

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori adalah merupakan pengertian dari berbagai teori-teori yang ada dalam variabel suatu penelitian. Pada kajian teori ini bukan hanya memaparkan pandangan penulis saja tetapi memaparkan teori juga.

1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Fabel Berdasarkan Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013

a. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka memiliki dua kegiatan pembelajaran utama, yakni pembelajaran bersifat reguler dan proyek penguatan profil pelajar pancasila. Mata pelajaran informatika adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari pada kurikulum merdeka. Menurut pendapat Dewi (2022, hlm. 22) menyebutkan bahwa, kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memiliki waktu yang cukup untuk mendalami kompetensi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sehingga konten yang beragam pada pembelajaran intrakurikuler lebih optimal. sehingga dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka ini memadupadankan kegiatan pembelajaran peserta didik dengan kebutuhan minat pada peserta didik.

Mata pelajaran bahasa Indonesia terkhususnya pembelajaran menulis teks fabel termasuk fase D kelas VII. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan capaian pembelajaran pada elemen menulis fase D yang harus dikuasai oleh peserta didik “ peserta didik bisa dalam menulis pikiran, gagasan, pandangan, pesan ataupun arahan untuk bermacam tujuan secara kritis, logis, dan kreatif. Selanjutnya peserta didik menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengambil sumber data secara beraturan. Menyampaikan berbagai ungkapan yang terdiri dari empati, rasa simpati, dan pendapat baik itu pro maupun kontra secara beraturan dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Untuk peserat didik bisa mengembangkan serta menggunakan kosakata baru yang memiliki makna konotatif, denotatif, serta kiasan

untuk menulis dan yang terakhir peserta didik harus bisa menyampaikan tulisan yang telah dilakukan berdasarkan berbagai fakta, imajinasi, dan pengalaman yang menarik dan indah dalam bentuk prosa/puisi dengan penggunaan kosa kata secara terperinci dan kreatif.” Artinya pada fase D ini peserta didik dituntut untuk bisa berpikir kreatif dalam mengembangkan ide, gagasan atau pandangan serta dapat menyampaikan pendapat secara logis.

Kurikulum merdeka sudah pasti memiliki perubahan dengan kurikulum 2013 yakni, Modul ajar menggantikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) menggantikan silabus, Tujuan Pembelajaran (TP) menggantikan Kompetensi Dasar (KD) Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) menggantikan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sumatif menggantikan penilaian harian, Program Semester (Prosem) menggantikan Promes, Sumatif Tengah Semester (STS) menggantikan PTS, Sumatif Akhir Semester (SAS) menggantikan PAS, Indikator asesmen menggantikan indikator soal. Adanya perubahan pada kurikulum ini mengharuskan pendidik untuk memahami kurikulum merdeka ini terlebih dahulu sebelum menyusun menjadi sebuah modul ajar yang sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

Pendidik diberikan kebebasan dalam memadupadankan modul ajar yang telah disediakan pemerintah yang sepadan dengan karakteristik dari masing-masing sekolah. Pemerintah menetapkan beberapa kriteria dalam kurikulum merdeka, yaitu 1) esensial, rancangan dipilih berdasarkan lintas disiplin dan pengalaman belajar; 2) menarik, bermakna serta menantang, mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sesuai dengan usianya; 3) kontekstual dan relevan, konteks waktu dan tempat menyesuaikan dengan pembelajaran; 4) berkesinambungan, fase belajar peserta didik berkaitan dengan alur.

Perbedaan kurikulum merdeka dengan kurikulum 2013, yakni 1) kurikulum merdeka lebih menekankan kepada pengembangan profil pelajar pancasila kepada peserta didik; 2) capaian pembelajaran pada

kurikulum merdeka diurutkan per-fase sehingga memadukan sikap, pengetahuan, kompetensi, dan keterampilan peserta didik; 3) pedoman kurikulum merdeka berdasarkan penguatan profil pelajar Pancasila, panduan pembelajaran, asesmen, operasional sekolah, penyusunan program pembelajaran, pendidikan inklusif, modul layanan bimbingan konseling, dan penyusunan program pembelajaran individual, dari elemen pedoman tersebut akan menjadi objek penelitiannya adalah menulis.

Perencanaan pembelajaran kurikulum merdeka memiliki beberapa langkah sebagai berikut.

1) Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran adalah dalam capaian pembelajaran peserta didik harus kompeten karena capaian pembelajaran dilihat berdasarkan fasenya. Capaian pembelajaran ini memberikan sebuah ketersediaan waktu dan tujuan umum untuk mencapai sebuah tujuan atau fase tersebut. Menurut Anggraena, dkk dalam Syanila (2023, hlm. 18) mengatakan bahwa untuk dapat sampai pada tujuannya pemerintah membuat ke dalam enam fase.

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks fabel memiliki fase D. Menurut Anggraena, dkk (2022, hlm. 19) mengatakan bahwa terdapat pemanfaatan fase-fase capaian pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Pembelajaran yang bersifat fleksibel.
- b. Pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan peserta didik.
- c. Pengembangan rencana pembelajaran yang kolaboratif.

2) Tujuan pembelajaran

Setelah memahami capaian pembelajaran, pendidik akan membuat sebuah rancangan mengenai ide-idenya terkait materi yang akan dipelajari peserta didik dalam fase tersebut menggunakan kata kunci yang telah dikumpulkan pada saat tahap sebelumnya. Terdapat dua komponen utama dalam penulisan tujuan pembelajaran, yakni:

- a. Kompetensi, merupakan sebuah kemampuan yang perlu didemonstrasikan bagi peserta didik. pendidik dapat menggunakan pertanyaan panduan.
- b. Lingkup materi, merupakan rancangan awal yang musti dipahami pada akhir satu uni pembelajaran.

3) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Menurut Anggraeni, dkk (2022, hlm. 19) mengungkapkan bahwa alur tujuan pembelajaran (ATP) mempunyai fungsi yang sama dengan silabus kurikulum 2013. Berfungsi untuk persiapan secara garis besar dalam pembelajaran dan assesmen dengan jangka waktu satu tahun. Pada tahap ATP guru hendaknya menyusun tujuan pembelajaran yang telah diuraikan. ATP musti disusun secara logis, linier, runtun, dan tidak lintas fase. ATP boleh berbeda dengan pendidik yang lain walaupun dalam fase yang sama karen ATP tidak ditetapkan pemerintah.

4) Rencana Pembelajaran dan Asesmen

Rencana pembelajaran dibuat mengarahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran setiap harinya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk rencana pembelajan lebih rinci jika dibandingkan dengan tujuan pemebelajaran karena rencana pembelajaran tersebut disusun berlandaskan tujuan pembelajaran. Rencana pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing pendidik sudah pasti memiliki perbedaan dengan berbagai faktor yang melatarbelakangi perbedaan tersebut, yaitu perbedaan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, lingkungan yang berbeda, dan sebagainya.

Tabel 2. 1
Komponen Minimum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Modul Ajar

Komponen Minimum Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Komponen Minimum Dalam Modul Ajar
<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran). • Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran. Biasanya untuk satu atau lebih pertemuan. • Asesmen pembelajaran: Rencana asesmen untuk di awal pembelajaran dan rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran). Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran. Biasanya untuk satu tujuan pembelajaran yang dicapai dalam satu atau lebih pertemuan. • Rencana asesmen untuk di awal pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya. • Rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya. • Media pembelajaran yang digunakan, misalnya bahan bacaan yang digunakan, lembar kegiatan, video, atau tautan situs web yang perlu dipelajari peserta didik.

