

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS FABEL DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA
KELAS VII H SMP NEGERI 1 KUNDURAN BLORA
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

OLEH
SITI MARFU'AH
NIM 17119008



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
BOJONEGORO
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS FABEL DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA
KELAS VII H SMP NEGERI 1 KUNDURAN BLORA
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh
SITI MARFU'AH
NIM 17119008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal Agustus 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua : Dra. Fathia Rosyida, M.Pd.

NIDN. 0004075701

Sekretaris : Abdul Ghoni Asror, M.Pd.

NIDN. 0004075701

Anggota : 1. Drs. Syahrul Udin, M.Pd.

NIDN. 0701046103

2. Moh. Fuadul Matin, S.S., M.Pd.

NIDN. 0727028703

3. Abdul Ghoni Asror, M.Pd.

NIDN. 0004075701

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)



Mengesahkan:
Rektor,

Drs. Sujitan, M.Pd.
NIDN 0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, karena pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan hidup manusia. Dengan semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditempuh oleh seseorang maka semakin besar kesempatan untuk meraih sukses hidup di masa mendatang. Secara garis besarnya, pendidikan sangat berpengaruh dalam kehidupan, baik kehidupan, keluarga, masyarakat maupun kehidupan bangsa dan negara.

Sekolah sebagai tempat proses belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru sangat berperan penting dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif yaitu interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Tujuan tersebut dapat dicapai dengan baik apabila peserta didik memiliki kesadaran untuk meraih prestasi. Untuk meraih prestasi perlu adanya interaksi yang optimal antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam rangka mewujudkan

tercapainya pendidikan nasional seperti yang diharapkan. Salah satunya dengan mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan membekali peserta didik. Peserta didik dalam mengembangkan bahasa melalui pengetahuan dan informasi. Sehingga pengetahuan dan informasi tidak hanya sebatas produk bahasa dan sastra. Dalam proses belajar mengajar keterlibatan peserta didik adalah totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan.

Upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan cara penugasan. Penugasan akan melatih segala aspek keterampilan berbahasa peserta didik. Keterampilan berbahasa yang dimaksud adalah menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Idealnya siswa mampu menguasai empat aspek keterampilan berbahasa tersebut.

Keterampilan menulis adalah bagian dari empat aspek keterampilan berbahasa yang bersifat aktif produktif. Sehingga pembelajaran menulis di sekolah mampu menjadi sarana latihan peserta didik untuk melatih keterampilan menulis di ranah manapun. Melalui pembelajaran menulis siswa mampu menuangkan buah pikiran secara teratur dan terorganisir, melatih menuangkan ide kedalam tulisan agar pembaca mudah memahami tulisan yang ditulis siswa.

Salah satu bentuk tulisan adalah fabel. Fabel merupakan dongeng yang tokohnya binatang, biasanya binatang peliharaan dan binatang liar, seperti

binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Danandjaja, 2002:86). Dengan demikian fabel menggunakan tokoh binatang dalam setiap ceritanya. Di mana binatang-binatang itu memiliki watak seperti manusia, berbicara dan berakal budi. Seolah-olah binatang itu hidup dan memiliki kebudayaan masyarakat seperti manusia dan berinteraksi seperti manusia pada umumnya.

Fabel dapat menjadi sarana penyaluran perasaan dan kreativitas seseorang. Pembelajaran fabel tidak terbatas pada siapa dan kapan ia mempelajarinya karena siapapun, di manapun, kapanpun orang dapat menulis fabel. Bagaimanapun karakter hewan tersebut sesuai kehendak penulis. Sedangkan sekolah menjadi tempat awal seseorang mempelajari bagaimana cara menulis yang baik . Mempelajari menulis dalam hal ini adalah menulis cerita, khususnya menulis fabel .

Pembelajaran menulis fabel seharusnya menjadi pembelajaran yang menarik. Faktanya di sekolah masih banyak siswa yang tidak mampu menulis fabel dengan baik. Siswa kesulitan dalam menuangkan imajinasi dalam menulis fabel. Akibatnya ia merasa bosan dan malas serta menganggap menulis fabel adalah sesuatu yang sulit. Hal ini disebabkan banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satunya adalah metode yang ditetapkan guru. Fenomena di sekolah menyatakan bahwa pendekatan konvensional masih banyak mendominasi pembelajaran di sekolah, yakni metode ceramah dan penugasan. Penerapan pendekatan ini memicu kurangnya aktifitas siswa

dalam pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan serta kesulitan dalam menemukan ide dalam menyusun fabel. Siswa seringkali hanya dijejali teori menulis dan mencatatnya, namun tidak mempraktikkan pembelajaran menulis itu secara langsung. Selain itu, konsep pembelajaran ini telah menekan siswa untuk tidak bergerak aktif menciptakan pengalaman belajarnya sendiri. Pembelajaran konvensional cenderung membuat orang tidak aktif dan produktif.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan. Bisa saja peserta didik bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan atau kompetensi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebenarnya dapat membantu kelancaran, eektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran serta mengatasi metode konvensional dan menjadikan proses pembelajaran lebih hidup. Media merupakan salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Bahkan pengajaran yang dimanupulasi dalam bentuk media pengajaran dapat menjadikan siswa belajar sambil bermain dan bekerja.

Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran, dan penilaian pengajaran. Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa. Sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran (Safei, 2011:6-7)

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai tidaknya tujuan pengajaran (Sudjana dan Rifai, 2011:1).

Media gambar adalah salah satu alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran media didalamnya, sebab alat atau media pendidikan merupakan suatu bagian dari proses pendidikan di sekolah.

Media gambar mempunyai beberapa kelebihan antara lain lebih kongkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibanding dengan bahasa verbal, dapat mengisi ruang dan waktu, dapat

mengatasi keterbatasan mata, memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur.

Di samping media gambar dapat memberikan keuntungan untuk digunakan dalam pengajaran, namun banyak kelebihan lain yaitu kelebihan dan penjelasan guru dapat meningkatkan timbulnya penafsir sesuai dengan gambar yang disajikan terhadap hal yang dijelaskan.

Ada beberapa cara yang digunakan untuk membawa pesan kepada pikiran pembelajaran yang reseptif. Salah satunya dengan menggunakan media gambar. Gambar yang menarik akan memudahkan siswa dalam belajar. Kemudian para siswa akan menuangkan pemikiran mereka berdasarkan gambar yang ada dengan menggunakan kata-kata yang merefleksikan apa yang sedang mereka lihat dan pelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Fabel Dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Blora Tahun Pelajaran 2018/2019”, sebagai alternatif solusi karena pembelajaran sebelumnya dirasa membosankan dan membuat siswa mengalami kesulitan dalam menulis fabel yang baik dan benar.

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini tidak meluas, disini peneliti mengkhususkan menulis fabel, karena fabel adalah salah satu cerita yang tokohnya binatang yang sampai saat ini masih sering ada dan ditampilkan dalam berbagai acara atau kegiatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut ini.

