

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi di Kelas VII Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

Kurikulum 2013 Revisi di dalamnya terdapat salah satu pelajaran wajib bagi peserta didik. Mata pelajaran tersebut yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam Kurikulum 2013 Revisi, mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks yang artinya materi pembelajaran mengacu pada suatu teks. Teks yang harus dipelajari oleh peserta didik sangat banyak, salah satunya materi teks cerita fantasi. Teks cerita fantasi merupakan materi yang harus diajarkan kepada peserta didik pada semester 1. Berikut penulis paparkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

a. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti adalah kompetensi dalam pembelajaran di sekolah yang harus dimiliki oleh peserta didik pada tingkat dasar dan menengah. Menurut Daryanto dan Herry Sujendro (2013: 115) mengemukakan kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan

yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi inti pada kurikulum 2013 meliputi: a) kompetensi inti sikap spiritual, b) kompetensi inti sikap sosial, c) kompetensi inti sikap pengetahuan, dan d) kompetensi inti sikap keterampilan. Kompetensi inti pada kelas VII SMP antara lain:

- KI 1 : Menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Berdasarkan penjelasan di atas, kompetensi inti yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu Kompetensi Inti 3 (pengetahuan)

b. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi dasar merupakan materi pelajaran yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik.

Permendikbud nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.

Kompetensi dasar pada kurikulum 2013 berisi kemampuan dan materi pembelajaran untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi dasar dalam penelitian ini yaitu Kompetensi Dasar pengetahuan 3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan pada kompetensi dasar penulis menjabarkan indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut.

- 3.3.1 Menjelaskan dengan tepat tema yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.3.2 Menjelaskan dengan tepat alur yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.3.3 Menjelaskan dengan tepat latar yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.3.4 Menjelaskan dengan tepat tokoh yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.3.5 Menjelaskan dengan tepat penokohan yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

3.3.6 Menjelaskan dengan tepat sudut pandang yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

3.3.7 Menjelaskan dengan tepat amanat yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

c. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan indikator yang telah penulis susun, peserta didik melalui kegiatan berkelompok diharapkan mampu:

3.3.1 menjelaskan dengan tepat tema yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti;

3.3.2 menjelaskan dengan tepat alur yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti;

3.3.3 menjelaskan dengan tepat latar yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti;

3.3.4 menjelaskan dengan tepat tokoh yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti;

3.3.5 menjelaskan dengan tepat sudut pandang yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti;

3.3.6 menjelaskan dengan tepat penokohan yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti;

3.3.7 menjelaskan dengan tepat amanat yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti.

B. Hakikat Teks Cerita Fantasi

a. Pengertian Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi merupakan teks cerita yang bersifat khayalan dan imajinasi pengarang. Mengacu pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V* didefinisikan bahwa fantasi adalah gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan. Harsiati dkk (2017: 44) mengemukakan cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas.

Kosasih dan Endang Kurniawan (2020: 241) menjelaskan cerita fantasi merupakan cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan khayalan, fantasi, atau imajinasi. Selain itu, Muhammad (2020: 7) menjelaskan bahwa cerita fantasi adalah sebuah karya tulis yang dibangun alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata. Lebih lanjut Rachmat 2019: 32 mengemukakan teks narasi/cerita fantasi adalah cerita hasil khayalan atau fantasi pengarang saja karena tidak terjadi di dunia nyata.

Wardoyo (2020: 109-110) menjelaskan teks narasi atau cerita imajinasi merupakan jenis teks yang memaparkan rangkaian kejadian yang unik dan menghibur hasil imajinasi penulis atau perpaduan fakta dengan imajinasi penulis. Rangkaian kejadian tersebut ditata secara sistematis membentuk struktur cerita yang terdiri atas bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi. Astuti (2017: 3) cerita imajinasi merupakan bagian dari cerita narasi. Cerita imajinasi merupakan sebuah karya tulis yang dibangun dengan menggunakan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan

khayalan semata. Jenis cerita ini melatih kreativitas penulisnya dengan berimajinasi secara aktif dapat mengasah kreativitas.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian teks cerita fantasi dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi merupakan teks cerita yang terjadi di dalam dunia khayal, imajinasi atau angan-angan pengarang saja sehingga teks tersebut sulit untuk diuji kebenarannya. Teks cerita fantasi dalam teks bahasa Indonesia melatih daya kreativitas dan imajinasi peserta didik.

b. Unsur-unsur Teks Cerita Fantasi

Unsur-unsur teks cerita fantasi merupakan bagian dari teks yang memiliki peran sebagai unsur pembangun sebuah cerita fantasi. Unsur-unsur cerita fantasi terbagi ke dalam tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Berikut penulis jabarkan unsur-unsur cerita fantasi, antara lain:

1) Tema

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan Tema adalah ide dasar cerita. Tema ditentukan terlebih dahulu oleh pengarang sebelum cerita ditulis. Kosasih dan Restuti (2016: 25) tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu teks cerita imajinasi menyangkut segala persoalan yang berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, dan sebagainya. Menurut Riswandi dan Titin Kusmini (2013: 61) menjelaskan tema adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tema merupakan masalah yang diangkat dalam cerita. Tema merupakan bagian keseluruhan dalam cerita.