Tabel 2. 2
Komponen Modul Ajar Versi Lengkap

Informasi Umum	Kompetensi Inti	Lampiran
<ul style="list-style-type: none"> • Identitas penulis modul • Kompetensi awal • Profil pelajar Pancasila • Sarana dan prasarana • Target peserta didik • Model pembelajaran yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran • Asesmen • Pemahaman bermakna • Pertanyaan pemantik • Kegiatan pembelajaran • Refleksi peserta didik dan pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja peserta didik • Pengayaan dan remedial • Bahan bacaan pendidik dan peserta didik • Glosarium • Daftar pustaka

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan bahwa kurikulum merdeka merupakan hasil dari penyempurnaan kurikulum 2013. Oleh karena itu, sekolah seharusnya sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka ini sehingga pendidikan ke depan menjadi lebih baik berdasarkan upaya evaluasinya. Penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka.

b. Kurikulum 2013

Pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat dengan kurikulum. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal (1) ayat (19), konstitusi mengemukakan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Artinya hasil keputusan tersebut membuktikan bahwa tujuan dan arah pendidikan di Indonesia inilah yang dibahas pada kurikulum ini. Kurikulum dijadikan sebagai sebuah landasan dalam menyelenggarakan pendidikan, khususnya pendidikan di Indonesia.

Indonesia memiliki kurikulum yang bersifat tidak tetap atau sering berubah-ubah sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh pemerintah. Sekolah harus menggantikan atau menyesuaikan menjadi kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah. Beberapa hal yang menjadi faktor berubahnya

kurikulum yang ada di Indonesia, yakni untuk menjadikan pendidikan yang ada di Indonesia ini menjadi lebih baik lagi. Tidak hanya itu pemerintah Indonesia ini selalu mengikuti karakteristik masyarakatnya sendiri dan mengikuti perkembangan teknologi.

Kurikulum 2013 memiliki karakteristik menerapkan pendekatan saintifik. Merujuk pada Kemendikbud 2013 “Guru berusaha dapat mengoordinasikan dalam proses pembelajaran kerjasama dalam kelompok belajar peserta didik, dapat melatih peserta didik dapat berkomunikasi sehingga peserta didik dapat menghasilkan berbagai macam konsep, namun tidak hanya itu tetapi dapat menemukan aturan serta prinsip, selain itu juga dapat menyelesaikan masalah dengan melakukannya proses pembelajaran sebagai hasil dari implementasi pendekatan saintifik.” Ada 5 aspek yang harus dikuasai pada pendekatan saintifik, yaitu berkomunikasi, mencoba, mengamati, menalar dan menanya. Oleh karena itu siswa harus memiliki kemampuan berpikir yang terstruktur atau tersistematis.

Pada silabus Kurikulum 2013, tidak hanya menuntut siswa/peserta didik yang memiliki kemampuan tersistematis, namun pendidik juga harus memiliki kemampuan tersebut agar bisa meningkatkan kompetensi di sekolah pada saat mengajar. Setiadi, H (2016, hlm. 18) mengemukakan “bahwa guru di sekolah diminta untuk memberikan penilaian yang seimbang di ranah domain, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor pada pelaksanaan penilaian secara eksplisit.” Artinya pada kurikulum 2013 ini adanya penekanan untuk meningkatkan kompetensi pada peserta didik. Oleh karena itu, pendidik memiliki peranan sebagai fasilitator, bukan hanya sebagai pengajar saja.

1) Kompetensi Inti

Kurikulum memiliki kaitan yang sangat erat dengan kompetensi inti. Pada kompetensi inti ada beberapa aspek yang perlu peserta didik penuhi agar mencapai syarat ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Kompetensi inti terdiri dari aspek pengetahuan dan keterampilan (kognitif, psikomotor dan afektif). Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada kurikulum 2013 Pasal 2 ayat (1) mengatakan “ Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013 merupakan seorang

peserta didik harus memiliki tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan pada setiap tingkat kelas” Maka pendidik memiliki peran yang harus dicapai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Kompetensi inti kemudian akan dikembangkan menjadi Kompetensi Dasar. Rachmawati, R (2018, hlm. 19) meenyatakan bahwa KI dibentuk pada 4 kelompok yang saling berkenaan dan berkaitan dengan sikap religius (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), keterampilan (KI 4). Untuk mendapatkan KI 1 dan KI 2 didapatkan secara tidak langsung, namun untuk KI 3 dan KI 4 didapatkannya dengan cara mengikuti pembelajaran secara langsung. Kompetensi Inti (KI) merupakan suatu pencapaian akhir yang dapat diterima pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kompetensi inti dapat melihat berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, yakni sikap religius (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3) dan keterampilan (KI 4).

2) Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar memiliki kaitan dengan kompetensi inti. Kompetensi dasar dikembangkan oleh pendidik berdasarkan materi yang akan dipelajari. Menurut pendapat Rachmawati. R (2018, hlm. 20) mengatakan bahwa Kompetensi Dasar merupakan kompetensi yang diturunkan dari KI pada setiap mata pelajaran bagi setiap kelas. Jadi setiap KD merupakan sebuah turunan dari KI. Pada kompetensi inti memiliki sebuah rumusan bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan yang harus dikuasai. Sejalan denagn hal itu Kunandar (2015, hlm. 15) menyatakan bahwa KD merupakan kompetensi pada suatu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh setiap siswa . Artinya setiap mata pelajaran di kelas sudah dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan klarifikasinya masing-masing. Sejalan dengan pendapat Kemendikbud (2014, hlm 20) menyebutkan bahwa Kompetensi Dasar (KD) dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan materi yang akan diajarkan namun tetap bisa mengembangkan KD berdasarkan karakteristik masing-masing mata pelajaran.

Pendidik dapat menyesuaikan materi berkdasarkan kompetensi dasar berdasarkan materi yang akan dipelajari dan kemampuan peserta didik itu

sendiri. Contohnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang terdiri dari beberapa aspek keterampilan berbahasa, yakni berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Sehingga KD yang akan dibuat oleh pendidik harus berkaitan dengan aspek keterampilan berbahasa tersebut.

KD kemudian akan menspesifikan menjadi indikator. Pada pembuatan indikator, Kompetensi Dasar inilah yang akan menjadi sebuah acuan. Menurut Mulyasa (2011, hlm. 20) mengatakan bahwa indikator merupakan sebuah elemen yang penting dalam pengukuran keberhasilan proses belajar pada mata pelajaran. Sehingga, dalam menyusun indikator pendidik harus mampu mengacu kepada KD agar peran indikator dalam pengukuran pencapaian hasil proses belajar mengajar pada peserta didik dapat terlaksanakan dengan baik. Pendidik dapat melihat landasan pada KKO (Kata Kerja Operasional) dalam merumuskan indikator.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Kompetensi Dasar (KD) merupakan sebuah turunan dari Kompetensi Inti (KI). Pendidik dapat merumuskan KD berdasarkan karakteristik dari siswa/peserta didik dan materi yang akan dipelajari. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

3) Alokasi Waktu

Setiap proses belajar mengajar sudah pasti membutuhkan waktu. Memanajemen waktu dengan baik akan berdampak pada kegiatan pembelajaran yang lancar. Alokasi waktu berkaitan dengan waktu yang digunakan dalam menyampaikan materi, oleh karena itu pentingnya memanajemen waktu. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 21) mengungkapkan alokasi waktu adalah kompetensi dasar yang dilakukan secara cermat dengan hitungan minggu yang efisien dan efektif, serta alokasi mata pelajaran dalam 1 minggu/ perminggu dengan memperhitungkan jumlah kompetensi dasar, tingkat kepentingan, dan tingkat kesulitan. Artinya seorang pendidik harus bisa menyampaikan materi dengan sebaik mungkin agar tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, seperti 15 menit pada kegiatan pendahuluan, 60 menit pada kegiatan inti, dan 15 menit pada kegiatan penutup.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa alokasi waktu adalah perkiraan pendidik dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan waktu yang efektif disepadankan dengan karakteristik siswa/peserta didik. Alokasi waktu sangat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran (belajar mengajar) yang mengupayakan kegiatannya efektif dan tersistematis.

