

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori merupakan landasan teoritis yang digunakan peneliti dalam membahas dan menganalisis masalah penelitian. Kajian teoritis disusun oleh peneliti mengikuti perkembangan bidang ilmu yang berhubungan dengan fokus penelitian sehingga menjadi gambaran kemampuan peneliti dalam menelaah teori dari masalah yang hendak diteliti.

1. Kedudukan Materi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik pada fase tertentu yang menunjukkan tujuan pendidikan. Endang U., dkk. (2020, hlm. 88) mengemukakan, bahwa capaian pembelajaran merupakan pernyataan tujuan pendidikan dalam mengetahui target pembelajaran, kemampuan peserta didik, dan keterampilannya setelah menyelesaikan tahap belajar. Hal tersebut menjelaskan bahwa capaian pembelajaran merupakan konsep yang dipakai dalam serangkaian kegiatan belajar dalam menilai keefektifan pembelajaran.

Pendapat lain mengenai capaian kompetensi disampaikan Nursche dalam Achyadi, M. M. (2021 hlm. 62) mendefinisikan, capaian pembelajaran pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil pembelajaran. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik sebagai timbal balik setelah melakukan pembelajaran berupa pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut sangat penting karena merupakan tujuan pembelajaran yaitu untuk merubah individu menjadi lebih baik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Jannah, M. (2022, hlm. 21) menjelaskan, bahwa pada capaian pembelajaran menggambarkan peningkatan kemampuan belajar peserta didik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan

sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat dilihat keberhasilannya. Oleh karena itu, capaian pembelajaran menjadi wajib ada karena merupakan tingkat ukur keberhasilan pembelajaran.

Dalam kurikulum merdeka capaian pembelajaran digunakan sebagai istilah yang dipakai sebagai tujuan pendidikan. Capaian Pembelajaran atau biasa dikenal CP dalam kurikulum merdeka merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah pembelajaran selesai dilakukan. Kemendikbud (2022, hlm. 2) menjelaskan, bahwa capaian pembelajaran (CP) merupakan serangkaian pengetahuan dan keterampilan yang harus dicapai dalam pembelajaran oleh peserta didik pada tiap fase pembelajaran. Capaian pembelajaran (CP) dalam pembelajaran bahasa Indonesia dibuat menjadi 6 fase mulai dari fase A sampai fase F. Fase tersebut disusun berdasarkan tingkat kesulitan dan jenjang kelas.

Kedudukan capaian pembelajaran (CP) dalam kurikulum merdeka berfungsi sebagai pedoman pembelajaran intrakurikuler. Capaian Pembelajaran (CP) sebagai pedoman pembelajaran intrakurikuler berlandaskan pada standar nasional pendidikan yaitu standar isi. Oleh sebab itu, perumusan capaian pembelajaran dirancang berdasarkan pembelajaran dan asesmen mata pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak lagi merujuk dokumen standar isi tetapi hanya berpedoman terhadap capaian pembelajaran.

Setiap jenjang perumusan capaian pembelajaran (CP) disusun berdasarkan setiap mata pembelajaran terkecuali untuk peserta didik berkebutuhan khusus yang memerlukan modifikasi kurikulum dan pembelajaran. Isi capaian pembelajaran (CP) tidak perlu merujuk pada penguatan profil pelajar Pancasila, hal ini terjadi karena penguatan capaian pembelajaran berfungsi sebagai pedoman pembelajaran intrakurikuler, sedangkan pada proyek profil pelajar Pancasila disusun berdasarkan pengembangan dimensi yang diatur dalam keputusan kepala BSKAP mengenai dimensi, elemen, dan subelemen profil pelajar Pancasila yang tercantum dalam kurikulum merdeka.

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Capaian pembelajaran yang harus dimiliki tersebut meliputi perubahan lebih baik dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Fungsi capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran intrakurikuler, capaian pembelajaran (CP) juga berfungsi sebagai pengukur tingkat keberhasilan belajar, hal ini terjadi karena melalui capaian belajar pendidik dapat melihat tingkat keefektifan pelajaran melalui perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik setelah pembelajaran selesai.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran merupakan penjelasan mengenai pencapaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah melalui proses pembelajaran. Daryanto, H. dalam Puspitasari, W. (2019, 43) mengemukakan, bahwa tujuan pembelajaran merupakan timbal balik dari proses pembelajaran berupa perubahan tingkah laku, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat diamati. Pendapat tersebut menjelaskan tujuan pembelajaran sebagai penetapan acuan proses belajar dalam aspek sikap, pengetahuan, keterampilan agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Hal tersebut sejalan dengan kemendikbud (2023), mengemukakan, bahwa "tujuan pembelajaran (TP) deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) murid yang perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran." Pendapat ini menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran (TP) dibuat untuk mencapai perubahan tingkah laku pada tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan guna mencapai tujuan pendidikan.

Kemudian Henry Ellington dalam Magdalena, I., dkk. (2023, hlm. 3) menjelaskan, bahwa tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang telah ditetapkan sebelum pembelajaran berlangsung dan diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Hasil yang diharapkan sebagai merupakan perubahan yang terjadi setelah pembelajaran berlangsung, dalam konsep pendidikan

biasanya hasil yang diharapkan meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah pembelajaran berlangsung.

Dalam kurikulum merdeka tujuan pembelajaran merupakan pemaparan kompetensi yang akan diterapkan melalui kegiatan pembelajaran. Kemendikbud (2022) mengungkapkan, bahwa fungsi dari tujuan pembelajaran adalah merumuskan kompetensi-kompetensi dalam capaian pembelajaran yang kedalam kegiatan-kegiatan belajar menjadi tujuan akhir pembelajaran dalam sebuah alur pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan alur kegiatan pembelajaran yang dirumuskan dari capaian pembelajaran (CP) sebagai tujuan akhir pembelajaran.

Tujuan pembelajaran (TP) juga dikenal sebagai pemaparan kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) yang disusun dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Kemendikbud (2022) menjelaskan, bahwa secara operasional tujuan pembelajaran (TP) dalam kurikulum merdeka meliputi tiga aspek sebagai berikut.

- 1) Kompetensi, merupakan pengetahuan dan keterampilan yang ditunjukkan peserta didik dalam berbagai bentuk sebagai acuan bahwa proses pembelajaran telah berhasil dilakukan melalui kemampuan yang ditunjukkan peserta didik.
- 2) Konten, merupakan intisari dari pembelajaran yang perlu dipahami setelah satu fase pembelajaran telah dilakukan.
- 3) Variasi, merupakan pemaparan mengenai keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan tingkat tinggi yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Kemendikbud (2022, hlm. 5) menjelaskan, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka membantu peserta didik mengembangkan sikap, keterampilan, dan kemampuan sebagai berikut.

- 1) Membentuk akhlak mulia melalui penggunaan bahasa secara santun;

- 2) Mempunyai sikap mengutamakan dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Republik Indonesia;
- 3) Memiliki keterampilan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, audio, dan audiovisual) dalam berbagai genre dan konteks;
- 4) Memiliki kemampuan literasi yang baik (berbahasa, sastra, dan bernalar kritis serta kreatif) dalam kehidupan;
- 5) Mempunyai kepercayaan diri sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bersikap tanggung jawab.
- 6) Mempunyai sikap peduli terhadap kebudayaan lokal dan lingkungan sekitar; serta
- 7) ikut berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan menjunjung keadilan.

Berdasarkan Pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan segala sesuatu yang diharapkan terjadi setelah pembelajaran berlangsung meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka didefinisikan sebagai kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) yang dirancang menjadi sebuah kegiatan pembelajaran yang ditetapkan sebelum pembelajaran berlangsung dan biasanya menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka tujuan pembelajaran disusun dalam 3 (tiga) aspek yaitu kompetensi, konten, dan variasi yang sangat penting sebagai kerangka tujuan pembelajaran.

c. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur tujuan pembelajaran merupakan langkah sistematis pembelajaran dari awal sampai akhir. Magdalena, dkk. (2023) menyatakan, bahwa alur tujuan pembelajaran (ATP) merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan logis sebelum pembelajaran dilaksanakan dalam menghadapi fase pencapaian pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa dalam perumusan alur tujuan pembelajaran dilakukan secara bertahap

dalam setiap fase sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan berhasil dilakukan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Purnawanto, A. T. (2022, hlm. 82) menjelaskan, bahwa alur tujuan pembelajaran (ATP) merupakan perencanaan rangkaian pembelajaran dalam jangka waktu yang panjang dalam proses pendidikan. Kondisi tersebut menjelaskan bahwa alur tujuan pembelajaran berfungsi sebagai pegangan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat dijalankan menjadi sistematis dan mudah dijalankan.