1. Bagaimanakah proses keterampilan menulis fabel dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Tahun Pelajaran 2018/2019 ?
2. Bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis fabel secara produktif dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Tahun Pelajaran 2018/2019 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterampilan menulis fabel secara proses dengan menggunakan media gambar pada kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Meningkatkan keterampilan menulis fabel secara produk dengan menggunakan media gambar pada kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran terhadap ilmu pengetahuan, khususnya penggunaan media gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis fabel.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- Dapat memberikan pengalaman dalam meningkatkan keterampilan menulis fabel pada siswa melalui penggunaan media gambar.

b. Bagi Guru

- Memberikan alternatif pilihan media gambar sebagai rekomendasi dalam melaksanakan pembelajaran menulis fabel.
- Memberikan alternatif kepada guru agar pembelajaran lebih menyenangkan.

c. Bagi Siswa

- Memberikan alternatif suasana belajar baru dengan menggunakan media gambar, dengan media ini dapat meningkatkan produktivitas keterampilan menulis fabel siswa .
- Membuat pembelajaran menulis fabel lebih aktif dan menyenangkan.
- Membuat siswa lebih kreatif dalam menyusun kalimat sehingga terbentuk cerita fabel yang menarik.

d. Bagi Sekolah

- Sebagai acuan atau pedoman untuk memberikan rekomendasi terhadap guru-guru yang lain mengenai media gambar untuk proses pembelajaran bahasa umumnya dan khususnya pembelajaran menulis fabel.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media gambar adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar (Terindolo,2014:42) Komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional berupa gambar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan media gambar ini siswa akan menangkap ide dari tampilan gambar yang dilihat yang nantinya dituangkan dan dikembangkan dalam bentuk tulisan, yakni fabel.
2. Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Cerita fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada didalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Tokok pada cerita fabel biasanya binatang. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya. Binatang-binatang yang ada pada fabel memiliki karakter seperti manusia (Danandjaja, 2002:86).

3. Keterampilan menulis fabel merupakan kemampuan berbahasa secara aktif, ekspresif yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, pesan, sikap dan pendapat serta tidak langsung kedalam sebuah bentuk karya sastra yang didalamnya terdapat cerita fiksi yang bertokohkan binatang dengan segala karakternya yang mengisahkan kehidupan manusia dalam bentuk tulisan (Doyin, 2009:11).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Menulis

1. Pengertian Menulis

Keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu : keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan tersebut berhubungan erat dengan ketiga keterampilan lainnya.

Walaupun saling berkaitan dengan kegiatan berbahasa yang lainnya, kegiatan menulis dapat dibedakan berdasarkan sifat-sifatnya. Pertama, menulis bersifat tidak langsung. Sebab menulis tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan pembaca saat menyampaikan informasi yang diperolehnya. Penulis menyampaikan informasi yang akan dikemukakannya melalui sebuah media. Media tersebut adalah berupa tulisan yang dibuatnya. Kedua, menulis bersifat ekspresif. Maksudnya adalah dengan menulis, penulis dapat mengekspresikan sesuatu yang ingin dikuatkannya, seperti : gagasan, perasaan, maksud, pendapat dan keinginannya. Ketiga, menulis bersifat produktif. Maksudnya, dengan menulis penulis dapat menghasilkan suatu karya tulis sebagai salah satu kegiatan berbahasa. Keempat, menulis bersifat aktif, artinya dengan menulis penulis dapat menyampaikan dan memberikan informasi dalam sebuah komunikasi, yakni antara penulis dan pembaca.

Menulis ialah kegiatan melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa, dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Selain itu, menulis dapat membantu seseorang berpikir secara kritis (Tarigan, 1994:21).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi secara tidak langsung yang diperoleh melalui proses belajar, agar penulis dapat terampil menggunakan kosa kata, struktur kalimat dan logika berbahasa yang benar (Doyin, 2009:11).

Menulis sebagai keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengemukakan gagasan. Gagasan itu bisa disampaikan kepada orang tua atau pihak lain dengan menggunakan media tulisan. Media tulisan adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk komunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan lain (Daeng dan Warta, 2010:68).

Menulis merupakan keterampilan berbahasa aktif. Menulis merupakan puncak seseorang untuk dikatakan terampil berbahasa. Menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks. Menulis tulisan juga merupakan media untuk melestarikan dan menyebarkan informasi dan ilmu pengetahuan (Nurjamal, 2011:4).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk lambang tulis, dan bertujuan untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan kepada orang lain

(pembaca) secara tidak langsung. Menulis tidak didapatkan secara alamiah begitu saja, namun kita harus banyak berlatih agar bisa menjadi penulis yang profesional. Agar pembaca dapat mengetahui dan memahami maksud penulis, maka dalam membuat sebuah tulisan seorang penulis harus terampil dalam menggunakan kosakata, dan ejaan yang baik dan benar. Menulis merupakan suatu proses kreatif yang banyak melibatkan cara berfikir.

2. Fabel

Bertepatan dengan masuknya Hindu-Budha ke Indonesia, maka fabel termasuk kesusastraan melayu lama Indonesia dan berkembang pada zaman tersebut. Ini dibuktikan oleh salah satu peneliti Dixon, menurut Dixon (seperti dikutip Danandjaja, 2002) dongeng tokoh penipu sang kancil terdapat di Indonesia pada daerah-daerah yang paling kuat mendapat pengaruh Hinduisme, yang erat hubungannya dengan kerajaan Jawa Hindu dari abad VII sampai dengan abad XIII. Hipotesanya diperkuat dengan bukti-bukti bahwa dongeng” sang kancil” juga terdapat di Melanesia dan Asia Tenggara ke Timur, yang tidak mempunyai hubungan dengan kebudayaan Hindu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fabel yang berasal dari Bahasa Inggris adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (Danandjaja, 2002:239).

Dongeng binatang (fabel) adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Danandjaja, 2002:86).

Dengan demikian dongeng binatang menyimbolkan binatang dalam setiap ceritanya, di mana binatang-binatang itu memiliki watak seperti manusia, berbicara dan berakal budi. Seolah-olah binatang itu hidup dan memiliki kebudayaan masyarakat.

Dalam pendidikan, baik formal maupun non formal, peserta didik mengenal tokoh kancil sebagai tokoh utama dalam cerita dunia binatang (fabel). Kancil digambarkan dengan watak berbeda di setiap judul cerita. Dalam cerita-cerita tersebut, kancil didampingi oleh tokoh binatang lain seperti harimau, kelinci, kura-kura, buaya dan lain-lain. Secara etimologis, fabel berasal dari bahasa latin yang sebagai *fabula*, yang berarti jalan cerita menurut logika dan kronologi peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita sebagai bagian alur. Fabel adalah cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang dengan sifat seperti manusia, cerita binatang, cerita satwa (Zaidan, 2007:73).