2. Pembelajaran Menulis Teks Fabel yang Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kreatif

a. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses peserta didik dalam belajar yang dibantu oleh pendidik secara baik. Pendidik dan peserta didik dapat melakukan kegiatan proses pembelajaran secara daring/luring. Sanjaya (2009, hlm. 18) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang memiliki tujuan, yakni membelajarkan peserta didik. Artinya pembelajaran ini memberikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Suasana belajar yang menyenangkan dapat menciptakan ketercapaian sebuah tujuan.

Pemerintah akan mengatur sistem proses pembelajaran. Pembelajaran yang kompleks akan dapat mencapai standar proses pendidikan. Artinya peserta didik dan pendidik melakukan sebuah proses pembelajaran dikelas dengan sistem pembelajaran yang berkelanjutan. Di dalam proses pembelajaran terjadi sebuah interaksi aktif antara peserta didik sebagai objeknya dan pendidik yang memberikan materinya. Sebenarnya tujuan dari pembelajaran adalah untuk memperoleh sebuah ilmu pengetahuan dan memotivasi kemampuan peserta didik serta merangsang keingintahuan mereka.

Pembelajaran di Indonesia pada saat covid-19 dilakukan secara daring. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dan peserta didik secara online melalui jejaring yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik. Menurut Batubara (2020, hlm. 25) mengatakan bahwa pembelajaran daring merupakan sebuah web yang memiliki fungsi sebagai pengelola kegiatan daring. Kegiatan daring ini merubah suasana belajar yang semakin canggih.

b. Menulis

Bahasa Indonesia memiliki keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Menulis adalah suatu keterampilan yang wajib dimiliki oleh peserta didik. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang memberikan ide atau gagasan berbentuk tulisan.

Menurut Tarigan (2008, hlm. 26) mengatakan bahwa keterampilan menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara tidak langsung dengan pihak yang terkait, namun bersifat produktif dan eksfresif. Artinya, menulis merupakan komunikasi dengan orang lain secara tidak langsung. Wahyuni dan Ibrahim (2012, hlm. 18) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis yaitu menuangkan gagasan atau ide melalui lambang-lambang kebahasaan. Sehingga, menulis adalah bentuk tulisan yang ditulis berdasarkan curahan pikiran seseorang. Jadi menulis merupakan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain secara tertulis yang berfungsi menuangkan gagasan secara teratur melalui lambang bahasa sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

Menulis dapat membantu seseorang menyalurkan ide atau gagasan ke dalam bentuk karya tulis, namun banyak orang yang menganggap menulis adalah keterampilan yang dianggap paling sulit. Hal itu sejalan dengan pendapat Prastikawati et al (2020, hlm. 8) yang menyatakan bahwa keterampilan dianggap sulit dan membutuhkan bimbingan ialah keterampilan menulis. Artinya, dalam menulis membutuhkan sebuah bimbingan dan latihan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam membimbing dan melatih peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis, sehingga pendidik harus bisa memberikan solusi untuk peserta didik agar ingin menulis, contohnya dengan menulis karya sederhana seperti teks fabel.

1) Tujuan Menulis

Kegiatan menulis memiliki suatu tujuan yang ditunjukkan kepada pembaca dan penulis. Tujuan menulis ini tergantung dari penulisnya sendiri. Menurut Simarmata (2019, hlm. 26) bahwa tujuan dari menulis merupakan memberikan informasi kepada pembaca, dapat mengubah pandangan pembaca melalui sebuah karangan, dan dapat menghibur pembaca.

Menurut R.A Siregar (2022, hlm. 26) mengatakan tujuan menulis sebagai berikut.

- a) Menerangkan dan menjelaskan.
- b) Penulis mengamati suatu objek dengan menerbitkan citra.
- c) Meninggalkan perubahan sesuatu dari awal hingga akhir.
- d) Meyakinkan pembaca.

Dalam keterampilan menulis bukan hanya menyalin kata atau menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Jadi, menulis harus memiliki tujuan yang nantinya dapat diimplementasikan ke dalam kehidupan.

2) Fungsi Menulis

Menulis memiliki berbagai fungsi. Fungsi pokok menulis adalah untuk menyampaikan sesuatu namun bukan secara langsung. Kasupardi dan Supriatma (2010, hlm 30) menyebutkan fungsi-fungsi menulis diantaranya sebagai berikut.

- a) Berfungsi informatif
Sifat ini memberikan sebuah informasi terkait hal yang dibahas.
- b) Berfungsi pragmatis
Sifat ini lebih memberikan kebermanfaatan dalam pendidikan..
- c) Berfungsi interaksional
Sifat ini lebih memperhatikan perasaan dan solidaritas sesama manusia.
- d) Berfungsi direktif
Sifat ini berfungsi untuk mengajak pembaca melakukan sesuatu yang sesuai dengan maksud pembaca, bukan hanya sekedar melakukan sesuatu.
- e) Berfungsi emotif
Dalam menulis juga pengarang akan menuturkan dalam bentuk tulisan sesuai dengan sikapnya.
- f) Berfungsi imajinatif
Penulis akan menuangkan gagasan atau idenya berdasarkan perasaan sebenarnya maupun hanya imaji saja. Fungsi ini bersifat memberikan kesenangan kepada pembaca.

Berdasarkan paparan di atas, fungsi menulis terdiri dari 6 fungsi, diantaranya pragmatis, interaksional, informatif, direktif, emotif, dan imajinatif.

Menurut Suparno dan Yunus (2009, hlm. 31) menyebutkan bahwa terdapat empat fungsi dalam menulis, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menambahkan kepintaran.
- 2) Mengembangkan ide yang inovatif dan kreatif.
- 3) Meningkatkan keberanian.
- 4) Memotivasi kemauan dan kemahiran mengumpulkan informasi.

Berdasarkan paparan di atas, fungsi-fungsi menulis adalah untuk menambahkan kepintaran, mengembangkan ide yang inovatif dan kreatif, meningkatkan keberanian, dan memotivasi kemauan dan kemahiran mengumpulkan informasi. Hal tersebut memiliki kebermanfaatan bagi kehidupan.

c. Berpikir Kreatif

Setiap orang memerlukan keterampilan berpikir dalam kehidupan. Johnson (2002, hlm. 107) mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah proses dasar dalam mengeluarkan ide pada aspek berpikir yang rasional untuk memaparkan dengan perspektif. Artinya berpikir kreatif adalah sebuah ide dasar yang rasional. Menurut Parkin (1995, hlm. 107) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu karya yang dihasilkan dari pikiran yang orisinal dan kreatif. Berpikir kreatif memiliki persamaan makna dengan berpikir divergen. Menurut Guildford dalam Nurdiansyah (2016, hlm. 439) mengatakan bahwa berpikir divergen memiliki empat indikator yakni, 1) *Fluence*, yaitu banyaknya ide yang dihasilkan, 2) *flexibility*, yaitu kecakapan dalam menghasilkan aneka ragam ide, 3) *Originality*, yaitu kemahiran mendapatkan ide yang belum pernah ada, 4) *elaboration*, yaitu mengembangkan ide yang telah dihasilkan secara lebih spesifik lagi. Baer (1993, hlm. 1993) menambahkan bahwa seseorang yang memiliki kreativitas tinggi adalah orang yang mampu dalam berbagai hal, seperti bersikap, berpikir, dan kemahiran dalam menyelesaikan masalah. Marzono (1988, hlm.