Kemudian, Kemendikbud (2022) menjelaskan, bahwa alur tujuan pembelajaran pembelajaran harus disusun secara sistematis dan logis sehingga dapat digunakan sebagai panduan peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut menegaskan kedudukan Alur tujuan pembelajaran sebagai pedoman siswa dalam mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kedudukan alur tujuan pembelajaran (ATP) dalam pelaksanaan kurikulum merdeka berfungsi sebagai pegangan pendidik dan peserta didik dalam mendapatkan hasil yang baik dari capaian pembelajaran setelah proses pembelajaran. Alur tujuan pembelajaran (ATP) disusun secara kronologis berdasarkan tahapan pembelajaran pada fase tertentu, perumusan alur tujuan pembelajaran (ATP) oleh pendidik disusun dengan sistematis dan logis dengan menyesuaikan dengan konteks dan kebutuhan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa alur tujuan pembelajaran (ATP) merupakan istilah baru yang digunakan dalam kurikulum merdeka yang berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Alur tujuan pembelajaran (ATP) didefinisikan sebagai serangkaian tujuan pembelajaran yang harus diikuti dalam proses belajar sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai. Penyajian pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa oleh pendidik mengikuti konteks dan kebutuhan peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Isi dalam pedoman yang

digunakan meliputi arahan, penjelasan, dan serangkaian materi yang telah disusun sedemikian rupa dalam sebuah modul pembelajaran.

2. *Discovery Learning* Sebagai Model Pembelajaran Keterampilan Bahasa

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Menurut Abidin dalam Mukarramah. M (2020, hlm. 2) mengemukakan, bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang terjadi saat pendidik menyajikan materi pembelajaran yang belum tuntas sehingga menuntut peserta didik untuk aktif dalam mencari materi pembelajaran yang diperlukan dalam melengkapi materi yang disampaikan. Kondisi tersebut membuat peserta didik dituntut secara mandiri dalam mencari pengetahuannya sesuai kebutuhan dan pemahaman, sehingga ilmu didapat lebih tepat sesuai dengan pemahaman peserta didik.

Model *discovery learning* menuntut peserta didik untuk aktif dalam menemukan sendiri pengetahuan sesuai dengan pemahamannya. Fajri. Z (2019, hlm. 67) mengemukakan, bahwa model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang dimana konsep pembelajaran yang diberikan pendidik tidak secara final, tetapi menuntut peserta didik untuk aktif dalam mengintegrasikan cara belajar yang sesuai dalam mendapatkan konsep pembelajaran yang dibutuhkan. Hal tersebut menjadikan peserta didik dapat menentukan proses dan caranya sendiri dalam mendapatkan pengetahuan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Suryosubroto dalam Andriani A dan wakhudin (2020, hlm. 53) mengungkapkan, bahwa *discovery learning* merupakan salah satu unsur dari praktik pendidikan dalam proses pembelajaran aktif, berorientasi pada proses, mandiri dan reflektif. Hal tersebut menjadikan model *discovery learning* sebagai salah satu model yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran, karena bersifat fleksibel dengan keadaan dan kesesuaian yang ada berdasarkan perbedaan proses belajar peserta didik.

Discovery learning membantu peserta didik menjadi lebih memahami pengetahuan melalui proses pembelajaran dengan mandiri. wisyastuti dalam Wabula M, dkk. (2020, hlm. 30) mengemukakan, bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran menitikberatkan pada inquiry based, konstruktivisme, dan teori tentang bagaimana belajar. Dalam hal ini menggambarkan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan model ini, berorientasi pada proses pembelajaran siswa sesuai dengan caranya masing-masing. Kemudian Druckman dan Ebner dalam Khamidah N. Dkk, (2019) menambahkan, bahwa *discovery learning* efektif dalam meningkatkan konsep pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena dalam pelaksanaan model pembelajaran ini siswa menentukan sendiri metode, cara, dan strategi dalam memperoleh pengetahuannya sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari lebih dalam.

Persamaan pandangan mengenai pengertian model pembelajaran *discovery learning* di atas adalah pada proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk mandiri dalam menemukan sendiri pengetahuannya berdasarkan cara yang sesuai. Metode ini mengetahui bahwa bahwa setiap peserta didik mempunyai perbedaan baik dalam sikap, karakter, dan cara belajar. Kondisi tersebut menjadikan proses dan metode belajar yang diberikan harus sesuai, pada model ini siswa diberi kebebasan dalam menemukan sendiri pengetahuannya berdasarkan caranya sendiri sehingga pemahaman yang didapatkan lebih baik karena sesuai dengan karakter belajar peserta didik.

Berdasarkan semua pemaparan ahli mengenai pengertian model *discovery learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada proses aktif peserta didik dalam mencari, mengetahui, dan memaparkan konsep pembelajaran secara mandiri berdasarkan cara belajarnya masing-masing, sehingga mendapatkan pengetahuan yang baik berdasarkan pemahamannya. Model ini membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena setiap siswa mempunyai perbedaan tak terkecuali dalam cara belajar sehingga dengan mendapatkan pengetahuannya sendiri diharapkan konsep yang diterima lebih baik dari pada konsep yang dipaksakan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

1) Kekurangan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan, tak terkecuali model *discovery learning*. Permendikbud No 66 Tahun 2013 mengemukakan, dalam meningkatkan pendekatan scientific, tematik terpadu, dan tematik setiap mata pembelajaran dibutuhkan penerapan pembelajaran berbasis penelitian yaitu *discovery learning*.. Hal ini menjadikan model *discovery learning* sebagai cara dalam memperkuat pendekatan saintifik, tematik, dan tematik terpadu yang sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan.

Dalam proses pembelajaran kelebihan model *discovery learning* disampaikan oleh Kurniasih dan Sani dalam Andriani A dan wakhudin (2020, hlm. 56) mengungkapkan bahwa kelebihan model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut.

- a) Membantu peserta didik dalam memperbaiki dan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dengan penekanan cara belajar yang sesuai dengan peserta didik.
- b) Pengetahuan yang didapat akan selalu diingat karena menggunakan pengertian dan cara yang cocok dengan individu masing-masing.
- c) Timbul kebanggan diri karena berhasil mendapatkan pengetahuan dengan mandiri.
- d) Peserta didik dapat berkembang dengan cepat sesuai dengan kemampuannya.
- e) Meningkatkan motivasi peserta didik karena dengan mengerahkan seluruh kemampuannya dalam kegiatan belajar sendiri.
- f) Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dengan bekerjasama dengan teman sebaya.
- g) Proses pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif karena dalam bentuk diskusi.
- h) Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyuarakan pendapatnya dalam proses pembelajaran.

- i) Peserta didik memahami konsep dan ide yang terkandung dalam pembelajaran.
- j) Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mengingat dan transfer dalam situasi proses belajar yang baru.
- k) Meningkatkan kemampuan berpikir dan bekerja mandiri.
- l) Memotivasi peserta didik dalam berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- m) Ikut berpartisipasi dalam membuat keputusan yang bersifat intrinsik; Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- n) Membentuk peserta didik memaksimalkan segala potensi yang dimilikinya.
- o) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik.
- p) Meningkatkan sikap kreatif peserta didik dalam belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- q) Membantu peserta didik dalam mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Kondisi-kondisi tersebut membuat keefektifan dalam pembelajaran meningkat sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Tentu saja, kesuksesan penggunaan model *discovery learning* juga tergantung pada sejauh mana kemampuan pendidik maupun peserta didik dalam menerapkan setiap langkah sehingga model pembelajaran dan tujuan pendidikan dapat dicapai secara maksimal.

Selanjutnya kelebihan model *discovery learning* disampaikan oleh Susanti dkk (2020, hlm. 94) mengungkapkan, bahwa model *discovery learning* memiliki kelebihan-kelebihan antara lain sebagai berikut.

- a) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran.
- b) Meningkatkan kemampuan dalam merumuskan konsep pembelajaran secara mandiri.
- c) Hasil yang konsep yang didapatkan lebih baik dari konsep yang diberikan secara langsung.

- d) Konsep yang didapat bertahan lama dan tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.

Pendapat tersebut menjelaskan kelebihan utama dalam penggunaan model ini adalah pemahaman konsep pembelajaran yang lebih mendalam sehingga kemampuan dan pemahaman peserta didik menjadi lebih baik. Hal tersebut terjadi karena pemahaman konsep pembelajaran itu sendiri diperoleh oleh peserta didik sehingga konsep yang didapatkan dapat lebih baik dan bertahan lama dibandingkan dengan konsep lain yang diberikan secara langsung.