Berikut contoh tema dalam teks cerita fantasi.

“Kenapa, Ayah? Apa yang membuat Ayahanda marah besar?” “Mereka tidak tahu masalah yang Ayah alami. Padahal mahkota ini selalu Ayah pakai. Sebuah permatanya hilang, tapi tak satupun dari mereka yang menyadarinya!”

2) Alur

Riswandi dan Titin Kusmini (2013: 58) menjelaskan alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaitan karena hubungan sebab akibat. Astuti (2017: 8-9) mengemukakan, alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita yang menyatakan hubungan sebab akibat.

Lebih lanjut Astuti (2017: 15-16) menjelaskan;

Alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita. Alur yang lengkap dimulai dari orientasi (pengenalan latar terjadinya, tokoh, watak tokoh), muncul masalah (konflik), masalah memuncak (klimaks), dan penyelesaian/resolusi. Bagian awal sering juga disebut bagian pengenalan (orientasi), fungsinya adalah mengantarkan cerita. Pada bagian ini dikenalkan latar cerita, tokoh, dan watak-wataknya). Bagian tengah merupakan rangkaian peristiwa mulai munculnya konflik hingga bagian klimaks atau inti cerita. Hal ini ditandai saat masalah utama diceritakan. Bagian akhir menjawab masalah utama yang dikemas dalam bentuk rangkaian peristiwa. Bagian akhir juga berisi kesimpulan dan penutup cerita. Jika cerita disajikan dengan alur seperti di atas secara berurutan dimulai dari tahap pengenalan, munculnya konflik, klimaks, dan resolusi atau penyelesaian, maka alur yang digunakan adalah alur maju. Selain alur maju, terdapat alur mundur dan alur campuran. Alur mundur jika cerita dimulai dari resolusi/penyelesaian, klimaks, konflik dan pengenalan. Sedangkan alur campuran adalah alur cerita yang bisa disebut alur maju-mundur adalah alur yang diawali dengan klimaks, kemudian menceritakan masa lampau, dan dilanjutkan hingga tahap penyelesaian. Pada saat menceritakan masa lampau, tokoh dalam cerita dikenalkan sehingga saat cerita satu belum selesai, kembali ke awal cerita untuk memperkenalkan tokoh lainnya. Begitu seterusnya hingga terkesan bolak balik penceritaannya.

Rachmat (2019: 34) menjelaskan,

Alur adalah urutan atau jalannya cerita. Dalam menyampaikan jalan ceritanya, ada beberapa tahapan alur yang dibuat pengarang, yaitu pengenalan, penanjakan, klimaks, antiklimaks, dan penyelesaian. Jenis alur dalam cerita biasanya ada alur maju dan alur mundur. Pada alur maju, pengarang menceritakan jalan ceritanya secara urut dari awal sampai akhir. Jadi, cerita diawali dengan pengenalan dan diakhiri dengan penyelesaian. Pada alur mundur, pengarang menceritakan jalannya cerita secara tidak urut. Bisa jadi penulis menceritakan klimaks dahulu, baru kemudian menengok kembali ke peristiwa awalnya.

Lebih lanjut Wardoyo (2020: 119) mengemukakan,

Alur cerita yang lengkap terdiri atas empat tahapan, yaitu pengenalan, rangkaian kejadian/ masalah, klimaks/puncak cerita, dan penyelesaian/resolusi. Akan tetapi tidak semua cerita imajinasi memiliki alur yang lengkap. Tahap pengenalan digunakan untuk mengawali cerita dengan mengenalkan latar, tokoh, dan wataknya. Tahap rangkaian kejadian ditandai dengan mulai munculnya masalah, masalah semakin rumit. Tahap klimaks merupakan puncak masalah yang ditandai dengan peristiwa atau kejadian tertentu. Tahap penyelesaian merupakan bagian akhir cerita yang ditandai dengan munculnya alternatif pemecahan masalah hingga masalah terselesaikan.

