan proses yang pengumpulan, pelaporan, penggunaan informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti autentik, akurat, dan konsisten sebagai akuntabilitas publik”. Artinya, penilaian autentik yaitu cara untuk mengukur kemampuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik dalam bentuk tugas-tugas kompleks atau kontekstual, sehingga dapat digunakan untuk bahan perbaikan proses pembelajaran yang memenuhi Standar Kompetensi Penilaian Pendidikan.

Berdasarkan dari beberapa uraian, dapat disimpulkan bahwa kurikulum pendidikan dapat berubah-ubah mengikuti perkembangan serta tantangan Standar Nasional Pendidikan maupun tantangan di masa depan. Dalam penerapan kurikulum 2013, pemerintah pusat lebih berorientasi peserta didik pada kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hal itu agar

nantinya dapat menciptakan peserta didik menjadi pribadi yang beriman, produktif, kreatif, dan inovatif.

**a. Kompetensi Inti (KI)**

Kompetensi Inti (KI) merupakan rumusan kemampuan dalam kurikulum 2013 yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kompetensi Inti (KI) diturunkan melalui Standar Kompetensi Lulusan (SKL) meliputi kompetensi inti sikap spiritual, sosial, pengetahuan serta keterampilan, sesuai dengan meningkatnya usia peserta didik. Kunandar (2015, hlm. 216) mengatakan, “Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran”. Hal itu dapat diartikan bahwa kompetensi inti harus dimiliki peserta didik saat melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mencapai standar kompetensi lulusan.

Sementara itu, Mulyasa (2013, hlm.174) mengatakan definisi kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi Inti (KI) merupakan operasionalisasi standar kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Dalam hal ini, dapat diartikan bahwa peserta didik yang telah menyelesaikan proses kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas maupun mata pelajaran wajib memiliki kompetensi inti yang meliputi sikap spiritual, sosial, pengetahuan serta keterampilan.

Pernyataan tersebut, dipertegas oleh Kemendikbud (2014, hlm. 6) menyatakan, “Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran”. Artinya, bahwa kompetensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik dari setiap jenjang pendidikan itu berbeda. Hal tersebut dipengaruhi oleh pertumbuhan fisik dan perkembangan mental peserta didik.

Berdasarkan dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kompetensi Inti (KI) adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik sesuai dengan klasifikasi sekolah, kelas dan mata pelajaran. Hal itu disebabkan oleh pertumbuhan fisik dan perkembangan mental. Kemampuan tersebut meliputi sikap spiritual, sosial, pengetahuan serta keterampilan. Sehingga peserta didik dapat mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sesuai dengan Permendikbud No. 24 Tahun 2016.

**b. Kompetensi Dasar (KD)**

Kompetensi Dasar (KD) merupakan rumusan kemampuan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kompetensi Dasar (KD) diturunkan dari Kompetensi Inti (KI) dan dikembangkan oleh pendidik yang mengacu pada materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Kunandar (2015, hlm. 26) mengatakan, “Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu mata pelajaran di kelas tertentu”. Dari pemaparan tersebut menyatakan bahwa, peserta didik mampu menguasai setiap materi pembelajaran yang sesuai dengan klasifikasi kelasnya masing-masing.

Sementara itu, Mulyasa (2011, hlm. 109) mengatakan, “Kompetensi Dasar (KD) merupakan ... kemampuan minimal yang harus dilakukan oleh guru supaya tercapainya suatu tujuan dari pembelajaran. Belajar dengan kompetensi dasar berarti belajar dengan proses yang berkelanjutan, pengujian yang dilakukan berkelanjutan, guru selalu menganalisis hasil yang dicapai oleh siswa”. Berdasarkan uraian tersebut, pendidik harus mengkondisikan proses pembelajaran secara terus menerus dan berkesinambungan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik, sehingga memenuhi kriteria indikator pencapaian kompetensi.

Pernyataan tersebut dipertegas oleh Kemendikbud (2014, hlm. 6) memaparkan definisi Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut.

Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan dan keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti (KI) yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut

dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Dari uraian tersebut, menyatakan bahwa peserta didik harus menguasai tema setiap materi pembelajaran yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kemudian pendidik juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal serta ciri-ciri materi pembelajaran yang akan diajarkan, sehingga peserta didik mampu memenuhi kriteria indikator pencapaian kompetensi.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Kompetensi Dasar (KD) adalah rumusan kompetensi yang diturunkan dari Kompetensi Inti (KI) dan dikembangkan oleh pendidik dengan memperhatikan karakteristik, kemampuan awal serta ciri-ciri yang mengacu pada materi pembelajaran. Kompetensi dasar harus dikuasai oleh setiap peserta didik sesuai dengan tingkatan kelasnya masing-masing, agar dapat memenuhi kriteria indikator pencapaian kompetensi sesuai Permendikbud No. 24 Tahun 2016.

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Bahasa Indonesia pada satuan pendidikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) mengacu pada Permendikbud No. 68 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SMP/MTs. Kompetensi inti di rancang sesuai dengan tingkat pertumbuhan fisik dan perkembangan mental pada peserta didik. Kemudian kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari setiap mata pelajaran. Kompetensi dasar tersebut sesuai dengan rumusan kompetensi inti yang meliputi sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan spiritual. Kompetensi dasar dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dalam bentuk tulisan pada peserta didik kelas VII yaitu Kompetensi Dasar (KD) 4.15 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.

### **c. Alokasi Waktu**

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran membutuhkan alokasi waktu, hal tersebut, untuk memperkirakan jumlah jam setiap mata pelajaran dalam seminggu pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kusnandar

(2015, hlm. 4) mengatakan, “Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun”. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diartikan bahwa setiap tenaga pendidik telah mengatur proses pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.

Sementara itu, Majid (2017, hlm. 216) mengatakan, “Alokasi waktu merupakan jumlah waktu yang diperlukan untuk mencapai suatu kompetensi dasar tertentu”. Dari uraian tersebut menyatakan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran harus menyesuaikan jadwal jam pelajaran sesuai dengan tema materi pembelajaran yang akan di capai oleh peserta didik.

Pernyataan tersebut dipertegas oleh Kemendikbud (2014, hlm. 133) menyatakan definisi alokasi waktu sebagai berikut,

Penentuan alokasi waktu pada setiap Kompetensi Dasar (KD) didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah Kompetensi Dasar (KD). Kelulusan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan Kompetensi Dasar (KD). Oleh karena itu, alokasi tersebut dirinci dan disesuaikan lagi di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Uraian tersebut, dapat diartikan bahwa penentuan alokasi waktu untuk Kompetensi Dasar (KD) yang mudah cukup satu kali pertemuan, sedangkan untuk KD yang esensial dan sulit diperlukan untuk beberapa kali pertemuan.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu adalah penentuan waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, alokasi waktu yang ditentukan harus didasarkan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang mudah hingga Kompetensi Dasar (KD) yang esensial dan sulit. Untuk itu, tenaga pendidik harus menggunakan waktu sebaik mungkin, agar Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan tercapai.

## **2. Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel dalam Bentuk Tulisan**

### **a. Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media. Proses pembelajaran

meliputi perolehan ilmu pengetahuan maupun keterampilan, serta pembentukan karakter pada peserta didik. Yunus (2014, hlm. 2) mengatakan, “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Artinya, pembelajaran adalah kegiatan antara pendidik dan peserta didik di lingkungan sekolah dalam mencari informasi terkait ilmu pengetahuan.