Selain itu, kelebihan model *discovery learning* disampaikan oleh Druckman dan Ebner dalam Khamidah, N. dkk. (2019, hlm. 89) menyatakan, bahwa *discovery learning* menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif sehingga pemahaman konsep peserta didik terhadap pembelajaran meningkat. hal ini menjelaskan bahwa model ini sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, selain itu karena pemahaman mengenai pembelajaran didapat oleh peserta didik secara mandiri konsep tersebut akan selalu diingat dan lebih baik dari konsep yang hanya didapatkan dari orang lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* mempunyai banyak kelebihan. Salah satu yang paling menonjol adalah dapat meningkatkan keefektifan proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa karena berkenaan dengan kecocokan cara belajar. Penerapan model ini dalam pembelajaran bahasa indonesia diharapkan dapat meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang ditargetkan dapat tercapai dan konsep pemahaman siswa terhadap pembelajaran meningkat.

2) Kekurangan Model *Discovery Learning*

Selain kelebihan model pembelajaran *discovery learning* juga mempunyai kekurangan. Bagja dalam Winarti (2021, hlm. 50) mengungkapkan, bahwa kekurangan model *discovery learning* terletak pada timbulnya asumsi bahwa peserta didik harus siap belajar. Artinya peserta didik harus dalam keadaan benar-benar mempersiapkan segalanya sebelum pembelajaran berlangsung, disatu sisi munculnya ketakutan pada peserta didik yang kurang pandai dalam melaksanakan pembelajaran. Tetapi disisi lain hal itu juga merupakan kelebihan bagi sebagian orang karena pembelajaran sejatinya memang harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin.

Kemudian Astuti dalam Muslihudin A (2019, hlm. 78) mengungkapkan kekurangan-kekurangan penerapan model *discovery learning* sebagai berikut.

- 1) Timbul asumsi kesiapan belajar pada peserta didik yang kurang pandai.
- 2) Kesulitan merumuskan konsep pembelajaran bagi peserta didik yang kurang kesiapan sehingga menimbulkan frustrasi.
- 3) Kurang efektif untuk peserta didik dengan jumlah yang banyak karena membutuhkan waktu lama dalam membantu menemukan konsep pembelajaran.
- 4) Kelebihan yang diharapkan pada penelitian ini akan hilang saat pendidik dan peserta didik tidak bisa beradaptasi dalam menerapkan model ini.
- 5) Model ini lebih cocok dalam mengembakan aspek kognitif, tetapi kurang dalam aspek keterampilan dan sikap kurang mendapat perhatian.

Selanjutnya kekurangan model ini juga dijelaskan oleh Hosnan dalam Agung, P., & Sutji, M. (2022, hlm. 217) mengungkapkan, bahwa model *discovery learning* memiliki 3 kekurangan yaitu (1) Membutuhkan waktu lebih banyak karena pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing, (2) Beberapa peserta didik kurang dapat mengikuti model pembelajaran ini, (3) Peserta didik belum memiliki kemampuan berpikir rasional dalam mengikuti model pembelajaran ini. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa dalam penerapan model ini diperlukan banyak

pertimbangan yang harus diperlukan pendidik. Hal ini tak terlepas dari kemampuan pendidik dan peserta didik dalam menjalankan model ini dengan mempertimbangkan waktu, kemampuan, dan keterampilan berpikir kritis yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran ini.

Banyaknya kekurangan dalam model ini menjadikan model ini jarang dipertimbangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Kesesuaian waktu menjadi masalah dalam penerapan metode ini karena dibandingkan dengan model lain metode ini lebih memakan waktu karena selain menjadi pembimbing pendidik juga berperan sebagai fasilitator dan motivator selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut yang harus dipertimbangkan pendidik sebelum menerapkan model ini dengan kemampuan, waktu, dan tenaga yang dimiliki pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain itu, kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajar ini juga perlu dipertimbangkan. Kemampuan peserta didik dalam mengikuti dan merumuskan konsep pembelajaran menjadi nilai utama kesuksesan penerapan model ini. Peserta didik yang kurang dalam berpikir kritis akan menghambat perumusan konsep pembelajaran dalam model ini yang menjadikan model ini menjadi model pembelajaran dengan asumsi yang kurang baik untuk diterapkan.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memiliki banyak kekurangan antara lain memerlukan persiapan yang lebih banyak, memerlukan kemampuan dan kesiapan pendidik yang mumpuni, dan kecocokan dengan objek pendidikan atau peserta didik dalam berbagai aspek seperti kemampuan, jumlah, dan kesiapan peserta didik. Kondisi tersebut menjadi kekurangan dalam pelaksanaan model *discovery learning*. Kendati demikian, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan persiapan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Pendidik yang baik dapat menempatkan diri dalam proses pembelajaran, sehingga kekurangan-kekurangan yang ada dapat dihindari atau paling tidak diminimalisir.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

Segala sesuatu yang bersifat ilmiah mempunyai satu kesamaan yaitu dilakukan secara sistematis. Sistematis dalam hal ini berkaitan dengan hubungan yang teratur dan logis dalam melaksanakan suatu hal. Salah satu yang memerlukan langkah sistematis yaitu pelaksanaan pembelajaran termasuk penerapan model pembelajaran. Seperti halnya model pembelajaran lain model pembelajaran *discovery learning* juga dilakukan dengan sistematis mengikuti langkah-langkah yang teratur dan logis guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Adapun langkah pembelajaran model *discovery learning* menurut Wulandari dalam fajri z (2019, hlm. 68) menyebutkan, bahwa *discovery* mempunyai langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Identifikasi masalah,
- 2) Mengembangkan kemungkinan solusi (hipotesis),
- 3) Pengumpulan data,
- 4) Analisis dan interpretasi data,
- 5) Uji kesimpulan.

Langkah tersebut tersusun sistematis dimulai dari mengidentifikasi masalah sampai pada menguji kesimpulan. Langkah tersebut perlu diikuti untuk menjalankan model pembelajaran *discovery learning* sehingga terarah dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Berbeda dengan sintak di atas Budi H. (2020, hlm. 29) Mengemukakan, bahwa terdapat 7 langkah mengaplikasikan model *discovery learning* antara lain sebagai berikut.

- 1) Menetapkan tujuan pembelajaran,
- 2) Identifikasi karakteristik peserta didik,
- 3) Pemilihan materi pembelajaran,
- 4) Menetapkan topik pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik secara induktif,
- 5) Merumuskan dan mengembangkan bahan ajar

- 6) Menyusun topik pembelajaran dari yang paling sederhana menuju paling kompleks,
- 7) Melakukan Penilaian proses dan hasil pembelajaran peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran.

Pendapat tersebut menjelaskan langkah penerapan model *discovery learning* yang lebih mendetail dari tujuan pembelajaran sampai proses penilaian. Jika dalam pendapat sebelumnya hanya langkah secara umum, pada sintaks ini disebutkan pada aspek lebih awal seperti penetapan tujuan, identifikasi peserta didik, dan penetapan topik pembelajaran. Hal ini tentu lebih baik karena langkah-langkah pembelajaran lebih detail sehingga pendidik dapat menghilangkan atau meminimalisir kekurangan-kekurangan yang telah disampaikan sebelumnya.

Kemudian menurut syah dalam Budi H. (2020, hlm. 29) mengungkapkan, bahwa terdapat 6 (enam) prosedur pembelajaran yang harus dilaksanakan dalam penerapan model *discovery learning* sebagai berikut.

- 1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan), merupakan bagian yang berfungsi sebagai pemberi rangsangan pada peserta didik untuk membuat kondisi belajar interaktif dalam mengeksplorasi pembelajaran.
- 2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah), merupakan bagian yang berisi identifikasi dan analisis yang dilakukan oleh peserta didik dalam merumuskan hipotesis dalam membentuk peserta didik yang terbiasa dalam merumuskan masalah.
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data), merupakan bagian yang berisi pengumpulan data yang dilakukan peserta didik dalam menjawab masalah yang telah dirumuskan dari berbagai sumber yang dapat dimanfaatkan dalam membuktikan hipotesis.
- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data), merupakan bagian yang berisi pengolahan data yang telah didapatkan sebelumnya dan berfungsi sebagai pembentukan konsep generalisasi pembelajaran

- 5) *Verifikation* (Pembuktian), merupakan bagian yang berisikan pembuktian yang dilakukan peserta didik dalam membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.
- 6) *Generalization* (Kesimpulan), merupakan bagian untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan guna dijadikan prinsip sebagai acuan dalam pembelajaran yang sama di masa depan.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sintaks atau langkah pembelajaran model *discovery learning* terbagi menjadi 7 (tujuh) yaitu tahap persiapan yang berisi tujuan belajar dan identifikasi peserta didik, tahap pemberian stimulus yang berisi bagian pemberian rangsangan untuk menciptakan kondisi belajar, tahap identifikasi masalah berisi rumusan masalah yang akan dipelajari, tahap pengumpulan data, tahap pengolahan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan.

d. Peran Model *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Memirsa Teks Fabel

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada proses aktif peserta didik dalam mencari, mengetahui, dan memaparkan konsep pembelajaran secara mandiri berdasarkan cara belajarnya masing-masing, sehingga mendapatkan pengetahuan yang baik berdasarkan pemahamannya. Abidin dalam Mukarramah. M (2020, hlm. 2) mengemukakan, bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang terjadi saat pendidik menyajikan materi pembelajaran yang belum tuntas sehingga menuntut peserta didik untuk aktif dalam mencari materi pembelajaran yang diperlukan dalam melengkapi materi yang disampaikan. Hal tersebut menjelaskan bahwa model *discovery learning* sebagai pembelajaran yang berfokus pada proses belajar.