108) mengatakan bahwa terdapat lima bagian berpikir kreatif di antaranya sebagai berikut.

- 1) Kreativitas memiliki kaitan yang sangat erat dengan usaha dan kemauan. Dalam menghasilkan sesuatu dibutuhkan sebuah usaha.
- 2) Kreativitas mendapatkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Orang yang kreatif akan menghasilkan karya yang baru dan lebih inovatif.
- 3) Kreativitas pada evaluasi eksternal kurang dibutuhkan daripada evaluasi internal. Standar sesuatu yang telah ditetapkan oleh pemikir kreatif harus percaya.
- 4) Ide kreativitas seseorang tidak dibatasi. Seorang yang kreatif akan menyelesaikan masalah dengan berbagai sudut pandang dan mendapatkan penyelesaian yang tepat.
- 5) Sering melakukan sesuatu dapat menghasilkan kreativitas baru.

d. Teks Fabel

1) Pengertian Teks Fabel

Fabel berkaitan dengan hewan. Pada dasarnya teks fabel merupakan sebuah teks yang bersifat fiksi atau khayalan yang tujuannya menghibur pembaca. Kemendikbud (2014, hlm. 19) mengemukakan bahwa fabel merupakan sebuah kisah yang mendeskripsikan tentang hewan yang berperilaku seperti manusia. Sedangkan menurut Sudarmaji, dkk (2010, hlm. 24) yang mengatakan cerita fabel adalah cerita yang mengisahkan hewan atau tumbuhan di tempat mereka tinggal yang seolah-olah sifatnya menyerupai manusia. Artinya cerita fabel adalah kisah hewan dan tumbuhan yang seolah-olah memiliki sifat seperti manusia. Cerita fabel ini disisipkan nilai moral yang dapat dipelajari oleh peserta didik dan kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan.

Menurut Nurgiyantoro (2012, hlm. 19) menyebutkan bahwa cerita fabel yang dihadirkan dengan personifikasi berkaitan dengan tokoh yang kompleks serta karakter masalah hidup yang dinyatakannya. Berarti fabel merupakan cerita hewan yang seolah-olah memiliki persoalan hidup yang bersifat seperti manusia.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa teks fabel merupakan karangan fiksi yang mendeskripsikan kehidupan hewan namun dideskripsikan seperti layaknya sifat manusia dan memiliki nilai moral positif yang bisa diterapkan dalam berkehidupan dan meninggalkan nilai negatifnya. Cerita fabel ini hanya bertujuan sebagai penghibur bagi para pembacanya.

2) Struktur Cerita fabel

Setiap karangan fiksi mempunyai sebuah struktur alur dalam ceritanya begitu juga dengan teks fabel. Teks fabel terdiri dari empat struktur alur dalam membuatnya. Berdasarkan buku paket peserta didik kelas VII, ada empat struktur yang dimiliki oleh teks fabel. Struktur teks fabel yang disusun dengan sistematis akan menghasilkan cerita fabel yang baik serta mudah dimengerti oleh pembaca.

Menurut Grace (2005, hlm. 26) menyatakan bahwa pengertian dari masing-masing struktur pada cerita fabel, yaitu orientasi: menggambarkan suatu pengenalan tentang tokoh, latar suatu peristiwa; komplikasi: bagian yang memunculkan tokoh mengalami permasalahan; resolusi: bagian cerita yang memuat penyelesaian masalah. Berdasarkan paparan di atas hanya terdapat tiga struktur penyusunan cerita fabel.

Sejalan dengan pendapat Isnatun dan Farida (2013, hlm. 26) mengatakan bahwa struktur teks fabel sebagai berikut.1. Orientasi: bagian ini akan mengenalkan tokoh dan latar peristiwa; 2. Komplikasi: mulai munculnya masalah yang dihadapi oleh tokoh; 3. Klimaks: bagian ini menggambarkan puncak permasalahan yang dihadapi tokoh; 4. resolusi: bagian akhir yang berisikan pemecahan masalah. Berdasarkan paparan di atas, terdapat 4 struktur cerita fabel, diantaranya komplikasi, orientasi, klimaks, serta resolusi.

Sedangkan pada buku paket peserta didik ada empat struktur cerita fabel, yakni komplikasi, orientasi, koda, serta resolusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemendikbud (2014, hlm. 21) mengungkapkan cerita fabel memiliki beberapa struktur yang harus diperhatikan ketika menyusunnya. Berikut struktur teks fabel.

1) Orientasi: bagian awal dalam cerita fabel yang berisi pengenalan tokoh dan latar peristiwa.

- 2) **Kompikasi:** bagian ini berisikan tentang konflik yang dialami oleh seorang tokoh.
- 3) **Resolusi:** pada bagian ini terdapat penyelesaian masalah yang dialami oleh tokoh.
- 4) **Koda:** bagian akhir yang berisikan amanat yang terkandung dalam teks fabel.

Berdasarkan paparan dari Kemendikbud bahwa teks fabel ini memiliki empat struktur yaitu, komplikasi, orientasi, koda, serta resolusi yang harus diperhatikan agar penyusunannya sistematis dan dapat dipahami.

Berdasarkan penjelasan yang terah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa teks fabel memiliki empat struktur yakni, komplikasi, orientasi, koda, serta resolusi. Dalam penyusunan teks fabel, struktur ini sangat dibutuhkan karena akan mempermudah pembaca memahami cerita yang disajikan.

3) Unsur-Unsur Teks Fabel

Teks fabel tidak mempunyai perbedaan dengan teks lainnya, teks fabel juga mempunyai sebuah unsur di dalamnya. Unsur tersebut memiliki sebuah tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013, hlm. 30) mengatakan bahwa teks fabel memiliki unsur pembangun sebagai berikut.

1) Tema

Tema adalah sebuah landasan dari cerita tersebut. Tema ini menunjukkan sebuah kunci dari penyimpulan keseluruhan cerita. Setiap cerita yang disajikan sudah pasti memiliki tema yang berbeda-beda tergantung dari yang dipikirkan dan dirasakan oleh tokohnya.

2) Tokoh

Sifat yang diperankan oleh pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh ini diperankan oleh hewan sekaligus bersamaan dengan manusia. Biasanya tokoh ini memerankan sifat antagonis dan protagonis. Sejalan dengan pendapat Nurgiyanto (2010, hlm. 30) mengatakan bahwa tokoh dibagi berdasarkan penampilan sebagai berikut.

- a) **Antagonis** merupakan peran yang bersifat jahat biasanya sifat ini yang membuat cerita tersebut mengalami konflik

- b) Protagonis merupakan tokoh yang diperankan dengan baik. Biasanya tokoh ini bisa dikatakan sebagai penyelamat tokoh yang lain dalam sebuah cerita.

3) Latar

Latar adalah menunjukkan tentang waktu, suasana, dan tempat pada sebuah cerita. Menurut Nurgiantoro (2013, hlm. 31) menyatakan bahwa latar merupakan waktu atau tempat serta suasana yang terjadi pada sebuah cerita. Latar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu waktu, tempat, dan suasana. Sehingga bahwa latar waktu akan menunjukkan kapan kejadian itu terjadi, latar tempat menunjukkan dimana kejadian itu terjadi, dan latar suasana menunjukkan bagaimana suasana pada saat kejadian.