Sementara itu, Abdullah (2013, hlm. 2) menyatakan “Pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik”. Artinya, pendidik dituntut untuk mengkondisikan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, mulai dari membuat perencanaan, pelaksanaan, evaluasi hingga tindak lanjut.

Hal tersebut dipertegas oleh Budimansyah (2017, hlm. 2) mengatakan “Pembelajaran yaitu perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran”. Hal tersebut, menyatakan bahwa proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dengan alokasi waktu yang cukup dan bermakna, sehingga perubahan hasil belajar bersifat permanen.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan antara pendidik dengan peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pendidik dituntut untuk merancang sedemikian rupa alokasi waktu yang cukup dan bermakna, sehingga peserta didik terjadi perubahan hasil belajar yang permanen.

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

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dikuasai oleh seseorang dalam menuangkan pikiran atau informasi secara tertulis. Wahyuni dan Ibrahim (2012, hlm. 36) menyatakan, “Keterampilan menulis merupakan suatu kegiatan untuk mengekspresikan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan ke dalam bahasa lambang-lambang kebahasaan”. Hal tersebut,

menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah cara seseorang dalam mencurahkan isi pemikirannya ke dalam bentuk tulisan.

Sementara menurut Abidin (2012, hlm. 181) mengatakan, “Keterampilan menulis merupakan proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktiknya proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang utuh”. Hal ini berarti, kegiatan dalam berkomunikasi secara tidak langsung melalui tulisan yang saling berhubungan, sehingga tulisan tersebut menjadi terpadu.

Sedangkan Supriyadi (2018, hlm. 8) mengatakan, “Keterampilan menulis merupakan serangkaian kegiatan mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca”. Artinya, menulis adalah proses kegiatan dalam memberikan informasi atau ide pikirannya kepada seseorang menggunakan media tulis.

Berdasarkan dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menyampaikan informasi, ide, gagasan atau perasaannya melalui media tulis.

### **c. Teks Fabel**

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

Pada hakikatnya teks fabel merupakan cerita fiksi atau cerita khayalan yang bertujuan untuk menghibur para pembaca. Teks fabel ini menceritakan tentang kehidupan binatang namun berperilaku seperti manusia. Dalam Buku Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2017, hlm. 311) menyatakan bahwa teks fabel merupakan sebuah teks karangan yang menceritakan kehidupan binatang namun berperilaku menyerupai seperti manusia. Teks fabel bersifat cerita khayalan dan tidak pasti dengan kebenarannya.

Sejalan dengan pernyataan Kemendikbud (2014, hlm. 2) “Teks fabel merupakan satu diantara karya sastra tertulis yang berbentuk narasi. Teks cerita fabel menceritakan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.

Sedangkan menurut Nurgiantoro (2012, hlm. 190) mengatakan, “Cerita fabel hadir sebagai personifikasi, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya”. Hal



tersebut berarti, peran binatang dalam cerita tersebut mengibaratkan hidup seolah-olah menjadi manusia yang memiliki masalah dihidupnya.

Berdasarkan dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks fabel adalah cerita narasi diperankan oleh berbagai binatang yang mengibaratkan hidup seolah-olah menjadi manusia, namun cerita tersebut hanya khayalan dan tidak pasti kebenarannya. Cerita fabel bertujuan hanya untuk menghibur para pembaca saja.

## **2) Struktur Teks Fabel**

Teks fabel memiliki empat bagian dalam strukturnya, sesuai dengan buku buku paket pegangan siswa (Kurikulum 2013 hal. 209). Keempat bagian tersebut adalah sebagai berikut.

### **a) Orientasi:**

Bagian orientasi yaitu bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, dan waktu.

### **b) Komplikasi:**

Bagian komplikasi yaitu bagian terjadinya konflik atau permasalahan antara tokoh atau pemeran utama dengan tokoh yang lainnya.

### **c) Resolusi:**

Bagian resolusi yaitu bagian di mana permasalahan yang muncul akan terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya.

### **d) Koda:**

Bagian koda yaitu bagian akhir yang berisi perubahan tingkah laku (dari jahat menjadi baik) yang terjadi pada tokoh dan memberikan pesan moral dari cerita tersebut.

Berdasarkan uraian struktur fabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks fabel meliputi orientasi, komplikasi, resolusi serta koda. Struktur bagian orientasi menjelaskan tentang pengenalan para tokoh, latar tempat, dan waktu. Selanjutnya, komplikasi menjelaskan tentang permasalahan yang muncul disebabkan adanya konflik antar tokoh utama dengan tokoh lainnya. Kemudian resolusi menjelaskan tentang permasalahan yang muncul dalam teks cerita fabel akan terpecahkan dan menemukan solusi yang tepat. Dilanjutkan yang terakhir koda menjelaskan

tentang perubahan tingkah laku tokoh yang semulanya jahat berubah menjadi baik, dan memberikan pesan moral kepada pembaca.

Kemudian, menurut Kemendikbud (2014, hlm. 209) mengatakan bahwa saat menyusun teks cerita fabel peserta didik haru memperhatikan strukturnya sebagai berikut.

a) Orientasi

Orientasi yaitu bagian awal dari cerita. Pada bagian awal biasanya memuat pengenalan tokoh dan latar tempat peristiwa.

b) Komplikasi

Komplikasi yaitu bagian yang memuat suatu permasalahan dalam cerita. Pada bagian ini biasanya terdapat permasalahan antar tokoh.

c) Resolusi

Resolusi yaitu bagian yang memuat pemecahan masalah. Pada bagian ini biasanya terdapat resolusi dengan urutan setelah komplikasi.

d) Koda

Koda yaitu bagian akhir yang memuat amanat dalam cerita. Pada bagian ini biasanya terdapat amanat yang terkandung dalam teks cerita fabel.

Berdasarkan struktur teks cerita yang di uraikan oleh Kemendikbud, dapat disimpulkan bahwa dalam menulis cerita teks fabel, peserta didik harus memperhatikan strukturnya yang meliputi orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Hal tersebut agar peserta didik lebih memahami isi dalam teks fabel.

Dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks cerita fabel meliputi orientasi, komplikasi, resolusi serta koda. sangat. Hal itu dibutuhkan sebelum menulis teks cerita fabel, dengan tujuan agar teks cerita yang telah ditulis menjadi menarik dan pembaca memahami isi cerita teks fabel.

### **3) Unsur-Unsur Teks Fabel**

Teks fabel sama seperti teks lainnya yang memiliki unsur-unsur, hal itu bertujuan agar pembaca mudah memahami maksud yang disampaikan oleh penulis dalam teks cerita fabel. Dalam struktur teks cerita fabel terdiri dari beberapa unsur pembentuknya sebagai berikut.

a) Tema

Nurgiyantoro (2012, hlm. 67) menjelaskan “Tema adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik dan menyangkut persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan”.

b) Tokoh

Nurgiyantoro (2012, hlm. 167) menjelaskan “Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan menyampaikan pesan, amanat atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca”.

c) Plot

Nurgiyantoro (2012, hlm. 13) menjelaskan “Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain”.

d) Latar

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2012, hlm. 16) menjelaskan “Latar atau setting yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya sebuah peristiwa yang diceritakan”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur dalam teks cerita fabel meliputi tema, tokoh, plot dan latar. Hal itu dilakukan sebelum melakukan menulis teks cerita fabel, dengan tujuan agar teks cerita yang telah ditulis menjadi menarik dan pembaca memahami isi cerita teks fabel.