Fabel (*fable*) adalah cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Istilah “personifikasi karakter” artinya tidak jauh beda dengan

pemberian sifat-sifat manusia kedalam binatang (Zaidan dan Nurgiyantoro, 2010:22).

Fabel adalah cerita tentang dunia hewan atau tumbuh-tumbuhan yang seolah-olah bisa berbicara seperti umumnya manusia. Fabel biasanya menceritakan tentang kehidupan di alam mereka, di mana mereka hidup dan tinggal (Sudarmaji, 2010:12).

Fabel adalah cerita binatang yang bertingkah laku seperti manusia. Fabel sebagai teks presuasif, yang berarti bahwa teks yang mengajarkan sesuatu, yang meyakinkan, yang kadang kala bersifat humor, mengharukan, dan yang memberi informasi. Fabel sebagai teks persuasif mementingkan perubahan agar pembaca terkesan oleh teks sehingga pembaca bereaksi karena pengaruh teks itu (Sugihastuti, 2013:26).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi bukan kisah tentang kehidupan nyata. Cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Apabila disertai kata “teks” bisa diartikan bahwa ungkapan bahasa yang menurut isi, sintaksis dan pragmatik merupakan satu kesatuan. Dengan demikian, teks fabel dapat diartikan bahwa ungkapan bahasa (tertulis) yang menurut isi. Sintaksis dan pragmatik merupakan satu kesatuan yang singkat berisi cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.

Dalam praktik ilmu sastra membatasi pada teks-teks tertulis semata-mata untuk kepraktisan saja (Luxemburg, 1992:86).

Dengan demikian, teks fabel dapat diartikan bahwa ungkapan bahasa (tertulis) yang menurut isi, sintaksis dan pragmatik merupakan satu kesatuan yang singkat berisi cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Dalam praktik ilmu sastra membatasi pada teks-teks menulis semata-mata untuk kepraktisan saja.

2.1. Karakteristik Teks Fabel

Setiap teks memiliki ciri khasnya masing-masing, sama halnya dengan teks fabel. Teks fabel menurut Nurgiyantoro (2010:22-23) memiliki ciri berupa tokoh binatang-binatang yang dapat berbicara, bersikap dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya fabel tidak panjang, secara jelas mengandung ajaran moral, dan pesan moral itu secara nyata biasanya ditempatkan pada bagian akhir cerita.

Menurutnya, cerita fabel bersifat universal artinya cerita ini ditemukan diberbagai masyarakat di dunia. Biasanya ada seekor binatang tertentu yang dijadikan tokoh, misalnya kancil, tupai, kera, rubah, dan lain-lain bergantung pada pemilihan masyarakat pemiliknya. Setting hanya dijadikan latar belakang penceritaan dan tidak jelas waktu kejadian, tetapi biasanya menunjuk ke masa lampau.

Pendapat lain muncul dari Sugihastuti (2013:25-26) yang berpendapat bahwa fabel disebut juga sebagai teks persuasif. Teks persuasif ini terutama mementingkan penerima, pembaca atau dalam hal komunikasi lisan adalah pendengar. Ciri persuasif inilah yang sering mengantarkan fabel sebagai teks yang dedaktif, mendidik.

Senada dengan Sugihastuti, pendapat dari Sulistyorini (2014:627) yang menyatakan bahwa teks fabel tentunya dalam teks mengandung nilai-nilai moral maupun etika yang dapat diteladani. Didalamnya ada sikap, tutur kata, maupun perilaku tokoh dapat diambil nilai-nilai moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik. Menurut Danandjaja (2014:628) mengungkapkan bahwa umumnya cerita fabel tokohnya binatang liar, binatang peliharaan, maupun binatang lainnya seperti semut, kepompong, lebah maupun kupu-kupu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks fabel bercirikan (1) bertokoh binatang dengan sikap/tingkah laku menyerupai manusia, (2) bersifat persuasif, artinya mengajak untuk berbuat kebaikan, dan (3) secara umum teksnya tidak terlalu panjang. Teksnya yang tidak terlalu panjang mempermudah pembaca untuk memetik pesan moralnya secara cepat dan tepat.

Contoh Teks Fabel:

Balas Budi Semut

Hari ini matahari bersinar panas sekali. Segerombolan semut kehausan. Mereka berbaris di atas ranting. Mereka mau

mengambil minum di telaga. Tidak jauh dari tempat itu, di bawah pohon yang rindang terlihat kancil sedang lelap tidur di tepi telaga.

Tiba-tiba... terdengar letusan peluru. Dooorr...!! Doorr!! Kancil terkejut, dia lari tunggang langgang. Saking kencangnya, sampai-sampai kaki kancil menyandung ranting. Segerombolan semut tadi bergelimpangan jatuh dari ranting dan tercebur ke telaga, "Tolong...tolong..." teriak semut-semut.

"Hah... semut-semut itu tercebur!" seru kancil. Tapi kancil tidak berani menolong mereka karena sang pemburu sedang mengincarnya. "Hai, merpati, tolong bantu semut-semut itu keluar dari telaga!" teriak kancil pada merpati.

"Tapi cepat ya... ada pemburu yang mengincar!" tambah si kancil sambil terus berlari.

Merpati pun dengan cekatan terbang dan mengambil sehelai daun. "Hai semut... aku akan jatuhkan daun ini, bergesalah naik di atasnya."

"Terima kasih, merpati, kau baik sekali," ucap semut sambil terengah-engah.

Dengan sisa tenaga, semut-semut tadi merayap menaiki daun pemberian merpati. Daun itu tertiuip angin, makin lama, daun menepi di pinggir danau, dan selamatlah semut-semut tadi. "Alhamdulillah..." ucap mereka.

Semut pun melanjutkan aktivitasnya, mencari makanan dan minuman untuk dibawa pulang. Di tengah perjalanan pulang, semut melihat seorang pemburu sedang mengendap-endap. "Pemburu itu mau menembak apa ya?" tanya semut-semut tadi.

"Hah...lihatlah, dia mengincar merpati yang telah menolong kita!" pekik seekor semut.

Tanpa komando, semut-semut itu menggigit kaki sang pemburu. "Auww...Auwww...tolong, ada semut menggigit kakiku."

Rupanya gigitan semut tadi benar-benar menyakiti kaki pemburu. Sampai-sampai senapan pemburu jatuh dari genggamannya karena menggaruk-garuk kakinya. Akhirnya, pemburu itu lari terbirit-birit dan tidak jadi menembak si merpati.

Rombongan semut tadi tersenyum lega karena telah mampu membalas jasa baik merpati. Mereka semua selamat berkat tolong-menolong.

2.2. Manfaat Teks Fabel

Teks fabel memiliki banyak manfaat bagi pembacanya. Ampera (2010:12-14) melengkapi dan menambahkan, kesesuaian dalam memilih sastra sebagai bacaan anak akan memberikan manfaat yang dapat langsung dirasakan anak, diantaranya sebagai berikut.