Discovery learning mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Ballew dalam pratiwi (2014, hlm. 4) menjelaskan, bahwa salah satu tujuan pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kondisi tersebut menjelaskan bahwa *discovery* mempunyai peranan penting dalam pembelajaran karena dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang menunjang proses pembelajaran.

Peranan *discovery* dalam pembelajaran bahasa juga mendapat perhatian dari pemerintah. Permendikbud No 66 Tahun 2013 mengemukakan, untuk memperkuat pendekatan ilmiah (scientific), tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery /inquiry learning*). Hal ini menjadikan model *discovery learning* sebagai cara dalam memperkuat pendekatan saintifik, tematik, dan tematik terpadu yang sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan.

Discovery learning memiliki hubungan erat dengan kegiatan memirsas, hal tersebut terjadi karena *discovery learning* dan memirsas memiliki kesamaan dalam pembelajaran. Mukarramah M (2020, hlm. 4) memirsas dengan menggunakan model *discovery learning* sama-sama tidak menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk akhir, melainkan menuntut peserta didik dalam menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan, dan menyimpulkan. Hal itu membuat keterampilan memirsas dan model *discovery* berhubungan erat karena memiliki kecocokan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan memirsas teks fabel menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik Hosnan dalam Winoto, Y. C. (2020, hlm. 13) mengungkapkan, bahwa model ini dapat membuat pembelajaran aktif menggunakan metode penemuan sehingga merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui analisis yang dilakukan dalam menghadapi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menjelaskan bahwa metode ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting dalam memirsas teks fabel dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan menarik kesimpulan.

Kedudukan model *discovery learning* sangat penting dalam pembelajaran teks fabel. Musfiroh dalam Fahmy, Z (2015, hlm. 88)

mengungkapkan, bahwa nilai moral pada teks fabel dapat dimengerti peserta didik melalui gambaran peristiwa dan kesimpulan pada akhir cerita. Pendapat tersebut memperjelas peran model *discovery learning* yang sangat penting dalam memirsakan teks fabel karena berhubungan erat dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam menemukan nilai-nilai moral yang ada pada teks fabel sehingga dapat membantu peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* mempunyai peranan penting dalam pembelajaran memirsakan teks fabel. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran memirsakan dan sintak penggunaan model *discovery learning* memiliki kesamaan yaitu sama-sama tidak menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk akhir, melainkan menuntut peserta didik dalam menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan, dan menyimpulkan bahan ajar yang diberikan. Selain itu, tujuan utama pembelajaran teks fabel yaitu untuk dapat mengambil nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya. Menggunakan model *discovery learning* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung, hal itu terjadi karena penggunaan model ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga model ini dapat dikatakan cocok untuk pembelajaran memirsakan teks fabel.

e. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) merupakan kerangka kerja dalam proses pembelajaran yang memuat pengetahuan terkait teknologi, pedagogi, dan konten. Rahayu dalam Fajero, T., dkk. (2021 hlm. 344) mengungkapkan, bahwa *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* merupakan pengetahuan yang harus dimiliki pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal itu menjelaskan bahwa pendidik berkewajiban mempunyai kemampuan dalam memaksimalkan pembelajaran menggunakan teknologi guna beradaptasi

dengan perkembangan zaman sehingga proses pembelajaran terus maju dan berkembang.

Dalam pembelajaran abad 21 pendidik dituntut untuk dapat menjalankan situasi belajar berbasis teknologi mulai, hal tersebut terjadi bukan tanpa alasan tetapi karena tuntutan zaman dalam kemajuan teknologi yang mengharuskan pembelajaran beradaptasi mengikuti perkembangan. Mishra & Koehler dalam Rahmadi, I. F. (2019, hlm. 66) mengemukakan, bahwa generasi pendidik masa depan diharuskan memiliki kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan teknologi yang mumpuni dalam mengintegrasikan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini menjelaskan bahwa pentingnya kemampuan teknologi bagi seorang guru dalam membuat situasi belajar di masa mendatang, guru tidak hanya dituntut untuk mempunyai kemampuan dan keterampilan mengajar yang baik tetapi juga dituntut untuk menguasai teknologi yang mendukung proses pembelajaran.

Pengertian lain mengenai TPACK disampaikan oleh Mishra & Koehler dalam Rahmadi, I. F. (2019, hlm. 66) mengemukakan, bahwa TPACK merupakan kegiatan mengajar berlandaskan pada bahan ajar (*content knowledge*), cara mengajar (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan penggunaan teknologi (*technological knowledge*) yang saling mendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa teknologi tidak kalah penting dari pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran di masa depan, pentingnya ketiga aspek tersebut dalam proses pembelajaran yang mendukung kemajuan belajar. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa TPACK dalam kegiatan pembelajaran sangat penting dalam menentukan kemajuan belajar dan mengikuti perkembangan zaman dalam hal teknologi belajar.

Mishra & Koehler dalam Akhwani, A., & Rahayu, D. W. (2021, hlm. 1921) mengemukakan, bahwa TPACK meliputi 7 (tujuh) domain pengetahuan antara lain sebagai berikut.

- 1) *Content Knowledge* (CK), merupakan pengetahuan mengenai pembelajaran yang akan dipelajari.
- 2) *Pedagogical Knowledge* (PK), merupakan pengetahuan terhadap teori dan praktik mengajar meliputi tujuan, proses, metode, model, strategi, dan penilaian pembelajaran.
- 3) *Technological Knowledge* (TK), merupakan kemampuan dasar teknologi yang membantu proses pembelajaran.
- 4) *Pedagogical Content Knowledge* (PCK), merupakan pengetahuan dan kemampuan penerapan kurikulum yang diterapkan dan penerapannya dalam pembelajaran.
- 5) *Technological Content Knowledge* (TCK), merupakan pemahaman teknologi yang mendukung dan mempengaruhi aspek-aspek lain dalam proses pembelajaran.
- 6) *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK), merupakan kemampuan pendidik dalam mengetahui dan menilai keefektifan pemanfaatan teknologi yang mendukung kegiatan pembelajaran.
- 7) *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), merupakan serangkaian kemampuan teknologi yang tersusun dengan aspek lain yang membentuk seperangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Komponen-komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran berbasis TPACK. Setiap komponen memiliki kegunaan masing-masing dan saling mendukung membentuk pembelajaran berbasis teknologi yang berfungsi sebagai pendukung, alat dan media dalam situasi belajar mengajar.