**a. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada hakikatnya dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan alat bantu tersebut, pendidik dapat menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran kepada peserta didik, bertujuan agar merangsang pikiran peserta didik sehingga dapat fokus dalam pembelajaran. Nurdyansyah (2019, hlm. 44) mengatakan, “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar”. Hal

tersebut, dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang sangat penting dalam mempengaruhi proses serta hasil belajar peserta didik yang akan dicapai.

Sedangkan Ibrahim (2019, hlm. 46) mengatakan, “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan intruksional tertentu”. Hal ini juga dapat dikatakan bahwa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidik harus memanfaatkan alat berupa perangkat lunak maupun perangkat keras (laptop, gawai, dsb) sebagai media pembelajaran untuk memancing pikiran peserta didik, agar informasi yang mengandung materi pelajaran dapat diserap dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

Selaras dengan Kustandi dan Sutjipto (2019, hlm. 45) mengatakan, “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan”.

Berdasarkan dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh pendidik saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat tersebut meliputi perangkat lunak dan perangkat keras sebagai media pembelajaran, dengan memanfaatkan media tersebut dapat mempengaruhi atau merangsang pikiran peserta didik untuk fokus saat melakukan kegiatan belajar mengajar, sehingga informasi terkait materi diserap dengan baik, kegiatan pembelajaran menghasikan makna serta peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### **1) Klasifikasi Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik dengan cara memanfaatkan media tersebut untuk menarik perhatian, merangsang pikiran, dan memperjelas ide pokok dalam mata pelajaran yang disajikan oleh pendidik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dibagi dalam klasifikasi sebagai berikut.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad dalam Nurdyansyah (2019, hlm. 49-50) adalah sebagai berikut.

- a) Benda Nyata
  - (1) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (*flip chart*), diagram, bagan, grafik, dan foto.
  - (2) Rekaman audio dalam kaset atau piringan.
  - (3) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti: slide (film bingkai), film rangkai, *Overhead Transparency (OHT)*.
- b) Program Komputer
  - (1) Gambar bergerak yang diproyeksikan, seperti: film dan rekaman video.
  - (2) Gabungan media, seperti: bahan dengan pita video, slide dengan pita video, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran yang telah diuraikan menurut Arsyad dalam Nurdyansyah dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai klasifikasi media meliputi media pembelajaran yang sederhana seperti buku cetak dan papan tulis serta media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti video dan komputer interaktif dengan pita audio.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Nurdyansyah (2019, hlm. 50) adalah sebagai berikut.

- a) Media berbasis manusia, seperti: guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trap.
- b) Media berbasis cetak, seperti: buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
- c) Media berbasis visual, seperti: buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.
- d) Media berbasis audio-visual, seperti: video, film, program, slide-tape, televisi.
- e) Media berbasis komputer, seperti: pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*.

Dari klasifikasi media pembelajaran yang telah diuraikan oleh Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Nurdyansyah dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat melaksanakan

kegiatan pembelajaran, klasifikasi media tersebut meliputi media berbasis manusia, cetak, visual, audio-visual serta komputer.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran yang telah diuraikan dari beberapa sumber, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai klasifikasi sesuai berdasarkan penggunaannya. Oleh karena itu, tenaga pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran peserta didik agar fokus saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga informasi terkait materi pelajaran yang didapat akan terserap dengan baik.

## **2) Media *Nearpod***

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, media pembelajaran berbasis web semakin populer. Dengan adanya media tersebut, dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran dari mana saja dan kapan saja dengan mudah dan cepat. Salah satu media pembelajaran berbasis web yang kreatif, inovatif, interaktif dan membangun motivasi peserta didik adalah media *Nearpod*.

Miami Newsroom (2 Maret 2021) (diakses pada tanggal 28 februari 2022) menjelaskan bahwa *Nearpod* pertama kali *Nearpod* dirancang pada tahun 2012 oleh pengusaha asal Florida Selatan, yaitu Guido Kovalskys, Emiliano Abramzon dan Felipe Sommer. Kemudian tim pengembang, pendidik, desainer dan pengusaha yang memiliki banyak pengalaman dalam pendidikan mendukung untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Salah satu perancang *Nearpod* yaitu Felipe Sommer menerangkan bahwa penyebab dalam pembuatan *Nearpod* adalah dia dan kedua rekannya yang mengetahui bahwa pendidikan memiliki perubahan yang besar. Seorang pendidik dan peserta didik mempunyai peran dalam memimpin perubahan dengan teknologi sebagai alat dalam berlangsungnya aktivitas pembelajaran.

Ketiganya perancang *nearpod* tersebut mempunyai pengalaman dalam merancang media pembelajaran yang interaktif sehingga menumbuhkan tanggapan bahwa membutuhkan solusi pada digital yang jelas dan

menjadikan pendidik untuk ikut serta kelasnya dalam pengalaman pembelajaran yang sesuai.

### 3) Kelebihan dan Kekurangan *Nearpod*

Berbagai media pembelajaran perlu dipelajari dan dimanfaatkan oleh setiap tenaga pendidik. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak merasa bosan saat belajar dan memancing pikiran peserta didik untuk fokus saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, media pembelajaran berbasis web semakin populer di dunia pendidikan. Salah satunya adalah media *nearpod* yang menyediakan media pembelajaran interaktif. Namun tentunya media pembelajaran tersebut memiliki kelebihan maupun kekurangan.

Jejak dosen (8 Maret 2017) (diakses pada tanggal 28 februari 2022). *Nearpod* memiliki banyak keunggulan, diantaranya sebagai berikut.

#### a) Konten dan aktivitas pembelajaran yang beragam

Pendidik dapat membuat sendiri pembelajaran yang diinginkan dengan berbagai macam konten serta aktivitas yang sudah tersedia di *Nearpod*. Kemudian pendidik dapat membuat slide show yang interaktif dan mengunggah presentasi yang telah dibuat serta menuangkan penilaian formatif.

Saat pendidik sedang memaparkan materi, pendidik dapat merekam aktivitas pembelajaran dan mengunggah video pembelajaran tersebut ke *Nearpod*. Aktivitas yang menarik yaitu peserta didik dapat melaksanakan perjalanan virtual dengan menonton video *view 360 derajat* melewati *Virtual Reality (VR) field trip*.

#### b) Materi pembelajaran siap pakai

Selain dapat membuat aktivitas pembelajaran yang beragam pada *Nearpod*, pendidik dapat menyediakan konten pembelajaran dalam fitur *library*. Dengan adanya fitur *library* pendidik dapat menentukan dan memanfaatkan konten-konten pembelajaran yang telah disusun berdasarkan pokok pembicaraan materi yang sesuai dengan tingkatan kelasnya, sehingga cukup mudah pendidik dalam mencari materi yang bersifat khusus.