4) Alur

Alur cerita merupakan sebuah jalan cerita yang dialami tokoh dari awal hingga akhir. Alur cerita fabel harus dibuat sesederhana mungkin dan mudah dipahami karena yang membaca teks fabel ini kebanyakan anak-anak. Menurut Nurgiantoro (2010, hlm. 31) mengatakan bahwa alur pada sebuah cerita terbagi menjadi tiga macam yang terdiri dari maju, mundur, dan campuran.

- a) Alur maju, alur ini disajikan oleh pengarang dari awal hingga akhir.
- b) Alur Mundur, alur ini disajikan oleh pengarang dari mulai klimaks, kemudian kembali lagi ke awal dan menuju akhir.
- c) Alur campuran, alur ini disajikan oleh penagarang secara maju dan mundur. Cerita satu belum selesai, dilanjutkan ke cerita baru dan kemudian kembali lagi ke cerita satu.

5) Sudut pandang, merupakan bagaimana cara pengarang mengisahkan cerita. Hidayati, Nurgiantoro (2009, hlm. 32) mengatakan bahwa sudut pandang dibagi menjadi dua bagian diantaranya.

- a) Sudut pandang orang pertama, dimana pengarang mengisahkan ceritanya dengan menggunakan kata aku dan saya
- b) Sudut pandang orang ketiga, dalam sudut pandang ini pengarang akan mengisahkan cerita dengan menggunakan kata dia dan mereka.

6) Amanat

Amanat merupakan cerita yang memiliki pesan moral. Menurut Kosasih (2016, hlm. 32) menyatakan bahwa biasanya pesan moral yang terkandung dalam sebuah cerita ini berkaitan dengan tema yang disajikan pada cerita. Artinya dengan mengamati tema secara baik maka akan dengan mudah melihat amanat yang dimaksudkan pada cerita tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang terdapat di atas bahwa teks fabel memiliki sebuah nilai moral yang tokohnya diperankan oleh hewan.

4) Ciri dan Kebahasaan Teks Fabel

Setiap teks fiksi memiliki karakteristik yang berbeda-beda, begitu juga dengan teks fabel yang memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Setyoningrum (2018, hlm. 27) menyatakan bahwa teks fabel memiliki karakteristik tersendiri diantaranya sebagai berikut.

- a. Dalam penceritaan biasanya teks fabel memakai tokoh hewan.
- b. Hewan memiliki sifat seperti layaknya manusia.
- c. Memiliki nilai moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sosial.
- d. Dalam menceritakan teks fabel ini memiliki alur yang singkat.
- e. Kata yang digunakan dalam menceritakannya sangat mudah dipahami.
- f. Menggunakan latar tempat di alam.
- g. Memiliki peran yang kuat dan lemah.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa cerita fabel memiliki ciri-ciri yakni, diperankan oleh hewan, menggunakan latar alam, memiliki nilai moral yang bisa diterapkan, memiliki sifat seperti manusia, diceritakan secara singkat dan kata yang digunakan mudah untuk dipahami.

Sedangkan dalam teks fabel juga memiliki ciri kebahasaan.

Menurut Kosasi dan Restui (2013, hlm. 28) menyatakan bahwa cerita fabel memiliki ciri kebahasaan, diantaranya latar suasana, latar waktu, latar tempat, dan adjektiva. Berikut ciri kebahasaan dalam teks fabel.

- a. Menggunakan kata verba.
- b. Menggunakan kata si dan sang.
- c. Menerapkan kata keterangan tempat dan waktu.
- d. Memakai kata penghubung, kemudian, lalu, akhirnya, dan selanjutnya.

Digunakannya ciri kebahasaan untuk memudahkan pembaca menemukan ciri teks fabel. Ciri teks fabel diantaranya, memiliki kata verba, kata si dan sang, kata keterangan, dan kata penghubung.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dapat disimpulkan bahwa teks fabel memiliki karakteristik. Ciri teks fabel adalah teks yang diperankan oleh hewan dan memiliki sifat seperti manusia. Sedangkan ciri bahasanya adalah menggunakan kata verba, kata sifat, latar tempat, suasana dan waktu.

5) Langkah-Langkah Menulis Teks Fabel

Dalam menulis teks fabel pasti memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan. Merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh penulis ketika ingin memulai untuk menulis teks fabel. Berikut langkah-langkah ketika ingin menulis teks fabel.

a) Menentukan tema

Sebelum menulis cerita, seorang pengarang terlebih dahulu akan menentukan tema apa yang akan digunakan pada cerita yang akan hendak di tulis. Cerita fabel memiliki banyak tema, seperti persahabatan, kesetiaan, kejujuran, kebijaksanaan, dan sebagainya.

b) Menentukan ide cerita

Setelah menentukan temanya, penulis akan menentukan ide ceritanya ingin seperti apa. Pengarang bisa mencari referensi untuk menentukan ide ceritanya melalui bacaan buku, tayangan teks fabel yang diberikan pendidik, dan sebagainya.

c) Menentukan alur cerita

Setelah menentukan ide cerita, pengarang akan menentukan alur ceritanya yang hendak ditulis secara garis besar.

d) Menciptakan tokoh

Setelah mengetahui alur ceritanya secara garis besar, maka tahap selanjutnya akan menciptakan tokoh yang akan dipakai pada teks tersebut dan memberi namanya berdasarkan sifat manusia.

e) Menentukan sudut pandang

Setelah menciptakan tokohnya, pengarang akan menentukan sudut pandang berdasarkan pandangan pengarang itu sendiri. Sudut pandang terdapat menjadi

3 sudut pandang, yaitu sudut pandang orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga.

f) Mengembangkan cerita

Setelah semuanya ditentukan, pengarang akan memulai untuk mengembangkan ceritanya berdasarkan kerangka yang telah dibuat di awal dengan menarik.

g) Membuat penutup

Bagian penutup ini, pengarang dapat menuliskan pesan moral yang terdapat pada cerita tersebut kepada pembacanya.

e. Model Pembelajaran *Moody*

Model pembelajaran merupakan suatu cara untuk melakukan sesuatu secara sistematis untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Biasanya model pembelajaran juga bisa disebut sebagai pendekatan dalam proses belajar. Jadi dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah suatu strategi yang digunakan pendidik dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Menurut Joyce dan Weil (2019, hlm. 13) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah pengarahan bagi pendidik dalam proses belajar mengajar sesuai dengan rancangan bahan pembelajaran. Artinya model pembelajaran adalah sebuah konsep yang sudah dirancang secara sistematis untuk diterapkan pada suatu pembelajaran agar dapat menghasilkan pembelajaran secara efektif.

Pendapat Kemp dalam Istiyani (2019, hlm. 19) mengatakan bahwa metode pembelajaran tidaklah mudah untuk membedakan dengan strategi. Namun model pembelajaran ini adalah sebuah rancangan pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh peserta didik dan pendidik di dalam suatu proses belajar mengajar agar pembelajarannya dapat tercapai dengan baik.