Seperti halnya perangkat pembelajaran lain, *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) juga memiliki kelebihan dan kekurangan Darmawan, R. A., & Pamungkas, A. S. (2022, hlm. 524) mengemukakan, bahwa terdapat kekurangan dan kelebihan penerapan TPACK dalam pembelajaran antara lain waktu dan tenaga yang dibutuhkan dalam mengintegrasikan dalam pembelajaran lebih banyak. Disisi lain terdapat kelebihan penerapan TPACK selama pembelajaran berlangsung seperti antusias yang tinggi dari peserta didik, mengikuti perkembangan zaman,

memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, menanamkan pentingnya teknologi dalam pembelajaran, membangun kebiasaan positif penggunaan teknologi. Pendapat tersebut menjelaskan setiap metode mempunyai kekurangan dan kelebihan, kelemahan dari TPACK mungkin terdapat pada persiapan pembelajaran yang lebih banyak tetapi dibandingkan kelebihannya hal itu bukan menjadi masalah besar tetapi justru menjadi sarana yang membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) merupakan seperangkat kegiatan pembelajaran yang disusun oleh tiga komponen utama yaitu pengetahuan, keterampilan, dan penggunaan teknologi yang membangun pembelajaran berbasis teknologi. Penerapan metode ini merupakan respon dari pendidikan terhadap kemajuan teknologi dan merupakan langkah dalam membangun pembelajaran yang lebih baik. Terdapat 7 komponen yang mendukung TPACK yaitu Content Knowledge (CK), Pedagogical Knowledge (PK), Technological Knowledge (TK), Pedagogical Content Knowledge (PCK), Technological Content Knowledge (TCK), Technological Pedagogical Knowledge (TPK), dan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang saling mendukung dan menciptakan situasi belajar yang diinginkan. Tentu sebagai perangkat pembelajaran metode ini memiliki kekurangan dan kelebihannya, tetapi dibandingkan manfaat yang diberikan TPACK menjadi sarana yang sangat sempurna digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Teks Fabel

a. Pengertian Teks Fabel

Teks fabel merupakan salah satu prosa fiksi yang menceritakan kisah kehidupan manusia dengan hewan sebagai karakter utamanya. Hewan-hewan dalam cerita fabel digambarkan sebagai seseorang yang dapat berpikir, berbicara, atau melakukan kegiatan layaknya sesuatu yang dapat dilakukan oleh manusia. Adapun pengertian fabel menurut Trisnawati (2021,

hlm. 297) mengungkapkan, bahwa fabel merupakan salah satu dari karya sastra prosa fiksi. Hal tersebut menjelaskan bahwa fabel merupakan karya sastra yang merupakan rekaan berdasarkan sesuatu yang pernah terjadi, atau bahkan sesuatu yang tidak pernah ada atau khayalan penulis. Oleh karena itu, dalam teks fabel sering ditemukan sesuatu yang kurang masuk akal seperti hewan yang berbicara atau berperilaku layaknya manusia. Dalam pandangan lain fabel juga menampilkan permasalahan yang relevan dengan kehidupan, hal tersebut yang menjadikan fabel sebagai cerminan kehidupan yang sarat nilai.

Kemendikbud dalam Ariska A. (2022, hlm. 45) menyatakan, bahwa fabel merupakan salah satu karya sastra berbentuk narasi. Hal tersebut menjelaskan bentuk dari teks ini merupakan rangkaian narasi yang disusun menjadi sebuah cerita berisikan pesan-pesan moral. Teks fabel menceritakan kisah hidup hewan selayaknya manusia yang lengkap dengan latar tempat, waktu, dan suasana. Teks ini dibuat dalam bentuk narasi pendek untuk memudahkan pembaca dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Secara umum fabel juga dikenal sebagai teks yang bercerita hewan. Izzati, i. (2023, hlm. 438) menjelaskan bahwa fabel merupakan teks yang menceritakan binatang yang menyerupai manusia dalam hal perilaku. Fabel menceritakan kisah kehidupan manusia yang mempunyai karakter dan sifat yang berbeda-beda yang digambarkan dalam tokoh binatang. Prosa ini biasanya menceritakan masalah kehidupan sehari-hari sampai penyelesaiannya dalam masyarakat sehingga teks ini sarat akan pesan-pesan moral.

Sejalan dengan pendapat di atas Jumroh, dkk. (2023, hlm. 467) menjelaskan, bahwa fabel merupakan cerita yang tokohnya adalah hewan yang berisi pesan-pesan moral. Hal ini menjelaskan kembali bahwa fabel merupakan teks yang berisi nilai-nilai moral, cerita fabel menggunakan hewan sebagai tokohnya yang mempunyai karakter yang berbeda-beda yang disusun menjadi sebuah cerita yang sarat akan makna.

Berbicara mengenai fabel sebagai salah satu prosa fiksi tidak dapat dipisahkan dari pembentukan karakter dan pesan moral yang terdapat didalamnya. Kemendikbud (2016, hlm. 194) mengemukakan, bahwa setelah membaca dan memahami teks cerita fabel, maka peserta didik dapat mempelajari pada karakter-karakter binatang tersebut. Nilai-nilai yang terdapat pada karakter tokoh dijadikan batasan peserta didik dalam bersikap, serta menerapkan nilai-nilai luhur yang ditampilkan melalui karakter tokoh.

Nilai moral merupakan tujuan dan inti dari pembelajaran teks fabel, karena dapat membantu orang tua dalam menerapkan sikap-sikap terpuji. Yusuf, N. dkk. (2022, hlm. 8316) mengungkapkan, bahwa dalam teks fabel mempunyai karakter-karakter yang mengandung pesan moral. Nilai moral dalam fabel membantu peserta didik dalam berbagai aspek dalam kehidupan seperti kemampuan dalam mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan dalam pengimajinasian, dan kemampuan berpikir kritis yang sangat berperan penting dalam pembelajaran era modern.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa fabel merupakan teks prosa fiksi dalam bentuk narasi yang menceritakan kisah kehidupan manusia dengan hewan sebagai karakternya. Fabel disebut juga sebagai teks moral, karena lekatnya nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil dalam teks ini sebagai pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik dalam mempelajari dan menghayati teks ini karena merupakan teks yang penuh dengan nilai-nilai yang perlu dipelajari terutama nilai moral.

b. Ciri-Ciri Teks Fabel

Setiap teks mempunyai ciri khas yang membedakannya dengan teks lainnya, tak terkecuali teks fabel. Karakter hewan merupakan ciri utama dalam teks fabel yang membedakannya dengan teks lain. Kusuma dalam Trisnawati (2020, hlm. 298) mengungkapkan, bahwa fabel merupakan prosa fiksi mengenai kehidupan hewan yang berperilaku layaknya manusia. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa tokoh utama dalam fabel adalah hewan dan segala cerita yang ada didalamnya merupakan fiksi belaka.

Fabel merupakan salah satu karya sastra berbentuk prosa fiksi. Trisnawati (2020, hlm. 298) menjelaskan, bahwa fabel merupakan salah satu karangan karya sastra dalam bentuk prosa mengenai kehidupan binatang dengan sifat menghibur. Hal tersebut menjelaskan fabel berbentuk prosa, artinya fabel bersifat naratif yang menceritakan rekaan tentang hewan yang sarat akan pesan moral di dalamnya sehingga fabel juga sering disebut sebagai cerita moral.

Fabel sering dikatakan juga sebagai teks moral, hal tersebut terjadi karena isi dalam teks fabel tidak hanya hiburan semata tetapi banyak pelajaran yang dapat diambil dari karakter maupun masalah yang ada dalam teks ini. Narmawati dalam Halla N. (2020, hlm. 79) menyebutkan, bahwa fabel juga dikenal sebagai cerita moral. Hal ini tidak terlepas dari isi fabel yang penuh penuh dengan nilai-nilai moral yang ada didalamnya yang disuguhkan dalam karakter maupun masalah-masalah yang menjadi latar belakang cerita fabel. kondisi tersebut menjadi latar belakang fabel disebut sebagai cerita moral.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai ciri-ciri fabel, dapat diambil kesimpulan bahwa fabel memiliki ciri-ciri antara lain; 1) Fabel berbentuk prosa, fabel berbentuk naratif yang menceritakan kehidupan hewan menggunakan sudut pandang orang ketiga. 2) Berkarakter hewan, yaitu secara umum kisah fabel mempunyai tokoh binatang yang bercerita berdasarkan kehidupan sehari-hari manusia. 3) Fabel dikenal juga sebagai cerita moral, hal tersebut terjadi karena dalam teks fabel penuh dengan nilai-nilai yang didapat dari karakter-karakter hewan yang berperilaku selayaknya manusia.

c. Fungsi Teks Fabel

Kedudukan teks fabel dalam mengembangkan kepribadian anak sangat besar, seperti yang diketahui fabel merupakan teks yang menceritakan tentang hewan yang berperilaku manusia. Fabel dikenal sebagai cerita moral. Halla N. (2020, hlm. 79) menyebutkan, bahwa fabel juga dikenal sebagai cerita moral. Fabel dikenal sebagai cerita moral karena isi fabel yang penuh

dengan ajaran moral, hal tersebut membuat fabel berfungsi sebagai media dalam mengajarkan nilai-nilai moral.

Nilai moral yang terkandung dalam fabel biasanya digambarkan dalam karakter tokoh pada pade. Baik, jahat, jahil, dan rajin merupakan sikap yang digambarkan dalam penokohan fabel yang berfungsi sebagai contoh bagi peserta didik untuk diteladani. Fahmy, dkk. (2015, hlm. 91) menjelaskan, bahwa teks fabel mempunyai peran yang vital dalam mengakomodasi pendidikan karakter secara menyeluruh dalam pembelajaran bahasa indonesia. Hal ini menjelaskan bahwa dibandingkan dengan teks lain, fabel lebih banyak digunakan dalam pembentukan karakter terutama pada peserta didik tingkat pertama.