#### c) Menciptakan pembelajaran dua arah

Secara umum pendidik hanya memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk *PowerPoint* atau video pada aplikasi *YouTube* saat pembelajaran jarak jauh secara daring, namun hal tersebut kurang interaktif karena hanya melibatkan pembelajaran dalam satu arah. Dengan memanfaatkan *Nearpod* maka akan memberi kesempatan agar terjadi pembelajaran secara dua arah sehingga, pendidik dan peserta didik dapat saling berinteraksi.

d) Format penyampaian pembelajaran bervariasi

*Nearpod* menyiapkan dua bentuk format untuk memberikan materi pembelajaran pada peserta didik. Bentuk format yang pertama yaitu *live participation*, saat menggunakan bentuk format tersebut pendidik menjadi pengawas. Pendidik dapat mengawasi aktivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik secara tepat waktu. Seperti saat memindahkan pada halaman selanjutnya setelah mengamati respon dari peserta didik. Kemudian bentuk format yang kedua yaitu *student-paced* yang menempatkan pengawasan kepada setiap peserta didik. Para peserta didik dapat mengulas kembali materi pembelajaran yang telah dipaparkan oleh pendidik, menggunakan waktu yang lebih cepat maupun menggunakan waktu yang lebih lama pada bagian-bagian materi yang diperlukan oleh masing-masing peserta didik.

e) Terintegrasi dengan berbagai konten lain

Keunggulan lain dari *Nearpod* yaitu terintegrasi dengan berbagai konten lain sehingga, ketika memadukan aktivitas antara kegiatan yang satu dengan kegiatan yang lain dapat memberikan pengalaman pembelajaran kepada peserta didik. Konten yang telah terintegrasi dengan *Nearpod* adalah *YouTube*, *Google Slides*, *PhET Simulation*, *PDF Viewer* serta *BBC Video*.

f) Laporan partisipasi dan hasil penilaian formatif peserta didik

Hal yang dibutuhkan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring yaitu mengetahui partisipasi peserta didik selama melaksanakan aktivitas pembelajaran jarak jauh secara daring. Dengan menggunakan *Nearpod* pendidik dapat mengetahui masing-masing individu mengikuti setiap aktivitas atau melewati beberapa aktivitas bahkan tidak mengikuti aktivitas pembelajaran sama sekali. Kemudian *Nearpod* juga



dapat menunjukkan hasil dari bentuk penilaian formatif yang telah diberikan oleh pendidik selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dari uraian kelebihan tersebut, maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran *nearpod* adalah media pembelajaran yang interaktif dan memiliki desain khusus yang menarik meliputi konten aktivitas pembelajaran yang beragam, materi pembelajaran sudah tersedia berdasarkan pokok materi sesuai dengan tingkatan kelasnya, menciptakan pembelajaran dua arah, format penyampaian materi pembelajaran bervariasi, aplikasi (*YouTube, Google Slides, PhET Simulation, PDF Viewer* serta *BBC Video*) sudah terintegrasi dengan media *nearpod*, dan pendidik dapat memantau partisipan peserta didik serta menunjukkan hasil penilaian formatif kepada peserta didik secara langsung.

Namun terlepas dari kelebihan yang disediakan, *nearpod* juga memiliki kekurangan. Menurut Jejak dosen (8 Maret 2017) (diakses pada tanggal 28 februari 2022) diantaranya sebagai berikut.

- a) Penyimpanan yang disediakan oleh *Nearpod* terbatas, hanya sebesar 100 MB.
- b) Jumlah peserta didik dalam setiap sesi aktivitas pembelajaran hanya menyediakan sebanyak 40 peserta didik.
- c) *Nearpod* tidak dapat terintegrasi dengan *Learning Management System (LMS)* seperti, *Blackboard* dan *Canvas Schoology*.

Dari uraian tersebut, dapat diartikan bahwa terlepas dari kelebihan yang disediakan, *nearpod* juga memiliki kekurangan meliputi penyimpanan yang disediakan terbatas, jumlah peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran hanya 40 orang serta *nearpod* tidak terintegritas dengan *Learning Management System (LMS)*.

Berdasarkan dari uraian kelebihan dan kekurangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *nearpod* dapat digunakan untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring, karena memiliki berbagai fitur yang inovatif dan edukatif, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif antara pendidik dengan peserta didik. Namun terlepas dari

kelebihan tersebut, *nearpod* juga memiliki kekurangan sama halnya dengan aplikasi media pembelajaran yang lainnya.

#### **4) Langkah-Langkah Pemanfaatan *Nearpod***

Sebelum menggunakan media *nearpod* dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, pendidik harus memahami langkah-langkahnya. Hal ini dilakukan agar memudahkan pendidik maupun pengguna *nearpod* dalam mengoperasikan media tersebut. Dalam *You Tube*: John Nelson (6 Juli 2020) (Diakses pada tanggal 28 Februari). Langkah-langkah dalam memanfaatkan *nearpod* sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran jarak jauh secara daring sebagai berikut.

##### a) Membuat akun *Nearpod*

Sebelum mendaftarkan atau membuat akun pada *nearpod*, pendidik mengunjungi website resmi <https://nearpod.com/> atau mengunduh aplikasi menggunakan salah satu perangkat *smartphone iOS* atau *Android*. Kemudian pendidik membuat akun yang tidak berbayar dengan *log in* secara manual melalui akun *Google*. Lalu untuk peserta didik tidak memerlukan akun *Google* untuk mengakses kegiatan pembelajaran.

##### b) Merancang presentasi yang interaktif dalam *Nearpod*

Langkah berikut adalah menyusun materi yang akan dimasukkan pada presentasi interaktif dalam *nearpod* yang terdapat pada *browser*.

- (1) Membuka website <https://nearpod.com/> pada *browser* dan *log in* menggunakan akun *Google* yang telah dibuat oleh pendidik.
- (2) Klik *icon* “*Create*” pada menu *Nearpod* dan pilih “*Lesson*”. Kemudian pilih konteks *Slideshow* untuk menaruh *PowerPoint* dalam *Nearpod*, selain itu juga bisa memilih *icon* “*Slides Classic*” untuk membuat materi pembelajaran disertai dengan suara pendidik.
- (3) Jika ingin menambahkan contoh video terkait materi yang diajarkan pilih *icon* “*Add Slide*” kemudian klik “*Content*”. Dalam menu tersebut terdapat berbagai pilihan, seperti video yang dapat di *copy* melalui *YouTube*, *Nearpod Library*, *Google Drive* bahkan dapat mengunggah dari laptop.
- (4) Untuk menambahkan aktivitas seperti *quiz*, *open-ended* dan *poll* silahkan klik *icon* “*Add Slide*” dan pilih “*Activities*” supaya slide untuk

presentasi menjadi semakin interaktif. Kemudian tambahkan pertanyaan atau soal pada kolom yang tertera di dalamnya, jika sudah selesai klik “Save” untuk menyimpan pertanyaan tersebut dan aktivitas akan langsung masuk dengan sendirinya pada *slide* presentasi.

- (5) Jika semuanya sudah selesai ganti judul presentasi lalu simpan presentasi dengan cara klik *icon* “Save & Exit” yang terdapat pada bagian bawah halaman Nearpod.
- (6) Bagikan presentasi yang telah dibuat pada peserta didik sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan oleh pendidik.

c) Menyampaikan presentasi

Pendidik menyampaikan presentasi terkait materi pembelajaran yang telah disusun sebelumnya kepada peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Berikut langkah-langkah penyampaiannya;

- (1) Pendidik membuka *Nearpod* melalui aplikasi dalam *smartphone* atau melalui *website* <https://nearpod.com/>. pada *browser*, kemudian pilih *icon* “My Library” untuk mengakses presentasi yang telah dibuat sebelumnya.
- (2) Klik format penyampaian yang dibutuhkan oleh pendidik, kemudian *Nearpod* akan memberikan kode untuk dibagikan. Setelah itu, salin kode tersebut serta bagikan kepada peserta didik agar dapat mengakses presentasi yang dibuat oleh pendidik.
- (3) Peserta didik membuka *Nearpod* melalui aplikasi dalam *smartphone* atau melalui *website* <https://nearpod.com/>. pada *browser*, kemudian masukkan kode yang sudah diberikan pendidik. Setelah itu, isi nama untuk bergabung dalam presentasi pembelajaran.
- (4) Tampilan presentasi akan muncul di layar *smartphone* atau laptop peserta didik.
- (5) Jika format penyampaian yang digunakan, yaitu *Live Participation*, maka pendidik yang mengendalikan presentasi tersebut dan peserta didik tetap berada dalam *slide* sampai pendidik memindahkan *slide* yang selanjutnya. Namun jika format yang digunakan adalah *Student-*

*Paced*, maka setelah peserta didik masuk akan bisa mengendalikan sendiri pada perpindahan *slide*.