Pertama, anak akan memperoleh kesenangan dan mendapatkan kenikmatan ketika membaca atau mendengarkan cerita yang dibacakan untuknya. Daya tarik cerita mengikat emosi pembaca untuk larut kedalam arus cerita, perilaku tokoh cerita adakalanya memberi hiburan sehingga anak tertawa dan senang hati. Rasa senang yang diperoleh anak sebagai pembaca sastra akan membentuk minat anak terhadap bacaan.

Kedua, anak dapat mengembangkan imajinasinya. Masa kanak-kanak adalah masa perkembangan imajinasi. Sastra sebagai sebuah karya seni yang mengandalkan kekuatan imajinasi menawarkan petualangan imajinasi kepada anak. Imajinasi yang ditawarkan dalam sastra berpengaruh besar pada kemampuan anak untuk mengelola kecerdasan emosinya.

Ketiga, anak memperoleh pengalaman yang luar biasa. Melalui karya sastra, seorang anak akan memperoleh pengalaman baru tentang berbagai petualangan, perjuangan melawan kejahatan, mengatasi berbagai rintangan, pertentangan antara baik dan buruk,

dan pengalaman aneh lainnya yang belum tentu dapat diperoleh dari kehidupan yang sebenarnya.

Keempat, anak dapat mengembangkan intelektualnya. Melalui cerita, anak tidak hanya mendapatkan kesenangan semata, melainkan dapat pula mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Kelima, kemampuan bahasa anak akan meningkat. Teks fabel dapat bermanfaat untuk menunjang perkembangan kemampuan anak dalam berbahasa. Dengan menyimak atau membaca karya sastra, disadari atau tidak, anak akan diperkaya dengan kemampuan berbahasa. Bertambahnya kosakata, akan meningkatkan keterampilan bahasa pada anak-anak.

Keenam, anak akan lebih memahami kehidupan sosial. Tokoh-tokoh dalam cerita saling berinteraksi untuk bekerja sama, saling membantu dalam menghadapi kesulitan, dan saling menyayangi. Perilaku tokoh yang menggambarkan hubungan antar individu dapat menumbuhkembangkan kesadaran anak-anak hidup bermasyarakat.

Ketujuh, anak akan memahami nilai keindahan. Membaca sastra sama dengan memahami keindahan. Sebagai karya seni, sastra memiliki aspek keindahan. Penyajian cerita yang menarik merupakan salah satu keindahan dalam sastra. Jadi sastra dapat diyakini mampu memenuhi kebutuhan batin seorang anak akan keindahan.

Kedelapan, anak akan mengenal budaya. Sastra sebagai unsur budaya menyajikan keragaman budaya yang diungkapkan melalui bahasa sebagai medianya. Melalui sastra, seorang anak akan menjumpai berbagai sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya suatu kelompok masyarakat.

Dengan demikian, sastra ternyata sangat penting bagi anak. Keberadaan sastra bagi anak, baik secara langsung maupun tidak langsung akan menambah kemampuan imajinasi dan intelektual anak. Selain itu, kecerdasan sosial, aspek emosi, aspek moral, dan kesadaran beragama anak juga dapat dikembangkan melalui cerita. Cerita juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya bangsa, bahkan mampu menentukan pertumbuhan ekonomi suatu bangsa melalui cerita-cerita tersebut mampu menumbuhkan semangat berprestasi.

2.3. Struktur Teks Fabel

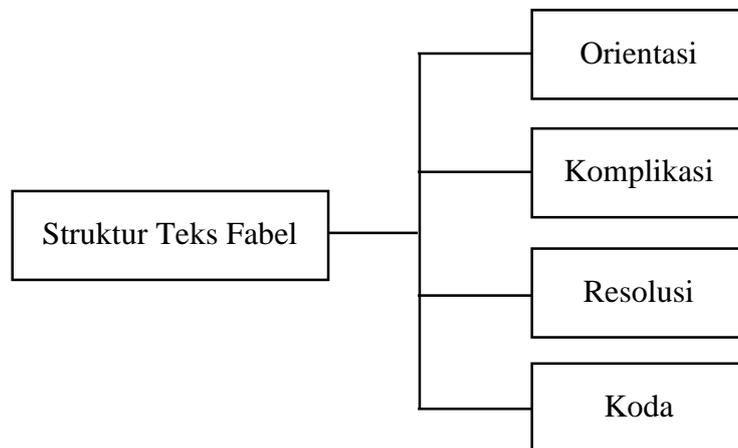
Apabila membicarakan struktur teks fabel ternyata strukturnya tidak jauh beda dengan teks cerita pendek. Teks cerita pendek disusun dengan struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Sementara itu, teks fabel ditambah dengan struktur koda pada bagian akhir sehingga terbentuk struktur yang berupa orientasi-komplikasi-resolusi-koda (Kemendikbud, 2013:189).

Struktur teks fabel secara umum termasuk dalam kategori jenis teks sastra *narrative* karena teks sastra *narrative* biasanya menceritakan tentang suatu hal yang benar-benar tidak terjadi (imajinasi pengarang). Teks ini mempunyai tujuan untuk menghibur pembaca, mendidik dan menyampaikan refleksi tentang pengalaman pengarangnya. Adapun struktur teks fabel menurut Sudarwati dan Grace (2005:43) adalah (1) *orientation : introducing the characters of the story, the time and the place the story happened* (orientasi : pengenalan tokoh karakter, waktu dan tempat yang terjadi (siapa, apa, kapan dan di mana); (2) *complication : a series of view in which the main character attempts to solve the problem* (komplikasi : tokoh dalam cerita mengalami sebuah permasalahan atau pengembangan konflik/kejadian); dan (3) *resolution : the ending of the story containing the problem solution* (resolusi : penyelesaian konflik dalam cerita).

Pernyataan Sudarwati dan Grace diperkuat oleh Isnatun dan Farida (2013:3) yang menyatakan bahwa struktur teks fabel terdiri atas (1) orientasi : pendahuluan cerita dengan memperkenalkan tokoh-tokoh dan di mana terjadinya cerita; (2) komplikasi : permulaan munculnya permasalahan diantara tokoh-tokoh dalam cerita fabel yang meliputi : situasi, kejadian atau peristiwa yang mengantarkan cerita menuju klimaks; (3) klimaks : puncak inti permasalahan diantara tokoh-tokoh dalam cerita fabel; dan (4)

resolusi : pemecahan permasalahan yang dihadapi para tokoh dan merupakan akhir dari cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur teks fabel terdiri atas orientasi (tahap pengenalan tokoh dan latar), komplikasi (munculnya permasalahan), resolusi (penyelesaian), dan koda (pengubahan tokoh/amanat). Struktur teks fabel apabila divisualisasikan dalam bentuk bagan seperti dibawah ini :



(Sumber : Wahana Pengetahuan Kelas VII SMP/MTs)

Bagan 2.1. Struktur Teks Fabel

Struktur diatas dapat diimplementasikan dalam teks fabel yang berjudul “Monyet dan Ayam” di bawah ini sebagai contohnya :

Monyet dan Ayam

Pada suatu zaman, ada seekor ayam yang bersahabat dengan seekor monyet. Si Yamyam dan si Monmon namanya. Akan tetapi, persahabatan itu tidak berlangsung lama karena kelakuan si Monmon yang suka semena-mena dengan binatang lain.