Pendapat tersebut menjelaskan peranan penting teks fabel dalam pembelajaran karakter peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut henderson dalam Fahmy, dkk. (2015, hlm. 91) memperkuat pernyataan sebelumnya, dengan menyatakan fabel merupakan sarana penerapan nilai-nilai moral yang inovatif. Hal tersebut menjelaskan peran fabel sebagai media pembentukan moral dan karakter tidak lagi membosankan, tetapi dengan penggunaan teks ini siswa diharapkan dapat lebih menghayati nilai-nilai moral yang ada dalam teks fabel.

Tharinger dalam Fahmy, dkk. (2015, hlm. 92) juga menjelaskan, bahwa fabel juga berperan sebagai umpan balik pendidikan moral peserta didik. Pendapat tersebut menjelaskan fabel memiliki fungsi sebagai indikator pemberitahuan pembelajaran karakter telah diterima dengan baik. Menggunakan teks ini diharapkan peserta didik mempunyai nilai-nilai karakter yang bermoral dan bertoleransi sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan pemaparan di atas, fungsi teks fabel dalam pembelajaran bahasa indonesia adalah membentuk karakter siswa yang bermoral sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Teks fabel penuh dengan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya, nilai tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter bagi peserta didik. Oleh karena itu,

penting bagi peserta didik dalam mempelajari teks fabel mengingat fungsinya yang besar dalam pendidikan karakter dan moral peserta didik.

d. Struktur Teks Fabel

Struktur teks merupakan unsur pembangun teks menjadi satu kesatuan. Setiap teks pasti mempunyai struktur, tak terkecuali teks fabel. Kosasih (2014, hlm. 241) menjelaskan, bahwa seperti halnya prosa lainnya teks fabel memiliki tiga struktur antara lain; 1) Orientasi, berisikan pengenalan tema, tokoh, dan latar cerita pada fabel., 2) Komplikasi, berisikan masalah yang terjadi pada tokoh utama fabel., 3) Resolusi, berisikan penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi pada cerita.

Berbeda dari pendapat sebelumnya kemendikbud dalam AFIFAH V. N., (2020, hlm. 17) menyatakan bahwa terdapat 4 struktur dalam teks fabel antara lain:

1) Orientasi

Orientasi merupakan awalan cerita yang berfungsi untuk mengenalkan cerita. AFIFAH V. N., (2020, hlm. 17) menyatakan, bahwa orientasi merupakan bagian awal cerita yang bertujuan untuk mengenalkan tokoh, latar, dan alur pada cerita. Pada bagian ini biasanya berisi pengenalan umum untuk mengantarkan pada bagian inti cerita.

a) Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan karakter yang menjadi unsur utama dalam cerita. Hartoko dalam Dewi P. C., dan I Putu N. P. K. (2021, hal. 217) menyatakan, bahwa tokoh merupakan figur dalam cerita yang nyata oleh pembaca. Hal itu menjelaskan bahwa tokoh merupakan unsur penting dalam cerita dan merupakan unsur utama yang menjadi fokus cerita.

Berbeda halnya dengan tokoh, penokohan karakter tokoh dalam cerita yang mengenalkan baik dan buruknya sifat tokoh. Pratiwi H, dkk (2022, hlm. 62) menyatakan, bahwa penokohan merupakan gambaran karakter dari tokoh

dalam cerita. Penokohan menjelaskan sifat dari tokoh dalam cerita, sifat tokoh dalam cerita bisa baik, buruk, ataupun netral.

b) Latar (setting)

Latar merupakan gambaran tempat, suasana, dan waktu kejadian dalam cerita. AFIFAH V. N., (2020, hlm. 17) menyatakan, bahwa alur merupakan susunan pengembangan cerita yang dibentuk oleh hubungan sebab-akibat peristiwa dalam cerita. Pengembangan yang dibentuk oleh latar berupa suasana, tempat, dan waktu dalam cerita. Latar membuat cerita lebih hidup berdasarkan kehidupan nyata.

c) Alur (plot)

Alur merupakan pola pengembangan cerita yang merupakan salah satu unsur pembangun cerita. Kosasih E (2019, hlm. 133) menyatakan, bahwa “alur merupakan pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab-akibat ataupun bersifat kronologis.” Dengan adanya alur pembaca dapat mengetahui hubungan sebab-akibat dalam cerita.

2) Komplikasi

Komplikasi merupakan hubungan sebab-akibat dalam cerita. Kosasih E (2019, hlm. 130) menyatakan, bahwa komplikasi merupakan hubungan sebab akibat dari masalah yang terjadi pada figure utama dalam cerita. Dalam cerita komplikasi biasanya berupa konflik yang terjadi pada tokoh yang bertentangan dengan tokoh.

3) Resolusi

Resolusi merupakan bagian cerita penyelesaian dari konflik yang terjadi pada tokoh. Kosasih E (2019, hlm. 180) mengungkapkan, bahwa resolusi merupakan bagian penyelesaian masalah yang muncul secara logis setelah berkenaan dengan peristiwa yang muncul pada komplikasi. Pada bagian ini biasanya terjadi perubahan nasib pada tokoh.

4) Koda

Koda merupakan bagian terakhir dari teks fabel berupa pesan atau amanat. Koda biasa juga disebut sebagai amanat, Sumardjo dan Saini dalam Trisnawati (2021, hlm. 299) menyatakan, bahwa amanat merupakan nilai-nilai moral yang disampaikan penulis pada pembaca melalui karyanya. Jadi koda atau amanat dalam teks fabel merupakan pengajaran moral yang ingin disampaikan penulis melalui karyanya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks fabel mempunyai 4 struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Orientasi merupakan bagian awal struktur yang berfungsi mengenalkan tokoh, latar, dan suasana. Bagian kedua adalah komplikasi berisi awal mula atau munculnya konflik dalam cerita fabel. Ketiga Resolusi bagian penyelesaian konflik pada teks yang ditandai dengan berubahnya perilaku tokoh. Terakhir koda, merupakan bagian terakhir yang berisikan pesan dan amanat yang hendak disampaikan penulis pada pembaca.

e. Kebahasaan Teks Fabel

Kaidah kebahasaan merupakan aturan-aturan kebahasaan yang membangun teks dan membedakannya dari teks lain. Yuniarti I (2020, hlm. 12) menyatakan, bahwa teks fabel mempunyai 4 kaidah kebahasaan antara lain; 1) Mengklasifikasi kata kerja, 2) Penggunaan kata sandang sang dan si, 3) Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu, dan 4) Penggunaan kata hubung. Hal itu menjelaskan bahwa setidaknya teks fabel mempunyai 4 kebahasaan yang membedakannya dengan teks lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut Wisudawati, W., & Sumardi, A. (2023, hlm. 13797) mengungkapkan, bahwa kaidah kebahasaan dalam teks fabel terdiri dari kata kerja, kata sandang, kata keterangan, dan kata hubung. Pendapat tersebut menjelaskan kata-kata yang digunakan dalam teks fabel yang berfungsi membangun suasana cerita dalam teks fabel.

Kaidah kebahasaan yang disampaikan pakar-pakar biasanya berbeda antara satu dengan yang lain. Salah satunya pendapat yang disampaikan oleh

E. Kosasih 2014, hlm. 2041 yang menyatakan bahwa terdapat 5 kaidah kebahasaan dalam teks fabel antara lain:

- 1) Menggunakan kata kerja yang menyatakan waktu.
- 2) Menggunakan kata-kata yang menyatakan tindakan.
- 3) Menggunakan kata kerja yang melukiskan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan para tokohnya.
- 4) Menggunakan kata-kata yang menggambarkan keadaan atau sifat tokohnya.
- 5) Menggunakan dialog.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan dalam teks fabel berbeda berdasarkan pakar yang menjelaskannya. Tetapi secara umum teks fabel mempunyai kaidah kebahasaan antara lain 1) Penggunaan kata kerja (waktu, tindakan, dan suasana) 2) Menggunakan kata sandang si dan sang, 3) Menggunakan kata hubung, dan 4) Menggunakan kata sifat 5) Menggunakan dialog.

4. Memirsa Teks Fabel

a. Pengertian Memirsa

Memirsa merupakan keterampilan berbahasa baru yang dimuat dalam kurikulum prototipe sebagai capaian pembelajaran sebagai jawaban dari perkembangan teknologi. Donaghy dalam Huri, dkk (2021, hlm. 227) mengemukakan, keterampilan makro berbahasa tidak hanya terdiri dari empat komponen tetapi lima dengan ditambahkan keterampilan memirsa. Hal tersebut menjelaskan bahwa memirsa merupakan keterampilan yang hadir sebagai jawaban dari perubahan kebiasaan masyarakat yang dipengaruhi oleh perubahan teknologi. Kondisi tersebut menempatkan keterampilan memirsa sebagai salah satu yang harus dikuasai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa.