- (6) Berikan waktu kepada peserta didik untuk menjawab slide yang berisi video *open-ended question* dan *quiz*.
- (7) Klik *icon Nearpod* selama proses pembelajaran berlangsung serta pilih “*Reports*” untuk melihat jawaban peserta didik dan melihat nilai hasil dari pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.

Jika pembelajaran sudah selesai menggunakan format *Live Participation* klik *icon Nearpod* dan pilih “*End-Session*” oleh pendidik. Namun, jika menggunakan format *Student-Paced* hanya klik “*Exit*” yang berada di kanan atas layar oleh peserta didik.

Dari uraian tersebut dapat diartikan bahwa sebelum mendaftarkan atau membuat akun pada *nearpod*, pendidik mengunjungi website resmi <https://nearpod.com/> atau mengunduh aplikasi menggunakan salah satu perangkat *smartphone iOS* atau *Android*. Kemudian pendidik membuat akun yang tidak berbayar dengan *log in* secara manual melalui akun *Google*. Lalu untuk peserta didik tidak memerlukan akun *Google* untuk mengakses kegiatan pembelajaran, hanya memasukkan kode saja untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik.

Kemudian pendidik menyusun materi pembelajaran untuk membuat presentasi interaktif dalam *nearpod*, lalu materi yang telah disusun diberikan kepada peserta didik dengan format penyampaian yang digunakan, yaitu *Live Participation*, jika pendidik yang mengendalikan presentasi tersebut dan peserta didik tetap berada dalam *slide* sampai pendidik memindahkan *slide* yang selanjutnya. Namun jika format penyampaian yang digunakan adalah *Student-Paced*, maka setelah peserta didik masuk akan bisa mengendalikan sendiri pada perpindahan *slide*.

Berdasarkan dari uraian langkah-langkah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidik maupun pengguna *nearpod* lainnya harus memahami terlebih dahulu langkah-langkah dalam penggunaannya, dengan tujuan agar saat mengoperasikan media tersebut pendidik maupun pengguna lainnya tidak mengalami kesulitan.

## B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu adalah hasil penelitian sebelumnya yang mempunyai kesamaan pada subjek dan metode penelitian yang digunakan. Hal ini sebagai acuan penyusun dalam menambah wawasan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini merupakan tabel hasil dari penelitian terdahulu.

*Tabel 1 Penelitian Terdahulu*

No	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Implementasi Nearpod sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran dalam Jaringan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar	Muhammad Fajri	2021	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fajri pada tahun 2021, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kognitif post-test kelas eksperime	Objek kajian yang diteliti menggunakan media pembelajaran berupa nearpod	a. Penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu di Sekolah Dasar (SD). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).  b. Hasil penelitian oleh peneliti terdahulu

				<p>n yang menggunakan nearpod dengan kelas kontrol yang menggunakan alat evaluasi konvensional berdasarkan hasil independent sample t-test. Selanjutnya, peningkatan rata-rata rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen dari 55,56 menjadi</p>		<p>adalah hasil belajar kognitif dengan implementasi <i>nearpod</i> sebagai alat evaluasi pada siswa kelas 5 SD mengalami peningkatan yang signifikan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan keefektifan pembelajaran menceritakan kembali isi cerita teks fabel dama bentuk tulisan pada</p>
--	--	--	--	---	--	--

				79,52.		peserta didik kelas VII SMP.
2.	Kefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Metode <i>Time Token</i> dan <i>Talking</i>	Nur Indah Fitriana	2020	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah Fitriana pada tahun 2020, menunjukkan bahwa metode	Objek penelitian yang akan dikaji mengenai teks fabel.	a. Media yang digunakan oleh penelitian terdahulu menggunakan media video animasi. Sedangkan penelitian ini mengguna

	<p><i>Stick</i>  Berbantuan Media Video Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP</p>		<p><i>time token</i>  terbukti lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dari pada metode <i>talking stick</i>. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan presentase rata-rata dari hasil penilaian sikap pada kelas eksperimen I sebesar 96% berkategori sangat baik,</p>		<p>kan media <i>nearpod</i>.  b. Penelitian terdahulu mengkaji peserta didik dalam bercerita. Sedangkan penelitian ini mengkaji keterampilan menulis pada peserta didik.  c. Penelitian terdahulu menggunakan metode <i>Time Token</i> dan <i>Talking Stick</i>, sedangkan penelitian ini tidak menggunakan</p>
--	--	--	---	--	---



				sedangkan pada kelas eksperimen II sebesar 95% berkategori sangat baik.		metode.
--	--	--	--	--	--	---------