Hingga pada suatu petang si Monmon mengajak Yamyam untuk berjalan-jalan. Ketika hari sudah petang, si Monmon mulai merasa lapar. Kemudian ia menangkap si Yamyam dan mulai mencabuti bulunya. Yamyam meronta-ronta dengan sekuat tenaga.

“Lepaskan aku, mengapa kau ingin memakan sahabatmu ?” teriak si Yamyam. Akhirnya, Yamyam dapat meloloskan diri. Ia lari sekuat tenaga. Untunglah tidak jauh dari tempat itu adalah tempat kediaman si kepiting. Si kepiting merupakan teman Yamyam dari dulu dan selalu baik padanya.

Dengan tergepoh-gepoh ia masuk ke lubang rumah si kepiting. Di sana ia disambut dengan gembira. Lalu, Yamyam menceritakan semua kejadian yang dialaminya, termasuk pengkhianatan si Monmon.

Mendengar hal itu akhirnya si kepiting tidak bisa menerima perlakuan si Monmon. Ia berkata, “Mari kita beri pelajaran si Monmon yang tidak tahu persahabatan itu”.

2.4. Kaidah Kebahasaan Teks Fabel

Secara umum kaidah dapat juga diartikan sebagai pedoman atau aturan yang perlu ditaati dalam sebuah teks, namun konteks kaidah teks fabel ini lebih mengarah pada ciri-ciri kebahasaannya. Karena fabel adalah jenis dongeng yang menggunakan teman sebagai tokoh cerita, maka bahasa dalam fabel dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat-sifat hewan yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan sifat manusia.

1) Mengklasifikasi Kata Kerja

Kata kerja dikenal juga dengan sebutan verba. Menurut Alwi dkk (2003:87-88) menyebutkan ciri-ciri verba dapat diketahui dengan mengamati (1) perilaku semantis, (2) perilaku sintaksis dan (3) bentuk morfologinya, akan tetapi secara umum verba dapat diidentifikasi dan dibedakan dari kelas kata yang lain, terutama dari adjektiva, karena ciri-ciri berikut ini.

- a) Verba memiliki fungsi utama sebagai predikat atau sebagai inti predikat dalam kalimat walaupun dapat juga mempunyai fungsi lain.
- b) Verba mengandung makna interen perbuatan (aksi), proses atau keadaan yang bukan sifat atau kualitas.
- c) Verba khususnya yang bermakna keadaan, tidak dapat diberi prefiks ter- yang berarti “paling”. Verba seperti mati atau suka, misalnya : tidak dapat diubah menjadi “termati atau tersuka”.
- d) Pada umumnya verba tidak dapat bergabung dengan kata-kata yang menyatakan makna kesangatan. Tidak ada bentuk seperti agak belajar, sangat tinggi dan bekerja sekali meskipun ada bentuk seperti sangat berbahaya, agak mengecewakan dan mengharapkan sekali.

Secara garis besar Alwi (2003:91-94) mengelompokkan kata kerja menjadi dua, yaitu verba transitif dan verba tak transitif (intransitif). Verba transitif adalah verba yang

memerlukan nomina sebagai objek dalam kalimat aktif dan objek itu dapat berfungsi sebagai subjek dalam kalimat pasif. Sebaliknya, verba intransitif adalah verba yang tidak memerlukan nomina sebagai objek dalam pembentukan kalimat. Perhatikan contoh berikut !

Contoh :

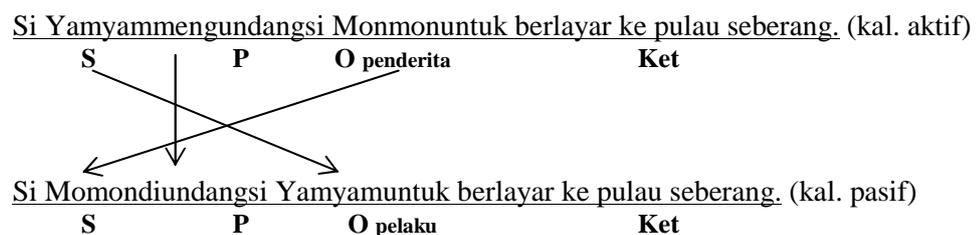
Si Yamyam mengundang si Monmon untuk berlayar ke pulau seberang.

Sementara itu, verba intransitif adalah verba yang tidak memiliki nomina di belakangnya yang dapat berfungsi sebagai subjek dalam kalimat pasif.

Contoh :

Si Momon diundang si Yamyam untuk berlayar ke pulau seberang.

Apabila kalimat aktif berubah ke kalimat pasif dapat divisualisasikan seperti di bawah ini.



Keterangan :

- 1) Subjek (S) pada kalimat aktif menjadi O pelaku pada kalimat pasif.

- 2) Predikat (P) pada kalimat aktif imbuhan me- menjadi imbuhan di- pada kalimat pasif.
- 3) Objek (O) pada kalimat aktif berubah menjadi subjek (S) pada kalimat pasif.

1. Penggunaan Kata Sandang ‘Si’ dan ‘Sang’

Kaidah penulis’an ‘si dan ‘sang’ terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata ‘si’ dan ‘sang’ ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital (Kemendikbud, 2014:10). Perhatikan contoh penggunaan dalam kalimat-kalimat tersebut. Bedakan dengan contoh berikut ini !

- 1) “Bagaimana caranya agar si kecil rajin belajar ?” tanya ibu.
- 2) Si Yamyam dan Si Monmon namanya.

Kata kecil pada kalimat 1) ditulis dengan huruf kecil karena merupakan nama. Pada kalimat 2) Yamyam dan Monmon ditulis dengan huruf /Y/ dan /M/ kapital karena dimaksudkan sebagai panggilan atau nama julukan.

Penjelasan yang termuat di Kemendikbud (2014:10) dipertegas dengan pendapat Waridah (2014:32) yang mengungkapkan bahwa kata ‘si’ dan ‘sang’ ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya. Huruf awal ‘si’ dan ‘sang’ ditulis dengan huruf kapital jika kata-katanya itu diperlakukan sebagai unsur nama diri. Jadi, penulisan ‘si’ dan ‘sang’ benar-benar perlu perhatian antara merujuk nama diri atau bukan.