Menurut Endaswara dalam Wyn, dkk (2013, hlm. 3) mengungkapkan bahwa model *moody* adalah suatu pembelajaran yang cara belajarnya dapat membuat peserta didik aktif dan kreatif karena memuat 4 komponen sekaligus yaitu, persiapan (pemunculan ide), *inkubasi* (pengolahan ide), *ilmunisasi* (mengungkapkan ide), dan *verifikasi* (memacu kreativitas peserta didik) ke empat komponen tersebut sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Komponen pertama model pembelajaran *Moody* adalah *Persiapan*. Menurut

Endaswara dalam Wyn, dkk (2013, hlm.4) mengatakan bahwa *persiapan* (pemunculan ide), pendidik memberikan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari dan peserta didik mulai memunculkan idenya ketika menanggapi pertanyaan tersebut. Menurut Endaswara dalam Wyn, dkk (2013, hlm. 4) mengatakan bahwa *Inkubasi* (pengolahan ide) yaitu keterkaitan pengalaman peserta didik yang sekarang ataupun pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Artinya inkubasi ini menyatakan bahwa adanya keterkaitan antara kebutuhan, materi, dan kondisi peserta didik. *Ilmunisasi* yakni terkait dengan kecakapan peserta didik dalam mengungkapkan ide atau pikiran yang ia miliki. Dengan adanya ide yang ia miliki, peserta didik lebih mudah mempelajari materi jika dikaitkan dengan pengalaman yang pernah dialami, dirasakan, dan dilihat dalam kehidupannya. Sehingga dengan begitu peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. *Verifikasi* (memacu kreatifitas peserta didik) adalah bagian penting dalam pembelajaran. *verifikasi* dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan dampak positif kepada pendidik saja melainkan juga memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam mengetahui kecakapan yang peserta didik miliki. Verifikasi juga tidak hanya dilakukan oleh peserta didik terhadap diri sendiri, namun bisa juga dilakukan terhadap temannya. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk berusaha lebih baik lagi kedepannya dalam mencapai tujuan yang maksimal.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *moody* merupakan proses dalam kegiatan belajar mengajar yang membuat peserta didik aktif dan kreatif sehingga mempermudah peserta didik memperoleh dan menguasai materi yang baru.

f. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dijadikan sebagai alat penyampaian materi dalam suatu kelas agar peserta didik lebih cepat memahami dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang telah dijejaskan oleh guru. Menurut Jatiningtias (2019, hlm. 34) menyatakan bahwa media dijadikan sebagai alat untuk menunjang proses belajar mengajar. Artinya untuk dapat mewujudkan suasana belajar yang efektif dibutuhkan keterampilan pendidik

dalam menggunakan media pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai suatu perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pendapat Sadiman dan Zainiyati (2017, hlm. 33) mengatakan “bahwa secara harfiah media berasal dari kata latin yang berarti perantara. Maksud perantara adalah alat bantu”

Peserta didik dapat dirangsang dengan cara penggunaan media pembelajaran yang efektif. Menurut Gagne dalam Sadjiman, dkk (2012, hlm. 33) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa unsur yang dapat menarik peserta didik dalam proses belajar. Artinya dalam pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik sangatlah penting karena memiliki dampak terhadap peserta didik itu sendiri. Maka dari itu, pendidik harus bisa mengupayakan penggunaan media yang tepat agar dapat meningkatkan motivasi dan pola pikir yang kreatif pada peserta didik. Sejalan dengan hal itu Hidayat (2018, hlm. 1) mengungkapkan bahwa media pembelajaran sangat penting sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengikuti perkembangan teknologi. Semakin kreatif dalam penggunaan media, maka semakin baik hasilnya. Jadi penggunaan media memiliki pengaruh terhadap kegiatan belajar.

Media yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di abad sekarang ini sangat beragam, mulai dari audio visual, animasi, video, komputer serta cetakan. Saida (2019, hlm. 1) mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki pengetahuan teknologi yang baik akan menginginkan pelajaran yang dilakukan dikelas tidak monoton/membosankan dan menarik seperti media pembelajaran audio visual. Artinya pembelajaran yang berjalan secara konvensional dapat digantikan dengan pembelajaran yang berbasis digital, yakni pembelajaran bersifat audio visual. Maka peserta didik akan merasakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan jika pembelajarannya menggunakan media audio visual. Sejalan dengan pendapat Rudi Bretez (1972, hlm. 4) mengemukakan bahwa media yang dapat dengan mudah diterima pada pembelajaran, yakni suara, gerakan, symbol, garis dan gambar. Artinya media yang berupa televisi (*video*) dan gambar hidup (*film*) dapat menyampaikan informasi dengan baik. Jadi, pendidik harus bisa

memanfaatkan hal tersebut agar peserta didik dapat memahami setiap materi pembelajaran.

Pada saat pembuatan media pembelajaran sudah pasti akan melibatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Batubara (2020, hlm. 4) mengatakan bahwa pendidik memiliki peranan yang penting untuk meningkatkan kemampuan dirinya dalam memanfaatkan media pembelajaran. Apabila teknologi digunakan secara tepat dapat meningkatkan kualitas belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Menurut Suwandi dalam Syanurdin (2019, hlm. 9) mengatakan bahwa di era teknologi yang canggih pendidik harus bisa berubah dari guru yang biasa saja menjadi guru yang luar biasa. Sejalan dengan itu, Maswan dan Muslimin (2017, hlm. 1) mengatakan bahwa pendidikan dan teknologi itu ibarat bagai api dengan asap yang tidak bisa dipisahkan. Artinya perkembangan teknologi dengan dunia pendidikan sangat erat kaitannya. Pendidik harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan menerapkannya ke dalam sebuah pembelajaran, yaitu penerapan media yang berbasis digital. Maka, pendidik harus mampu mencari sebuah media alternatif yang bisa menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu mengembangkan kreativitas peserta didik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan pendidik dalam mengupayakan keefektifan proses pembelajaran di kelas, khususnya pada teks fabel yaitu dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Dengan diterapkannya aplikasi ini pada pembelajaran teks fabel akan mempermudah peserta didik dalam menyusunnya, serta dapat meminimalisir keawaman peserta didik terhadap teknologi yang sedang berkembang. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *powtoon* pantas diterapkan pada proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran menulis teks fabel.

g. Aplikasi *Powtoon*

1) Pengertian Aplikasi *Powtoon*

Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satunya aplikasi *powtoon*. Aplikasi *powtoon*

merupakan sebuah program layanan online yang memungkinkan pengguna membuat video presentasi dengan mudah dan cepat menggunakan berbagai fitur canggih yang telah tersedia di perangkat lunak tersebut. Aplikasi *powtoon* ini dapat diunduh melalui *android* dan *IOS* secara gratis. Aplikasi *powtoon* ini memiliki berbagai macam fitur yang menarik seperti animasi, transisi, efek, kartun dan sebagainya. Kholilurrohmi (2017, hlm. 2) menyebutkan bahwa pembuatan video pada aplikasi *powtoon* terbilang sangat mudah dan fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi kartun, tulisan tangan, efek transisinya serta aplikasi *powtoon* ini juga dapat diakses dengan mudah oleh siapapun termasuk pendidik dan peserta didik.

Aplikasi *powtoon* merupakan alat pembelajaran simpel berupa audio visual yang dapat memberikan kemudahan kepada pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Ernalida dalam Eva Safitri Yani (2023, hlm. 14) menyatakan bahwa aplikasi *powtoon* adalah aplikasi berbasis digital yang dapat memberikan kemudahan dalam membuat video presentasi karena fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut sangat beragam dan menarik, sehingga dapat menunjang pembelajaran di kelas. Artinya aplikasi *powtoon* memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan pendidik dalam membuat video presentasi, sehingga menghasilkan video yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Menurut pendapat Ernalida, dkk (2018, hlm. 46) menyatakan bahwa aplikasi *powtoon* adalah program berbasis online yang dapat menciptakan pembelajaran kreatif dan menarik peserta didik. Artinya aplikasi *powtoon* dapat mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan karena video yang ditampilkan memberikan efek menarik dan ketidakbosanan peserta didik terhadap materi tersebut.