### C. Kerangka Berpikir

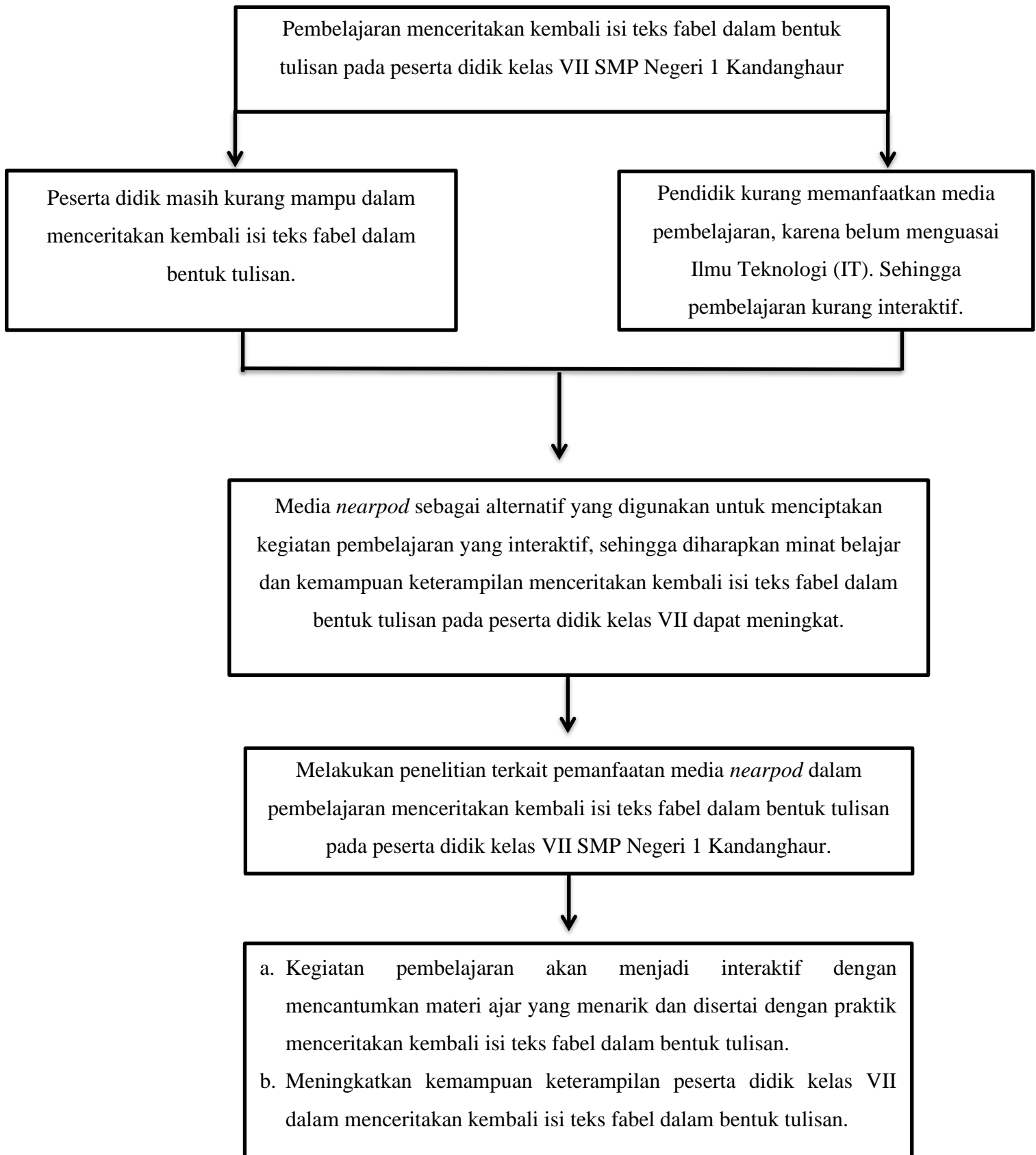
Di masa pandemi *COVID-19*, kegiatan pembelajaran masih tetap berlangsung secara daring dengan cara memanfaatkan teknologi digital dan jaringan internet. Dalam pelaksanaannya pendidik lebih cenderung memberikan intruksi untuk membaca buku paket dan mengerjakan tugas. Mayoritas pendidik memanfaatkan media sosial yang dimiliki seperti Whatsapp. Selain memanfaatkan media sosial, pendidik juga memberikan penugasan melalui *Nearpod*. Namun, pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran tersebut karena pendidik belum menguasai Ilmu Teknologi (IT) dan lebih cenderung memberikan intruksi untuk membaca buku paket serta mengerjakan tugas kemudian dikumpulkan ke sekolah, sehingga proses pembelajaran kurang interaktif.

Kemudian peserta didik masih kurang mampu dalam keterampilan menceritakan kembali isi teks fabel dalam bentuk tulisan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, karena pembelajaran menulis yang disajikan oleh pendidik lebih banyak diberikan dalam bentuk teori bukan praktik menulis.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat memusatkan pembelajaran pada peserta didik dan membuat mereka tetap aktif dalam pembelajaran. *Nearpod* dapat dijadikan sebagai pilihan yang tepat, karena memiliki beragam aktivitas dan konten yang melibatkan peserta didik untuk selalu berpartisipasi di dalamnya.

Penulis menjelaskan permasalahan dari peserta didik masih kurang mampu dalam keterampilan menceritakan kembali isi teks fabel dalam bentuk tulisan dan pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran karena belum menguasai Ilmu Teknologi (IT), sehingga penulis merencanakan solusi untuk memanfaatkan media *Nearpod* dan penulis berharap dengan memanfaatkan media tersebut akan membawakan hasil yang baik.

**Bagan 1**  
**Kerangka Penelitian**



Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, maka dapat dijelaskan bahwa masalah yang timbul dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII adalah pendidik masih kurang mampu dalam memanfaatkan media *Nearpod* sehingga pada saat melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara daring, pendidik hanya memberikan intruksi untuk membaca buku paket dan mengerjakan tugas, setelah itu tugas yang telah dikerjakan hanya dikumpulkan diatas meja pendidik, tanpa memberikan materi yang menarik disertai dengan praktik menulis, sehingga pada saat melakukan kegiatan menceritakan kembali teks fabel dalam bentuk tulisan, peserta didik masih kurang mampu.

SMP Negeri 1 Kandanghaur menyelenggarakan pembelajaran tatap muka terbatas berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi (*COVID-19*) dan Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Indramayu tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas semester dua tahun ajaran 2021/2022.

Sesuai panduan dimaksud durasi /jam pelajarannya hanya 6 jam pelajaran /minggu untuk dua kali pertemuan, itupun durasi setiap jam pelajarannya hanya 30 menit yang seharusnya 40 menit jam pelajaran. Untuk menutupi kekurangan jam pelajaran tatap muka maka pendidik bahasa Indonesia melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *nearpod*.

Dengan memanfaatkan media *nearpod* kekurangan jam tatap muka terbatas terpenuhi melalui pembelajaran jarak jauh secara daring. Aplikasi tersebut memiliki beberapa keunggulan dibanding aplikasi pembelajaran jarak jauh lainnya, antara lain menyediakan *template* yang dapat diisi dengan materi berupa *PowerPoint* Interaktif, kuis interaktif, video, tanya jawab secara langsung, tes daya ingat dengan gambar dan melengkapi jawaban singkat serta respon untuk refleksi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi interaktif, komunikatif dan menyenangkan. Aplikasi tersebut memungkinkan pembelajaran jarak jauh dilaksanakan secara *synchronus* melalui tatap maya langsung dan *asynchronus* di mana peserta

didik dapat membuka serangkaian pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik kapan dan di mana saja.

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

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

Asumsi adalah pernyataan yang sudah di yakini kebenarannya oleh penulis. Anggapan dasar ini sebagai tolak ukur pemikiran yang didukung berdasarkan teori-teori yang ada. Penulis mempunyai asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus mata kuliah yang ditempuh terkait keguruan dan ilmu pendidikan, diantaranya: Pedagogik, Psikologi Pendidikan, Kurikulum dan Pembelajaran, Profesi Kependidikan, Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Pengembangan Multimedia Pembelajaran, Teknologi Informasi dan Komunikasi, *Microteaching*, Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran BSI, KKN Tematik, PLP 1, serta PLP II.
- b. Menceritakan kembali teks fabel dalam bentuk tulisan termasuk dalam keterampilan menulis yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas VII, sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Media *nearpod* salah satu pilihan sebagai media yang interaktif untuk pembelajaran keterampilan menceritakan kembali teks fabel dalam bentuk tulisan yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jauh secara daring dan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya dalam menuangkan ide yang didapat dalam bentuk tulisan

Berdasarkan uraian asumsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyusun mampu merencanakan, melaksanakan serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dalam bentuk tulisan dengan menggunakan media *nearpod*, sehingga dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

## 2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah uraikan. Sugiyono (2015, hlm. 64) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hal tersebut dapat diartikan bahwa jawaban yang diberikan oleh penyusun baru sementara dan berdasarkan teori yang sesuai, sehingga belum ada fakta berdasarkan pengalaman. Dalam penelitian ini hopotesis penelitiannya sebagai berikut.