Memirsa merupakan keterampilan berbahasa baru yang menjadi jawaban dari kebutuhan zaman terhadap kemajuan teknologi. Donaghy dalam huri (2021, hlm 277) menambahkan, bahwa penambahan

keterampilan memirsa tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi yang pesat. Oleh sebab itu, memirsa tidak dapat dipisahkan dari pengaruh perkembangan teknologi. Sejalan dengan pendapat sebelumnya Chan dalam Huri, dkk (2021, hlm.277) menyebutkan, bahwa karena kemunculannya internet dan teknologi maka memirsa menjadi bagian dari proses pembelajaran dan menjadi bagian integral dalam komunikasi. Berdasarkan kedua pendapat tersebut menjelaskan, bahwa terdapat hubungan yang erat yang saling mempengaruhi antara keterampilan ini dengan perkembangan teknologi.

Keterampilan memirsa merupakan usaha untuk memperoleh informasi melalui media visual. webb dalam Huri, dkk (2021, hlm. 227) mengemukakan, bahwa memirsa merupakan usaha sadar seseorang dalam mencermati dan memahami objek baik televisi, gambar iklan, film, simbol, diagram, foto, video, drama, patung, dan lukisan menggunakan media visual. Hal tersebut menjelaskan memirsa sebagai suatu keterampilan reseptif seseorang menggunakan media visual, objek visual dalam keterampilan ini tidak hanya mencakup bahasa tulis saja tetapi objek-objek lain yang lebih luas seperti warna, gambar, gestur, dan video.

Kemampuan memirsa tidak hanya usaha dalam memperoleh informasi melalui media visual. Messaris dalam Huri, dkk (2021, hlm. 229) menyatakan, bahwa memirsa merupakan pengalaman pemerolehan pengetahuan melalui media visual dengan kesadaran tinggi dalam prosesnya. Hal tersebut menjelaskan bahwa dalam memirsa selain pemerolehan informasi melalui visual, harus ada kesadaran dalam prosesnya untuk menetapkan tujuan dari memirsa sehingga kesungguhan dalam praktik dan mendapatkan informasi menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa memirsa merupakan keterampilan berbahasa baru yang masuk pada kemampuan bahasa reseptif. Keterampilan memirsa didefinisikan sebagai usaha sadar seseorang dalam mengidentifikasi dan memaknai teks multimodal secara visual dalam memperoleh informasi berdasarkan tujuan

yang telah ditetapkan. Keterampilan ini perlu mendapat perhatian karena menjadi capaian yang harus diperoleh peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Oleh sebab itu, penting bagi pendidik dalam mempraktikkan keterampilan memirsa dalam pembelajaran terutama pada teks-teks yang mendukung.

b. Jenis Memirsa

Sebagaimana keterampilan berbahasa lain, terdapat juga jenis-jenis dalam keterampilan memirsa. Huri, dkk (2021, hlm. 229) menyatakan, bahwa terdapat dua jenis keterampilan memirsa yaitu literasi visual dan literasi kritis.

1) Literasi Visual

Literasi visual merupakan pemerolehan pengetahuan melalui media visual, baik dalam bentuk membaca atau memirsa. Pratiwi S, dkk. (2019, hlm. 151) menyatakan, bahwa kemampuan menginterpretasikan dan memaknai informasi dalam bentuk gambar dan visual merupakan literasi visual. Dengan kata lain, segala proses penafsiran media visual menjadi sebuah pengetahuan merupakan proses literasi visual. Hal tersebut terjadi karena adanya hasil dari penafsiran tersebut berupa pengetahuan.

Penafsiran dalam literasi visual tidak hanya mencakup pada bahasa lisan maupun tertulis melainkan pada kemampuan mengidentifikasi pemahaman dari objek secara visual menjadi sebuah informasi. Read dan Smith dalam Bu'lolo Y (2021, hlm. 17) mengemukakan, bahwa literasi visual merupakan kemampuan mengidentifikasi gadis, bentuk, dan warna menjadi sebuah objek, tindakan, memahami informasi melalui lambang. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa literasi visual tidak terbatas pada kemampuan memirsa bahasa saja, tetapi meliputi seluruh aspek baik objek, bentuk, gestur, dan warna menjadi sebuah informasi yang dapat dipahami.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Messaris dalam Huri, dkk (2021, hlm. 229) menyatakan, bahwa literasi visual merupakan pengalaman pemerolehan pengetahuan melalui media visual dengan kesadaran tinggi

dalam prosesnya. Hal tersebut menjelaskan dalam kegiatan pemerolehan informasi dapat dikatakan sebagai literasi visual jika terdapat kesengajaan atau kesadaran dalam proses pemerolehan pengetahuan. Kondisi tersebut juga menjelaskan bahwa tidak semua kegiatan memperoleh pengetahuan termasuk literasi visual juga dalam prosesnya dilakukan atas ketidaksengajaan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa literasi visual merupakan usaha sadar seseorang dalam mengidentifikasi dan memaknai objek secara visual sehingga mendapatkan informasi yang diinginkan. Pengalaman yang didapatkan berdasarkan tujuan awal dari literasi baik untuk hiburan, pekerjaan, maupun pengetahuan.

2) Memirsa Kritis

Memirsa kritis merupakan jenis keterampilan bahasa reseptif kritis. Emperador dalam Huri, dkk (2021, hlm. 229) mengungkapkan, bahwa keterampilan memirsa kritis merupakan salah satu kemampuan berbahasa reseptif kritis di antara menyimak kritis, membaca kritis, dan literasi media. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa memirsa kritis merupakan jenis dari keterampilan berbahasa reseptif kritis yang masuk kriteria literasi kritis secara luas.

Literasi kritis itu sendiri merupakan kemampuan menelaah informasi yang mendalam dari berbagai sudut pandang dalam menemukan konsep yang terhadap objek yang diamati. Yustiwa G. M. (2022, hlm. 540) menyatakan, bahwa literasi kritis merupakan usaha dalam mendapatkan pemahaman dari teks sesuai dengan fakta yang sebenarnya terjadi. Pemahaman yang didapatkan tidak terbatas pada keterampilan membaca saja, tetapi dalam literasi modern pemahaman bisa saja didapatkan melalui keterampilan bahasa lain salah satunya memirsa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa memirsa kritis merupakan usaha sadar yang dilakukan dalam memperoleh informasi yang mendalam memiliki objek yang diamati secara visual. Memirsa kritis

merupakan salah satu keterampilan bahasa reseptif, dan termasuk pada kemampuan literasi kritis secara luas.

c. Tahapan Memirsa

Setiap keterampilan berbahasa mempunyai sintak untuk mempelajarinya, tidak terkecuali pada keterampilan memirsa. Evans dalam Huri, dkk (2021, hlm. 229) menjelaskan, bahwa terdapat 6 tahap dalam keterampilan memirsa antara lain ; 1) *beginning viewing phase* (Fase awal), 2) *Early Viewing Phase* (fase dini), 3) *Exploratory Viewing phase* (fase eksplorasi), 4) *Consolidating Viewing phase* (fase konsolidasi), 5) *proficient viewing phase* (fase mahir), dan 6) *advanced viewing phase* (fase lanjutan).

1) *Beginning viewing phase* (Fase awal)

Pada tahap awal peserta didik menerapkan system dimulai berinteraksi dan memaknai teks multimodal seperti ilustrasi, gambar, warna, dan objek yang diamati.

2) *Early Viewing Phase* (fase dini)

Tahap kedua peserta didik mempunyai pemahaman dan memberikan respon terhadap teks multimodal sederhana yang telah diketahui dan struktur yang dapat diprediksi.

3) *Exploratory Viewing Phase* (fase eksplorasi)

Pada tahap ini peserta didik mampu menerapkan berbagai strategi dalam menafsirkan, mengenali, dan memahami isi, tujuan, dan bentuk teks multimodal.

4) *Consolidating Viewing Phase* (fase konsolidasi)

Pada tahap ini peserta didik mempunyai pemahaman bahwa semua teks disusun berdasarkan tujuan, konteks, dan audien. Sehingga Peserta didik mampu menerapkan berbagai strategi dalam menafsirkan teks multimodal yang lebih kompleks.