2) Manfaat Aplikasi *Powtoon*

Dalam sebuah aplikasi terdapat berbagai macam manfaat yang disajikan. Menurut Eci (2021, hlm. 17) mengemukakan bahwa berikut ini manfaat dari aplikasi *powtoon*.

- a. Aplikasi *powtoon* dapat memperjelas penyampaian pesan tanpa menggunakan bahasa yang rumit.

- b. Aplikasi *powtoon* dapat menggunakan representasi atau media seperti gambar visual, film dalam menyampaikan informasi yang sulit diakses secara langsung karena batasan tertentu.
- c. Aplikasi *powtoon* dapat mengatur kecepatan atau kelambatan sesuatu yang disajikan.
- d. Aplikasi *powtoon* dapat menciptakan sikap yang aktif dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran serta menciptakan proses belajar yang interaktif..

Sedangkan menurut Anggita Zulfah (2020, hlm.15) yang menyatakan bahwa terdapat berbagai manfaat aplikasi *powtoon* sebagai berikut.

- a. Materi yang diterangkan dapat tersampaikan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Maka aplikasi *powtoon* efektif untuk digunakan.
- b. Hasil pembelajaran lebih meningkat karena aplikasi ini dapat merangsang peserta didik sehingga materi yang diterima otaknya tidak hilang begitu saja.
- c. Adanya tampilan video yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.
- d. Penggunaan aplikasi *powtoon* menjadikan pendidik terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *powtoon* memiliki manfaat dalam dunia pendidikan, yaitu memberikan rangsangan kepada peserta didik, mempermudah peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi peserta didik, serta meningkatkan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

3) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Powtoon

Setiap aplikasi yang digunakan sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Eci (2021, hlm. 21) mengatakan bahwa aplikasi *powtoon* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a. Kelebihan aplikasi *powtoon*
 - 1) Penggunaan yang efektif dan mudah.
 - 2) Mencakup semua panca indera.

- 3) Bisa digunakan dalam lingkup yang besar.
 - 4) Dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan tersedianya fitur yang variatif.
 - 5) Memberikan respon yang baik antara peserta didik dan pendidik secara langsung.
- b. Kelemahan aplikasi *powtoon*
- 1) Aplikasi ini memiliki ketergantungan dengan koneksi internet
 - 2) *Powtoon* akan mengulang dari awal jika koneksi yang digunakan terputus atau kurang stabil.

Sedangkan menurut Fitriyani (2019, hlm. 16) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi *powtoon* sebagai berikut.

- a. Kelebihan aplikasi *powtoon*
- 1) Tanpa harus mendownload aplikasinya, karena sudah tersedia di website secara online.
 - 2) Terdapat banyak fitur yang menarik dan canggih untuk menunjang pembuatan video atau sejenisnya dengan hasil tampilan yang menarik dan interaktif.
 - 3) Dapat dishare secara langsung di youtube atau disimpan saja dalam format AVI, MPEG, dan MP4.
 - 4) Terdapat animasi, transisi, dan font yang menarik untuk menggabungkan audio, video, dan gambar menjadi sebuah video pembelajaran yang inovatif.
- b. Kekurangan aplikasi *powtoon*
- 1) Ketika membuka program ini memerlukan koneksi internet.
 - 2) Durasi yang disediakan pada program ini terbatas.
 - 3) Mempunyai kapasitas video yang besar sehingga memerlukan internet yang stabil atau kuat untuk menyimpannya.
 - 4) Bagi pengguna yang non berbayar hanya dapat mengekspor ke youtube atau tempat yang membukanya harus menggunakan internet.

Artinya aplikasi *powtoon* mempunyai kelebihan yakni, fitur yang tersedia cukup bervariasi serta memiliki berbagai macam efek yang bisa membuat presentasi lebih menarik sehingga peserta didik akan tetap fokus mengikuti

pembelajaran. Menurut Kholilurrohmi (2017, hlm. 2) menyebutkan bahwa pembuatan video pada aplikasi *powtoon* terbilang sangat mudah dan fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi kartun, tulisan tangan, efek transisinya serta aplikasi *powtoon* ini juga dapat diakses dengan mudah oleh siapapun termasuk pendidik dan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Lee dan Owens (2004, hlm. 2) yang menyatakan bahwa penggunaan efek khusus dan animasi dapat memberikan keefektifan pada peserta didik mulai dari pembelajaran awal hingga akhir. Artinya aplikasi *powtoon* memiliki peranan yang sangat penting dan sangat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Jadi, pendidik harus bisa memanfaatkan hal tersebut agar peserta didik dapat memahami setiap materi pembelajaran serta memberikan perubahan pada dunia pendidikan yang lebih baik lagi.

Penerapan aplikasi *powtoon* pada proses pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menyusun teks fabel serta dapat memperkenalkan teknologi pada peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *powtoon* dapat diterapkan sebagai media dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Permasalahan yang terdapat pada penelitian terdahulu dijadikan sebagai acuan oleh penulis. Dengan adanya penelitian terdahulu ini memberikan kebermanfaatan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian selanjutnya. Hal ini dilakukan sebagai perbandingan untuk melihat adanya persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 2. 3
Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1. Menurut Apryliaana, Agnes (2019) melakukan penelitian dengan	Menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model <i>moody</i> dapat	Penulis menggunakan model <i>moody</i> pada teks puisi.

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
judul “Efektivitas Implementasi Model <i>Moody</i> dalam Pembelajaran Menulis Puisi”	memberikan keefektifan pembelajaran menulis serta model ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis pada peserta didik.	
2. Menurut Ni Wyn, Rumini, dkk (2013) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Moody</i> Terhadap Keterampilan Menulis Puisi”	Menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>moody</i> memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis pada peserta didik. Model ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang cara belajar yang efektif dalam keterampilan menulis.	Penulis menggunakan model <i>moody</i> pada teks puisi pada tingkat SD.
3. Menurut Wardihan (2017) melakukan penelitian dengan judul “ Keefektifan Penerapan Pembelajaran Model <i>Moody</i> Terhadap	Menyimpulkan bahwa model <i>moody</i> dapat memberikan kuantitas keefektifan dalam peningkatan kemampuan peserta didik.	Penulis menggunakan model <i>moody</i> pada pembelajaran apresiasi drama.