2. Penggunaan Kata Keterangan Tempat dan Waktu

Dalam teks fabel biasanya mengikutsertakan kata keterangan tempat dan kata keterangan waktu untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa, kegiatan atau keadaan (Samsuri, 1982:135). Frasa tempat sangat sederhana, yaitu terdiri atas preposisi 'di' atau 'ke' atau 'dari', diikuti FN (Frasa Nomina) seperti di tempat ini, ke kota itu, dan dari tepi pantai.

Sementara itu, keterangan waktu menunjukkan jangka waktu atau lama kegiatan, proses, atau keadaan sesuatu, seperti detik, menit, jam, hari, minggu, bulan dan tahun. Kata-kata semacam itu biasanya didahului oleh numeralia sehingga terdapat frasa-frasa seperti : sepuluh detik, satu dekade, delapan windu, dan lain-lain.

3. Penggunaan Kata Hubung Lalu, Kemudian, dan Akhirnya

Suatu peristiwa atau keadaan dapat terjadi secara tahapan atau tingkatan urutan waktu sehingga terdapat permulaan, lanjutan dan akhirnya. Urutan tingkatan atau tahapan itu tentu diakomodasikan oleh bahasa sehingga pemakai-pemakainya dapat menyatakan urutan tingkatan itu sesuai dengan kebiasaan tingkah laku pemakai-pemakai itu (Samsuri, 1982:385).

Kata lalu dan kemudian memiliki makna yang sama. Kata itu digunakan sebagai penghubung antarkalimat dan intra

kalimat. Kata akhirnya biasanya digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau dalam teks.

3. Media Gambar

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebenarnya dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran serta mengatasi metode konvensional dan menjadikan proses pembelajaran lebih hidup. Media merupakan salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Bahkan pengajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media pengajaran, dapat menjadikan siswa belajar sambil bermain, dan bekerja.

Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan . Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran, dan penilaian pengajaran . Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa, agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran.

Media gambar adalah media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layar. Media ini tidak tembus cahaya, maka tidak dapat dipantulkan pada layar. Guru memilih ini karena praktis. Menurut Gerlach dan Ely (1980:25) mengatakan bahwa gambar tidak hanya bernilai seribu bahasa tetapi seribu tahun. Melalui gambar dapat ditunjukkan kepada pembelajar suatu tempat dan segala sesuatu dari daerah yang jauh jangkauan pengalaman sendiri. Samaldino, dkk (2005:11) mengatakan bahwa gambar atau fotografi memberi gambaran tentang segala sesuatu seperti gambar binatang, orang, bunga, dsb. Gambar diam yang pada umumnya digunakan dalam pembelajaran (Edgar Dale, 1963:57) mengatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata - kata ke taraf yang lebih konkrit, misal guru akan menjelaskan pelajaran, maka pembelajar akan lebih mudah menangkap gambar daripada uraian guru dengan kata – kata.

Selain dapat menggambarkan berbagai hal, gambar diperoleh dari majalah atau buletin, dan lain-lain. Kalau terpaksa tidak dapat menggambar dengan bagus, guru dapat menggambar dengan sederhana. Manfaat gambar sebagai media gambar antara lain (1) Menimbulkan daya tarik bagi siswa, gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan dapat membangkitkan minat serta perhatian siswa. (2) Mempermudah pengertian siswa, atas suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud. (3) Memperjelas bagian- bagian penting melalui gambar dapat

pula memperbesar bagian – bagian yang penting atau yang kecil. Sehingga dapat diamati lebih jelas. (4) Menyingkat suatu uraian panjang, uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja. Adapun ciri- ciri gambar yang baik adalah (a) Cocok dengan lingkungan umur dan kemampuan siswa. (b) Bersahaja atau sederhana. (c) Realitas, maksudnya gambar itu seperti benda yang sesungguhnya atau sesuai dengan apa yang digambar dengan memperhatikan perbandingan ukuran.

Wright (dalam Utama, 2016:43) menyatakan bahwa media gambar dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa serta dapat memberi stimulus dan informasi dalam menulis maupun bercerita. Media gambar berperan dalam proses belajar mengajar baik berbicara maupun menulis antara lain (1) Gambar dapat memotivasi siswa dan menarik perhatian mereka. (2) Gambar dapat memberi konteks penggunaan bahasa dan membawa dunia nyata ke dalam kelas. (3) Gambar dapat bercerita sebagaimana adanya, diinterpretasikan, atau dikomentari secara subjektif. (4) Gambar dapat memberikan isyarat tentang jawaban suatu pertanyaan. (5) Gambar dapat mengacu dan memberi stimulus serta informasi kepada siswa dalam dalam hal diskusi, tukar pendapat maupun saat menulis dan bercerita.

2) Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian relevan yang saya ambil adalah “Peningkatan Keterampilan Menulis Fabel Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas

VII A SMP Negeri 2 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini, menjelaskan bahwa penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan mutu proses dan hasil belajar menulis fabel siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Kediri Tahun Pelajaran 2016 / 2017. Adapun persamaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah *objek penelitian yaitu sama-sama menggunakan cerita fabel sebagai objeknya*. Kemudian perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah media pembelajaran dalam penelitian. Jika penelitian yang relevan menggunakan media gambar seri sedangkan penelitian ini menggunakan media gambar.

Penelitian relevan yang kedua “Keefektifan Teknik Papan Cerita dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Fabel pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Patuk”. Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa teknik papan cerita efektif digunakan dalam pembelajaran memproduksi teks fabel. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan menggunakan teknik papan bercerita sedangkan penelitian ini menggunakan media gambar. Adapun persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan objek cerita fabel.

Penelitian relevan yang ketiga “ Penerapan metode Sugestopedia Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VII MTs Nurul Hijrah Jakarta Timur” Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa metode sugestopedia sangat efektif dalam peningkatan menulis cerita pendek. Persamaan penelitian yang relevan ini dengan penelitian ini adalah sama-sama bertujuan meningkatkan keterampilan menulis cerita. Sedangkan

perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah metode dan media yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media gambar, sedangkan penelitian yang relevan menggunakan metode sugestopedia.