5) *Proficient Viewing Phase* (fase mahir)

Pada tahap ini peserta didik mampu mengidentifikasi sebagian besar dengan menawarkan berbagai alternatif dengan mempertimbangkan berbagai kelompok dan ideologi. Sehingga peserta didik dapat dikatakan sebagai menjadi pemirsa kritis terhadap teks yang kompleks dan paham bahwa semua teks disusun berdasarkan suatu tujuan.

6) *Advanced Viewing phase* (fase lanjutan)

Pada tahap lanjutan peserta didik telah mampu mengevaluasi berbagai teks multimodal yang kompleks dengan berbagai alternatif, mampu mengidentifikasi perbedaan antar teks, dan menganalisis secara sistematis dengan menyertakan bukti sebagai penilaian.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bukanlah penelitian awal, tetapi penelitian lanjutan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan topik yang sama. Topik yang ditonjolkan dalam penelitian ini merupakan keterampilan memirsa teks fabel menggunakan model *discovery learning*. Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan topik yang sama, tetapi terdapat perbedaan yang pada keterampilan dan model yang digunakan.

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

NO	NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
1.	Daman Huri (2021)	KAJIAN AWAL KETERAMPILAN MEMIRSA (VIEWING SKILLS) DAN PEMBELAJARANNYA PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA	Persamaan penelitian terletak pada objek kajian pentingnya keterampilan memirsa dalam	Pada penelitian sebelumnya objek kajian lebih pada pengenalan pentingnya keterampilan memirsa era

			proses pembelajaran.	digital di indonesia, sedangkan pada penelitian ini objek kajian lebih difokuskan pada peningkatan kemampuan memirsa menggunakan model <i>discovery learning</i> .
2.	Yadi Mulyadi (2022)	IMPLEMENTASI KETERAMPILAN BERBAHASA MEMIRSA DALAM CAPAIAN PEMBELAJARAN KURIKULUM PROTOTIPE MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X PADA PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK	Persamaan penelitian terletak pada objek kajian memirsa dalam pembelajaran bahasa indonesia sebagai salah satu capaian pembelajaran.	Pada penelitian sebelumnya objek kajian berfokus pada penerapan keterampilan memirsa sebagai capai pembelajaran dalam kurikulum prototipe, sedangkan pada penelitian ini objek kajian lebih spesifik pada

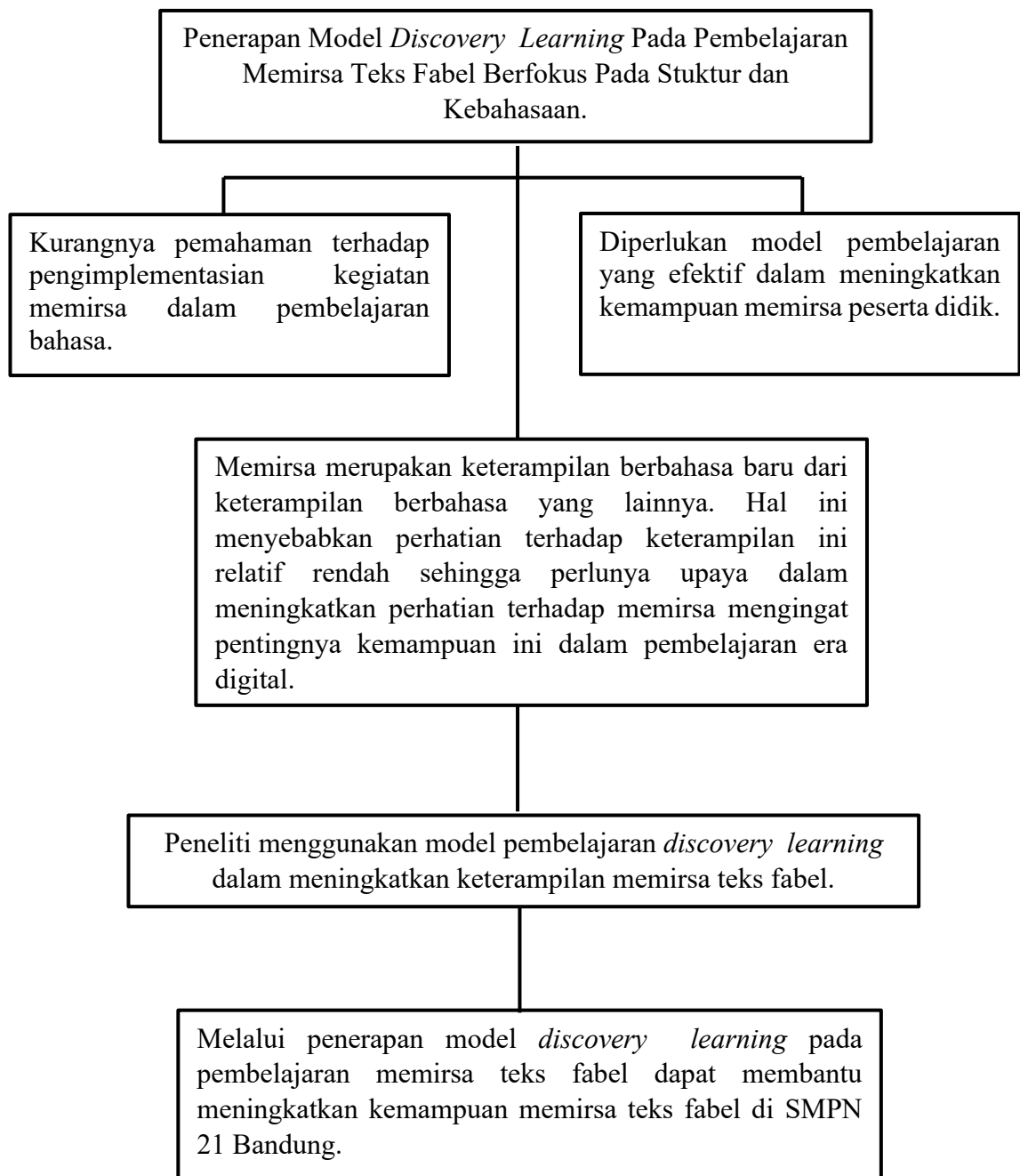
				peningkatan keterampilan memirsas teks fabel menggunakan model <i>discovery learning</i> .
3.	Nira Sari Syahrul Zyam (2022)	ANALISIS KETERAMPILAN MEMIRSA PADA VIDEO PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT MELALUI WHATSAPP	Persamaan terletak pada objek kajian memirsas dalam pembelajaran bahasa Indonesia.	Perbedaan terletak pada teks yang menjadi objek kajian, pada penelitian ini teks yang dikaji yaitu fabel sedangkan pada penelitian sebelumnya teks cerita rakyat.
4.	Mukarramah, M. (2020)	ANALISIS KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA	Persamaan terletak pada model yang digunakan yaitu model <i>discovery learning</i> .	Perbedaan terletak pada objek kajian, pada penelitian ini kajian merupakan memirsas teks fabel sedangkan pada penelitian sebelumnya

				lebih menonjolkan unsur media audio visual.
--	--	--	--	---

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur proses penelitian yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini, kerangka pemikiran berfungsi dalam memudahkan peneliti dalam merumuskan permasalahan penelitian. Berikut kerangka pemikiran dalam penelitian ini.

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan merupakan gagasan dasar dalam penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Tim Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2022, hlm. 23) mengemukakan, bahwa "asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti, sehingga menjadi landasan dalam merumuskan hipotesis." Oleh sebab itu, asumsi berisikan teori-teori atau pemikiran peneliti yang melatarbelakangi perumusan hipotesis dalam penelitian. Adapun, asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penulis telah lulus mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) antara lain: Psikologi Pendidik, Pedagogik, Profesi Keguruan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, dan telah melaksanakan program PLP I dan PLP II.
- b. Pembelajaran teks fabel berfokus pada mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks fabel untuk pemahaman kemampuan memirsa.
- c. Penerapan model *discovery learning* efektif digunakan dalam pembelajaran memirsa teks fabel yang berfokus pada mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks fabel.

2. Hipotesis

Jika asumsi merupakan dasar yang mendasari penelitian, maka hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Tim Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2022, hlm. 23) mengemukakan, bahwa "hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris." oleh karena itu, perlu adanya uji hipotesis untuk mengetahui hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

- a. Penulis sudah mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran memirsa teks

fabel yang berfokus pada mengidentifikasi berfokus pada mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks fabel.

- b.** Peserta didik kurang mampu memirsakan struktur dan kebahasaan teks fabel.sebelum menggunakan model *discovery learning*.
- c.** Peserta didik mampu memirsakan struktur dan kebahasaan teks fabel.setelah menggunakan model *discovery learning*.
- d.** Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen dalam pembelajaran memirsakan teks fabel yang berfokus pada mengidentifikasi struktur dan kebahasaan menggunakan model *discovery learning*.