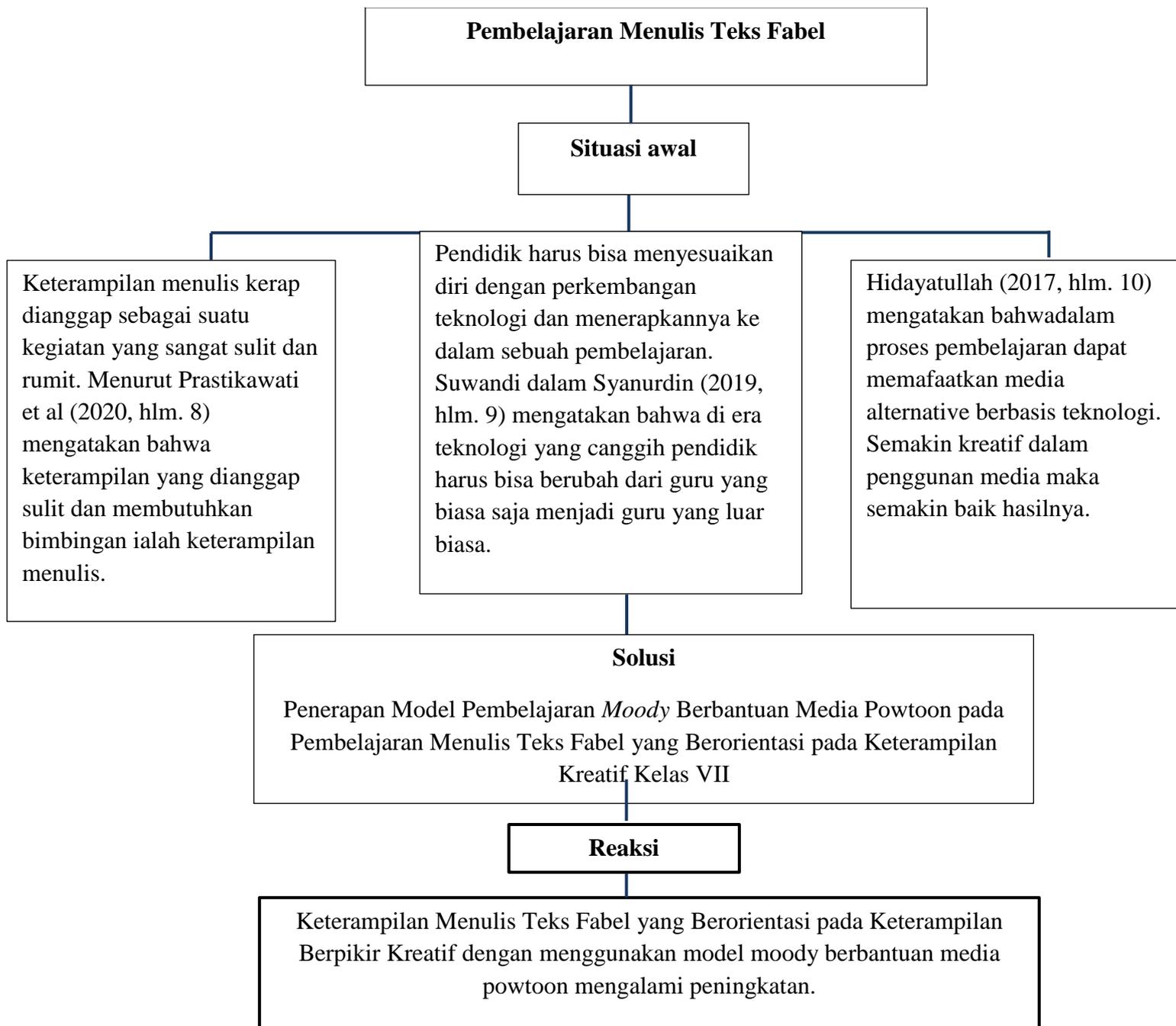
Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pembelajaran Apresiasi Drama Siswa Kelas VIII”		
4. Menurut Widyawati, Eci (2021) melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Video Berbasis <i>Powtoon</i> pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan”	Menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dikembangkan dengan media <i>powtoon</i> sangat layak dan sangat menarik minat peserta didik, karena menggunakan animasi kartun yang dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran.	Penulis menggunakan media <i>powtoon</i> dalam pengembangan pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan.
5. Menurut Qurrotaini, Lativa, dkk (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran Daring”	Menyimpulkan bahwa media <i>powtoon</i> sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sebagai media alternatifnya karena animasi pada <i>powtoon</i> ini dapat membuat peserta didik merasa tidak bosan.	Penulis menggunakan <i>powtoon</i> dalam pembelajaran daring sebagai medianya.
6. Menurut Purnawi, dkk (2022) melakukan penelitian yang berjudul “	Menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media <i>powtoon</i> dapat membuat proses	Penulis menggunakan <i>powtoon</i> sebagai media dalam materi tentang teknologi pada mata pembelajaran ekonomi.

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pemanfaatan <i>Powtoon</i> sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi”	pembelajaran lebih efisien, efektif, dan tidak membosankan karena pembelajaran ini memuat animasi kartun yang dapat menarik minat peserta didik.	
7. Menurut Farhan, Ahmad (2022) melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi <i>Powtoon</i> unuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simetri Lipat dan Putar”	Menyimpulkan bahwa aplikasi <i>powtoon</i> dapat memberikan peningkatan kepada aktivitas peseta didik, pendidik, dan hasil belajar karena memberikan dampak positif kepada pembelajaran yang sedang berlangsung.	Penulis menggunakan aplikasi <i>powtoon</i> pada materi simetri lipat dan putar.
8. Menurut Maghribi, dkk (2021) melakukan penelitian yang berjudul “ Media Pembelajaran Interaktif <i>Powtoon</i> sebagai Sarana Berpikir Konkret Peserta Didik SMP”	Menyimpulkan bahwa media <i>powtoon</i> bisa memenuhi kriteri dan layak digunakan karena memberikan efek positif terhadap kegiatan pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran.	Penulis menggunakan media <i>powtoon</i> pada materi sistem pernapasan.

C. Kerangka Pemikiran

Bagian ini menjelaskan keterkaitan antara permasalahan-permasalahan yang terjadi pada penelitian ini dengan teori yang ada. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 34) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model teoritis yang menunjukkan hubungan antara permasalahan yang terjadi. Terdapat beberapa permasalahan di dalam kerangka pemikiran dan solusi yang diberikan ilmuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kerangka pemikiran disajikan sebagai berikut.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi adalah dugaan, anggapan, perkiraan sementara mengenai penelitian. Arikunto (2001, hlm. 49) mengemukakan bahwa asumsi adalah pokok permasalahan yang hubungannya lebih luas. Menurut Suharsimi (2006, hlm. 37) mengemukakan bahwa asumsi merupakan suatu kebenaran yang diterima oleh integrator berdasarkan titik tolak ukurnya. Artinya asumsi dapat dimaknai sebagai suatu kebenaran yang dianggap oleh penulis mengenai penelitiannya. Berikut asumsi dari penelitian ini;

1. Sudah menyelesaikan mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) I dan II.
2. Sudah memperoleh ilmu-ilmu kependidikan yaitu, *Micro Teaching*, Psikologi Pendidikan, Telaah Kurikulum dan Pendidikan, Pedagogig, Strategi Pendidikn, Pengembangan Media Pembelajaran, Evaluasi Pendidikan, dan Kuliah Kerja Nyata (KKN).
3. Pembelajaran menulis teks fabel pada kurikulum merdeka yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas VII.
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *powtoon*. Aplikasi *powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan pendidik sebagai penunjang proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah peserta didik memahami materi dan membuat sebuah teks fabel yang kreatif dengan kondisi belajar yang baru dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki anggapan bahwa penulis bisa merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel dikarenakan telah memperoleh ilmu kependidikan. Penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *powtoon* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks fabel. Anggapan tersebut dapat dijadikan sebagai acuan penulis dalam melakukan penelitian.

b. Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara mengenai permasalahan yang terdapat pada penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2007, hlm. 38)

mengemukakan bahwa hipotesis adalah data yang terkumpul dalam penelitian berupa jawaban sementara atas permasalahan yang terjadi pada penelitian. oleh karena itu, untuk mendapatkan pembuktian sebenarnya penulis membutuhkan berbagai macam data. Berikut hipotesis yang terdapat pada penelitian ini;

1. Penulis mampu dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung
2. Kemampuan peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon* dalam menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran;
3. Kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *moody* berbantuan aplikasi *powtoon*;
4. Penggunaan Model *Moody* Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel pada Kelas Eksperimen lebih Efektif Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa hipotesis yang penulis sajikan digunakan sebagai jawaban sementara atas rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa digunakannya hipotesis ini agar penelitian lebih terarah. Jika penelitian sudah dilaksanakan maka akan di dapatkan suatu pembuktian kebenarannya.