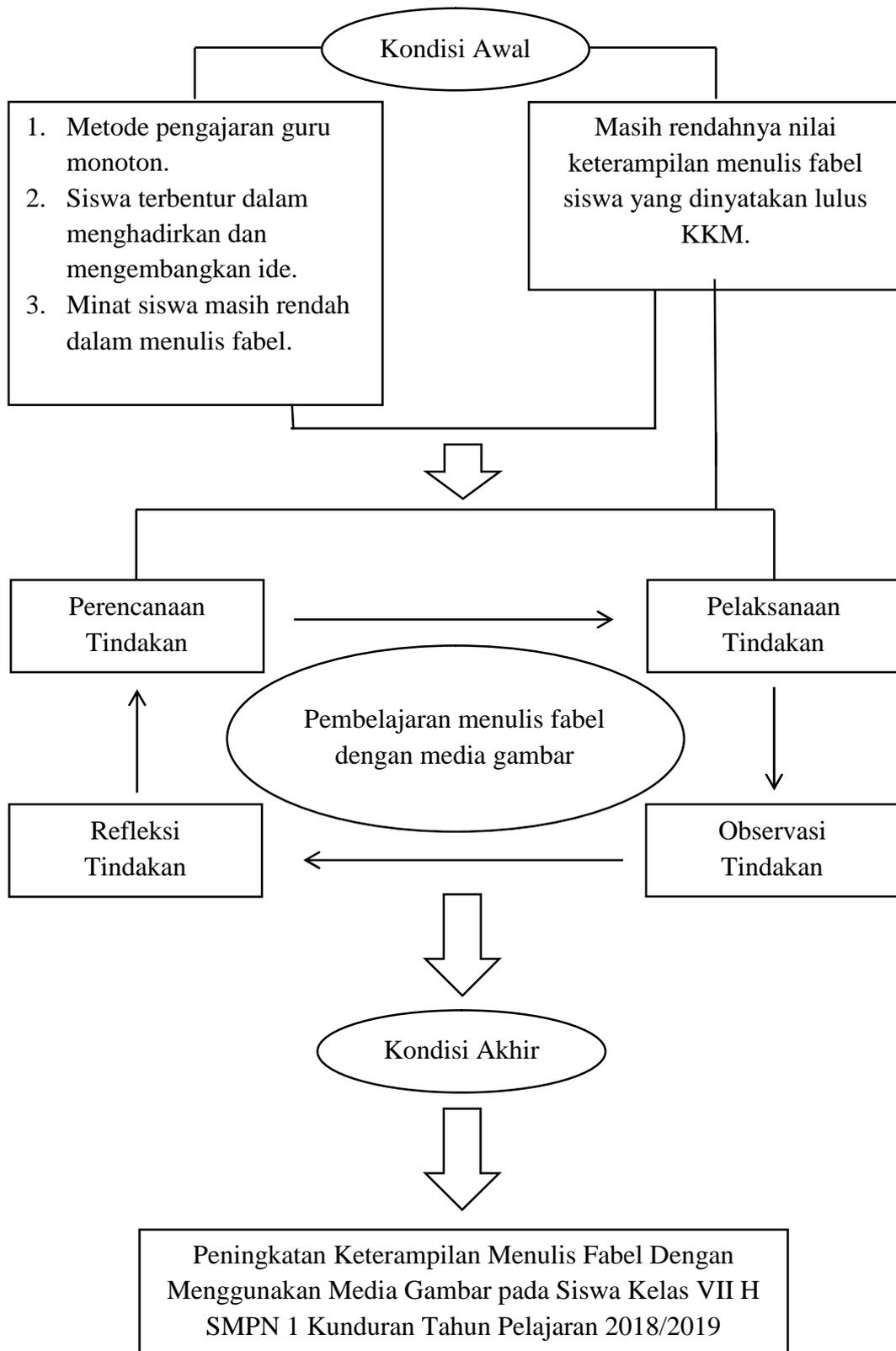
3) Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran menulis fabel tidak hanya menuntut siswanya aktif dan pandai dalam menulis fabel. Faktor keahlian siswa memang sangat penting, tetapi kemahiran dan kemampuan guru pun juga sangat mendukung. Dalam pembelajaran menulis fabel, seorang guru harus pandai dalam memilih strategi pengajarannya serta tepat dalam memilih media-media apa yang akan digunakan agar siswa merasa senang dengan pembelajaran itu dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran di kelas. Kadangkala seorang guru kurang tanggap terhadap kesulitan yang dialami siswa. Hal tersebut membuat siswa menjadi semakin enggan dalam belajar menulis fabel karena merasa gurunya tidak pernah memberikan solusi yang tepat pada mereka. Seperti yang telah diketahui bahwa yang terpenting dalam pembelajaran menulis fabel, bukan fabelnya tetapi proses dalam belajar hingga menghasilkan sebuah fabel. Dapat dikatakan jika peran guru dalam proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang menarik maka siswa tidak akan bosan dan merasa tertekan dalam proses pembelajaran itu.

Penggunaan media gambar sebagai sebuah metode pembelajaran merupakan salah satu jalan untuk melatih siswa berimajinasi dengan sesuatu yang ada di depan mereka sehingga mereka akan dengan mudah menuangkan

ide serta merangkai kata untuk ditulis menjadi sebuah fabel. Hal ini akan membuat siswa lebih mudah dalam menulis fabel.

Penggunaan media gambar ini diharapkan mampu menarik siswa untuk lebih berimajinasi dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga keefektifan proses belajar mengajar akan tercapai. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan dicapai secara maksimal dengan dilihat dari hasil keterampilan menulis fabel dari siswa yang baik dan benar. Penjelasan lebih lanjut tentang kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir penelitian berikut ini.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

4) Hipotesis Tindakan

Bertitik tolak dari pembahasan diatas, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut ini.

“Peningkatan Keterampilan Menulis Fabel dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Blora Tahun Pelajaran 2018/2019”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

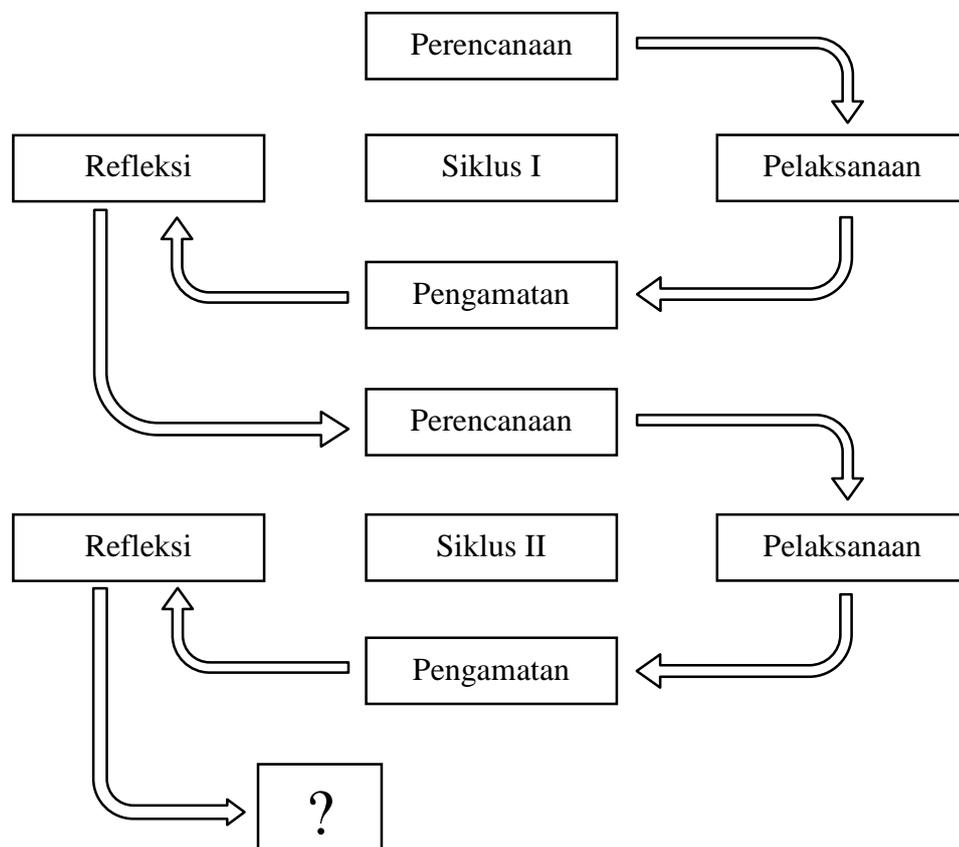
Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif, melibatkan mahasiswa sebagai peneliti dan guru Bahasa Indonesia sebagai kolaborator. Peran guru dan peneliti sejajar, artinya guru juga berperan sebagai peneliti selama penelitian berlangsung.