- a. Penulis mampu dalam merencanakan, melaksanakan serta menilai kegiatan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dalam bentuk tulisan dengan menggunakan media *nearpod* pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Kandanghaur.
- b. Peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Kandanghaur mampu menceritakan kembali isi teks fabel dalam bentuk tulisan secara tepat dengan menggunakan media *nearpod*.
- c. Media *nearpod* efektif digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dalam bentuk tulisan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Kandanghaur.
- d. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan peserta didik yang menggunakan media *nearpod* pada kelas eksperimen dengan kemampuan peserta didik yang menggunakan media *power point* pada kelas kontrol dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel dalam bentuk tulisan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Kandanghaur.



## INSTRUMEN PENILAIAN

### MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL DALAM SEBUAH TULISAN

#### A. Instrumen Penilaian Sikap

1. Teknik Penilaian : Observasi
2. Bentuk Penilaian : Lembar Pengamatan

#### 1. Lembar Pengamatan Sikap Peserta Didik

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

No	Nama Peserta Didik	Religius				Sopan Santun				Disiplin				Tanggung Jawab				Peduli dengan Sesama				Jumlah Skor	Nilai	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								

#### 2. Rubrik Penilaian Sikap Peserta Didik

Kriteria	Skor	Indikator
<b>Sangat Baik (SB)</b>	<b>4</b>	Apabila peserta didik selalu menunjukkan seluruh sikap kepada pendidik dan teman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
<b>Baik (B)</b>	<b>3</b>	Apabila peserta didik sering menunjukkan seluruh sikap kepada pendidik dan teman dalam melaksanakan kegiatan



		pembelajaran.
<b>Cukup (C)</b>	<b>2</b>	Apabila peserta didik kadang-kadang menunjukkan seluruh sikap kepada pendidik dan teman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
<b>Kurang (K)</b>	<b>1</b>	Apabila peserta didik tidak pernah menunjukkan seluruh sikap kepada pendidik dan teman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Keterangan

1 = Kurang      3 = Baik  
 2 = Cukup      4 = Sangat Baik

Petunjuk Penskoran:

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Pedoman penilaian menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### 1. Instrumen Penilaian Keterampilan

1. Teknik Penilaian : Tes
2. Bentuk Penilaian : Produk

### 1. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi	Teknik	Bentuk Penilaian	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	No Soal
4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.	4.15.1 Menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan empat struktur meliputi orientasi,	Menulis Teks Fabel	Tes	Produk	Disajikan video cerita fabel dalam media <i>nearpod</i> yang berjudul “Kelinci dan Kura-Kura”, kemudian peserta didik mengamati video tersebut dan menceritakan kembali isi cerita fabel yang utuh dengan memperhatikan struktur dan ciri kebahasaannya.	C6	1

	4.15.2	komplikasi, resolusi dan koda. Menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan ciri kebahasaan meliputi keterangan tempat menggunakan kata sandang si atau sang, menggunakan konjungsi, dan						
--	--------	--	--	--	--	--	--	--

--

menunjukkan  
peristiwa sebab-  
akibat.

--	--	--	--	--	--	--

## 2. Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Kemampuan yang Dinilai	Skor	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal
1.	Kemampuan menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan empat struktur meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.	4	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel menggunakan bahasanya sendiri dan menunjukkan 4 struktur teks fabel dengan lengkap meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.	8
		3	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel menggunakan bahasanya sendiri dan hanya menunjukkan 3 struktur teks fabel meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi.	
		2	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel menggunakan bahasanya sendiri dan hanya menunjukkan 2 struktur teks fabel meliputi orientasi dan komplikasi.	
		1	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel menggunakan bahasanya sendiri dan hanya menunjukkan 1 struktur teks fabel meliputi orientasi.	

2.	Kemampuan menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan ciri kebahasaan meliputi keterangan tempat, menggunakan kata sandang <i>si</i> atau <i>sang</i> , menggunakan konjungsi, dan menunjukkan peristiwa kejadian sebab-akibat.	4	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan ciri kebahasaan secara lengkap meliputi keterangan tempat, menggunakan kata sandang <i>si</i> atau <i>sang</i> , menggunakan konjungsi, dan menunjukkan peristiwa kejadian sebab-akibat.	
		3	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan ciri kebahasaan meliputi 3 dari 4 ciri kebahasaan.	
		2	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan ciri kebahasaan meliputi 2 dari 4 ciri kebahasaan.	
		1	Jika peserta didik mampu menuliskan kembali isi cerita fabel berdasarkan topik yang sudah ditentukan dengan memperhatikan ciri kebahasaan meliputi 1 dari 4	

			ciri kebahasaan.	
--	--	--	------------------	--

Pedoman penilaian menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

## MEDIA PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

### MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL DALAM SEBUAH TULISAN

#### A. Media :

1. *Nearpod*

#### B. Alat :

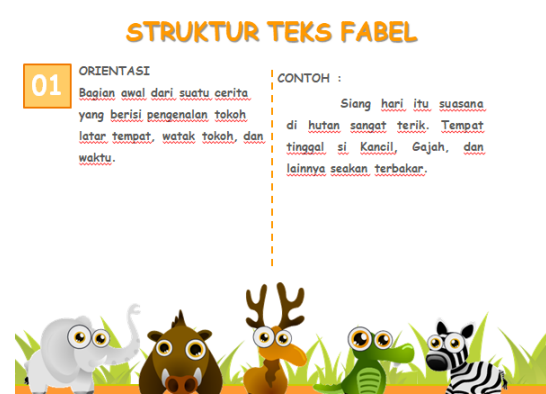
Laptop, Gawai, Internet, dan Alat tulis.

#### C. Penggunaan Media *Nearpod* :

Media *nearpod* berisi salindia terkait materi pembelajaran teks fabel dan contoh cerita fabel dengan strukturnya, serta aktivitas pembelajaran interaktif yaitu *quiz*, *open ended*, dan *matching pairs*. Media tersebut akan digunakan oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

#### D. Aktivitas Pembelajaran *Nearpod*

##### 1. Salindia Materi Teks Fabel





### STRUKTUR TEKS FABEL

**02** KOMPLIKASI  
Konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh yang lainnya.

CONTOH :  
Ditengah perjalanan dia melihat kolam dengan air yang sangat jernih. Tanpa pikir panjang dia langsung terjun ke dalam kolam. Tindakan Kancil sangat ceroboh, dia tidak berpikir bagaimana cara ia naik ke atas. Beberapa kali Kancil mencoba untuk memanjat tetapi ia tidak bisa sampai ke atas.



### STRUKTUR TEKS FABEL

**03** RESOLUSI  
Bagian yang berisi pemecahan masalah.

CONTOH :  
Tidak lama, tiba-tiba Gajah muncul dan Kancil pun meminta tolong. Kemudian gajah menulurkan belalainya yang panjang untuk menangkap Kancil dan mengangkatnya ke atas.



### STRUKTUR TEKS FABEL

**04** KODA  
Bagian terakhir berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

CONTOH :  
Sejak saat itu Kancil berhati-hati kalau bertindak. Jika tidak hati-hati akan celaka. Jika kita hati-hati kita akan selamat.



#### LANGKAH-LANGKAH MENCERITAKAN KEMBALI FABEL SECARA TERTULIS

01

Baca fabel dengan cermat dari awal sampai akhir.

02

Catatlah tema, tokoh, sifat tokoh, dan latarnya.

03

Catat semua peristiwa (alur) yang terdapat dalam cerita fabel secara ringkas.

04

Ceritakan kembali isi fabel menggunakan kalimat sendiri dengan memperhatikan strukturnya.



2. Quiz

Question 1 / 10

Perhatikan kutipan paragraf berikut!

Pada suatu pagi sang Semut kembali berjalan ke taman itu. Karena hujan, genangan lumpur terdapat di mana-mana. Lumpur yang licin membuat semut tergelincir dan jatuh ke dalam lumpur. Sang Semut hampir tenggelam dalam genangan lumpur itu. Semut bertekak-kencing mungkin untuk meminta bantuan.

Kutipan teks cerita tersebut termasuk ke dalam struktur teks fabel pada bagian.....

A. Orientasi

Next

Question 2 / 10

Pernyataan berikut ini yang tepat digunakan pada bagian komplikasi dalam sebuah fabel adalah....

A. Di sebuah rumah manusia, hiduplah Cici Si Cicak bersama dengan neneknya.

B. Cici Si Cicak yang sudah tidak mendapatkannya akhirnya baik di dalam ruangan di luar ruangan.

Next

Question 3 / 10

Perbedaan mendasar antara fabel dan cerpen terletak pada...

A. Alur

B. Tokoh

C. Tema

Next

Question 4 / 10

Burung Gagak yang Haus

Pada suatu hari yang panas, seekor burung gagak kehausan, terbang di atas ladang untuk mencari air. Lama sekali ia terbang untuk mencari air, tetapi tidak menemukannya. Tiba-tiba ia melihat sebuah tempayan air di bawah sana. Ia pun terbang ke bawah untuk melihat kalau-kalau ada air di dalamnya. Ia senang karena dapat melihat air di dalam tempayan itu. Kemudian, gagak itu berusaha memasukkan kepalanya ke dalam tempayan. Sayang, leher tempayan itu terlalu sempit untuk kepalanya. Gagak berusaha untuk menggulingkan tempayan itu agar airnya mengalir. Namun, tempayan itu terlalu berat baginya.

Mengapa gagak tidak bisa memasukkan kepalanya ke dalam tempayan?

Next

Question 5 / 10

Simak paragraf berikut untuk menjawab soal dibawah ini!

Burung Gagak yang Haus

Gagak itu lalu berpikir keras se sebentar. Ketika menengok ke kanan dan ke kiri, ia melihat beberapa kerikil. Tiba-tiba terlintas dalam pikirannya gagasan yang bagus. Ia pun mulai memunguti kerikil itu satu demi satu, lalu memasukan setiap kerikil itu ke dalam tempayan, semakin banyak kerikil yang dimasukkan, air pun naik. Oleh karena itu, burung gagak itu bisa meminum air dari tempayan tersebut.

Untuk apa gagak memunguti kerikil?

Next

Question 6 / 10

Teks narasi (cerita) yang hanya menceritakan tentang kehidupan hewan atau binatang yang seolah-olah bisa hidup dan melakukan kegiatan sebagaimana manusia merupakan definisi dari teks....

A. Fantasi

B. Narasi

Next

Question 7 / 10

Struktur teks fabel yang tepat adalah...

A. Orientasi, Komplikasi, Resolusi, Koda.

B. Orientasi, Komplikasi, Amanat.

C. Orientasi, Komplikasi, Amanat, Simpulan.

Next

Question 8 / 10

Simak teks berikut ini!

Dihutan belantara hiduplah seekor landak. Jarang sekali dia bermain dengan binatang lain, karena dia sensitif dan yang ada di sekitarnya akan menusuk tubuhnya. Mencari makan pun dia hanya berani pada malam hari, disaat binatang lain tidur pulas. Hatinya sedih karena tidak mempunyai teman yang bisa diajak bicara dan bermain.

Perbaikan kesalahan penggunaan huruf kapital pada tokoh dalam kutipan fabel tersebut adalah...

Next

Question 9 / 10

Perhatikan kutipan fabel berikut!

Merasa dipermalikan, Beruang pun marah dan berkata, "Awes kamu, Cing! Tidak akan aku maafkan!". Beruang pun turun dan menjatuhkan dirinya sambil tetap memeluk pohon. Oleh karena itu, sampai karang jika kucing buang kotoran, ia akan membuat lubang dan menutupnya kembali. Hal itu dilakukan agar kotornya tidak dinalam beruang. Sementara itu, Beruang bisa memanjat pohon, tetapi ketika turun akan memerosotkan badannya ke bawah.

Karakter tokoh Beruang pada kutipan fabel tersebut adalah....

Next

Question 10 / 10

Pada teks cerita fabel, bagian cerita yang menggambarkan tokoh terlibat dalam masalah disebut ....

A. Orientasi

B. Komplikasi

Subok

### 3. Mengamati Video

The screenshot shows a video player interface. At the top, there is a blue header with the Nearpod logo, a 'Menu' dropdown, the code 'BSM2D', and a 'Whiteboard' button. The video content features a cartoon rabbit and a green frog. The title 'KARTUN MELINCI DAN IRA-KURA' is prominently displayed, with the subtitle 'Kongeng, Fabel & Cerita Pendek'. Below the video, a control bar shows '0' students, '4 of 10' slides, and a 'Hide Student Names' option.

### 4. Open Ended

The screenshot shows an 'Open Ended' question screen. The header is identical to the previous slide, but it includes 'Student' and 'Teacher' buttons. The question text reads: 'Pesan moral apa yang didapat setelah menyaksikan video cerita fabel tadi?'. Below the question is a large text input area with the placeholder text 'Ready? Enter your answer here.' and a 'Submit' button. The control bar at the bottom shows '0' students, '5 of 10' slides, and a 'Hide Student Names' option.

### 5. Matching Pairs

The screenshot shows a 'Matching Pairs' activity screen. The header is identical to the previous slides, but it includes 'Student' and 'Teacher' buttons. The instruction text reads: 'Jodohkan gambar dibawah ini sesuai dengan watak dalam video tadi!'. Below the instruction are three image cards and three text boxes. The image cards show a rabbit, a frog, and a scene with a rabbit and a frog. The text boxes contain the words 'Pesimis', 'Percaya Diri', and 'Sombong'. The control bar at the bottom shows '0' students, '6 of 10' slides, and a 'Hide Student Names' option.

## 6. *Open Ended* Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel

The screenshot shows a Nearpod interface with a blue header bar. On the left is the Nearpod logo and a 'Menu' dropdown. In the center is the code 'CODE: BSM2D'. On the right are 'Student' and 'Teacher' buttons, and a 'Whiteboard' icon. Below the header, the question text reads: 'Ceritakan kembali isi fabel pada video tadi secara tertulis dengan memperhatikan strukturnya (Orientasi, Komplikasi, Resolusi, Koda)'. The main content area features a large text input box with the placeholder text 'Ready? Enter your answer here.' and a 'Submit' button on the right. At the bottom, a status bar shows '0' participants, '7 of 10' slides, and a 'Hide Student Names' toggle.

## 7. *Open Ended* (Tanggapan Peserta Didik Menggunakan Media Nearpod)

The screenshot shows a Nearpod interface with a blue header bar. On the left is the Nearpod logo and a 'Menu' dropdown. In the center is the code 'CODE: VH359'. On the right are 'Student' and 'Teacher' buttons, and a 'Whiteboard' icon. Below the header, the question text reads: 'Bagaimana kesan Anda setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media nearpod?'. The main content area features a large text input box with the placeholder text 'Ready? Enter your answer here.' and a 'Submit' button on the right. At the bottom, a status bar shows '0' participants, '9 of 10' slides, and a 'Hide Student Names' toggle.