Zuriah (2003:36) menyebutkan tujuan utama penelitian tindakan kelas yaitu, pertama melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik sebagai upaya pemecahan masalah. Kedua, menemukan model dan prosedur tindakan yang memberikan jaminan terhadap upaya pemecahan masalah yang mirip atau sama dengan melakukan modifikasi atau penyampaian seperlunya.

Arikunto (2010:105-106) menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang harus dipahami tentang penelitian tindakan kelas, yakni sebagai berikut :

1. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran.
2. Penelitian tindakan kelas adalah proses belajar yang sistematis, dalam proses tersebut menggunakan kecerdasan kritis membangun komitmen melakukan tindakan.

Adapun rancangan penelitian ini sebagaimana terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3.1.

Bagan Model Tahapan-tahapan Pelaksanaan PTK, Kemmis S and MC.

Taggart

(Arikunto, 2010 : 137)

Penjelasan alur di atas sebagai berikut ini.

1. Perencanaan, sebelum mengadakan penelitian terlebih dahulu menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

2. Pelaksanaan tindakan dan monitoring

Pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang telah disusun sebelumnya setelah tindakan yang direncanakan selesai, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah monitoring. Monitoring adalah kegiatan untuk mengenali dan mengevaluasi perkembangan yang terjadi dengan adanya tindakan peran monitoring dalam tindakan kelas adalah untuk mengenali dan mengevaluasi dua hal, yaitu : (a) apakah pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan rencana tindakan, dan (b) apakah telah mulai terjadi atau sudah terjadi peningkatan, perubahan positif menuju ke arah pencapaian tujuan diadakannya tindakan tersebut. Informasi yang diperoleh dari monitoring merupakan umpan balik bagi penelitian pendidikan dan sangat menentukan langkah selanjutnya.

3. Pengamatan (observasi), dengan mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya media gambar sebagai media observasi. Observasi dibagi dalam dua siklus dimana masing-masing siklus dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan tujuan pokok dari observasi ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung.

4. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil observasi dan hasil tes siswa. Tujuannya untuk menentukan arah tindakan selanjutnya dalam kondisi tertentu.

B. Peran Peneliti di Lapangan

Penelitian ini menggunakan jenis model kolaboratif yaitu peneliti bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini memiliki perannya itu sebagai pengamat, perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data, dan perencana tindakan. Selama penelitian ini berlangsung, peneliti bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia saling bekerjasama dalam penyusunan RPP, pengumpulan data dan dalam pengamatan situasi pembelajaran.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Kunduran yang berlokasi di Jalan Raya Timur No. 34 Kecamatan Kunduran, Kabupaten Blora, Provinsi Jawa Tengah 58255.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII H yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 16 siswa perempuan dan 16 siswa

laki-laki. Subjek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya, yakni ada sebagian siswa akademiknya tinggi, sedang dan rendah. Subjek penelitian ini peneliti pilih berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran.

E. Sumber Data

Data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data perilaku siswa selama proses menulis.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan seluruh data yang telah diperoleh selama penelitian tindakan kelas yaitu dengan prosedur berikut ini.

1. Observasi atau monitoring kelas

Observasi dilakukan dengan berpegang pada pedoman observasi dan didukung fotografi. Semua peristiwa dalam pembelajaran dicatat dalam catatan lapangan. Catatan lapangan juga digunakan untuk mencatat kegiatan penelitian, berupa persiapan, perencanaan, tindakan dan refleksi. Selain itu untuk mengetahui tentang perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru sebagai kolaborator dan siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan siswa dalam menulis cerita fabel dan kendala yang dihadapi oleh guru

dalam menerapkan keterampilan menulis cerita fabel dengan menggunakan media gambar.

3. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat keterampilan menulis fabel pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Blora, keterampilan terkait dengan proses sebelum maupun sesudah tindakan.

4. Tes Menulis Fabel

Tes menulis fabel dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat keterampilan menulis fabel pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Blora, keterampilan ini terkait dengan proses sebelum maupun sesudah tindakan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi disini adalah foto-foto yang diperoleh selama proses pembelajaran. Foto-foto ini merupakan kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan dari awal pembelajaran sampai dengan berakhirnya pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data, Evaluasi dan Refleksi

1. Tehnik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini mengandung data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk data kualitatif yang berupa hasil observasi lapangan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui

pengamatan. Pengamatan dilakukan setiap kegiatan berlangsung. Fungsi utama pengamatan adalah untuk menemukan apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis fabel. Informasi yang diperoleh dan semua permasalahan yang muncul dalam implementasi tindakan dibahas, didiskusikan, dipelajari dan dipecahkan bersama antara guru Bahasa Indonesia dan peneliti.

Teknik analisis untuk data kuantitatif yaitu menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil antar siklus. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil pada akhir setiap siklus. Dari hasil yang diperoleh dalam setiap siklus nantinya akan dicari rata-ratanya dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor siswa

$\sum n$ = jumlah siswa

Sedangkan untuk menghitung nilai ketuntasan siswa menggunakan rumus :

$$\% K = \frac{\sum h_{\geq} h_{\geq}}{\sum h_{\geq}} \times 10$$

2. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui hasil dari penerapan media gambar terhadap keterampilan menulis fabel. Evaluasi dilaksanakan dengan mengobservasi siswa pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Evaluasi dilaksanakan pada akhir kegiatan untuk mengukur tingkat keberhasilan dari penerapan media gambar.

3. Refleksi

Refleksi tindakan ini meliputi : menganalisis, memaknai, menjelaskan dan menyimpulkan data yang diperoleh dari pengamatan. Hasil refleksi ini dijadikan dasar untuk menyusun perencanaan tindakan siklus selanjutnya.