Selain itu, Kosasih dan Restuti (2016: 24) menjelaskan, alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Di dalam alur, terdapat rangkaian peristiwa. Secara umum, jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut.

a) Pengenalan situasi cerita

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.

b) Pengungkapan peristiwa

Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

c) Menuju pada adanya konflik

Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

d) Puncak konflik

Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya, misalnya, apakah dia berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

e) Penyelesaian

Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi dari awal cerita hingga berakhirnya cerita. Rangkaian peristiwa cerita dimulai dari pengenalan, konflik, komplikasi, dan penyelesaian. Berikut contoh penggalan alur yang terdapat dalam teks cerita fantasi.

"Selamat pagi Bu Manik," sapa Bu Sulam sambil tersenyum manis. Bu Manik sedang duduk di teras rumahnya, memasang manik-manik pada sehelai gaun. Bu Manik hanya melengos. Ia terus menyusun manik-manik menjadi hiasan selendang. Selendang itu adalah pesanan dayang-dayang istana. Bu Manik tidak senang dengan keberuntungan Bu Sulam. Setiap ada acara kerajaan, selalu Bu Sulam dipanggil untuk menyulam gaun Ratu Jelita. "Sulamanmu terus yang jadi hiasan gaun ratu. Sementara aku hanya memasang manik untuk para dayang dengan upah yang sedikit, "gerutu Bu Manik."

3) Latar

Astuti (2017: 8-9) menyebutkan latar terdiri atas latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Kosasih dan Restuti (2016: 25) latar adalah tempat, waktu dan suasana ketika peristiwa dalam cerita berlangsung.

Selain itu, Riswandi dan Titin Kusmini menjelaskan latar dalam cerita diklasifikasikan sebagai berikut.

- a. Latar tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan gedung, rumah, dll.
- b. Latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dll.

- c. Latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai/norma, dan sejenisnya yang ada ditempat peristiwa cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa latar dalam cerita dibagi menjadi latar tempat, latar waktu dan latar suasana. Berikut contoh penggalan latar yang terdapat dalam teks cerita fantasi.

1. Latar tempat : *"Bu Sulam keluar dari istana."*
2. Latar waktu: *"Selamat pagi Bu Manik,"*
3. Latar suasana: *"Wajah pucat dan tubuh gemetaran."*

4) Tokoh

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan tokoh adalah peran yang ada dalam cerita.

Rachmat (2019: 34) mengungkapkan tokoh merupakan orang-orang yang terlibat di dalam cerita tersebut.

Terdapat tiga jenis tokoh, yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis.

- a) Protagonis adalah tokoh utama dalam cerita. Protagonis biasanya berwatak baik.
- b) Antagonis adalah tokoh yang biasanya berperan sebagai tokoh yang menentang atau terlibat konflik dengan tokoh utama. Antagonis juga biasanya menjadi tokoh jahat atau penyebab timbulnya konflik.
- c) Tritagonis adalah tokoh yang membantu atau menjadi penengah konflik anatar tokoh antagonis dan tokoh protagonis. Tokoh ini biasanya memiliki sifat bijaksana dan penolong.

Menurut Riswandi dan Titin Kusmini (2013: 56-58) tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh ini tidak selalu berwujud manusia, tergantung pada siapa yang diceritakannya itu dalam cerita.

Dilihat dari segi tingkat pentingnya (peran) tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan atas tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali-kali (beberapa kali) dalam cerita dalam porsi penceritaan yang relatif pendek. Selain itu, tokoh dilihat dari fungsi penampilan tokoh dalam cerita,

tokoh dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang mendapat empati pembaca. Sementara tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik. Tokoh juga dapat dilihat dari cerita berkembang/tidaknya perwatakan, tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh statis dan tokoh dinamis. Tokoh statis adalah tokoh yang memiliki sifat dan watak yang tetap, adapun tokoh dinamis adalah tokoh yang mengalami perkembangan watak sejalan dengan plot yang diceritakan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa tokoh merupakan orang yang terlibat di dalam cerita dan memiliki peran yang berbeda satu sama lain. Berikut contoh penggalan tokoh yang terdapat dalam teks cerita fantasi.

“Bu Manik, Ratu Jelita ingin dibuatkan gaun dengan hiasan manik-manik, ”kata Dayang.”

5) Penokohan

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan penokohan adalah perwatakan dari tokoh. Setiap tokoh memiliki watak atau karakter sendiri. Watak tokoh bisa diketahui dari pernyataan langsung pengarang, dari dialog antar tokoh, atau kesimpulan pembaca setelah membaca cerita. Menurut Kosasih dan Restuti (2016: 24-25) penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh. Ada berbagai cara untuk menggambarkan karakter tokoh. Cara-cara tersebut antara lain: menyebutkan secara langsung, gambaran fisik, perilaku, tata bahasa tokoh, dan lingkungan kehidupan tokoh. Lebih lanjut Riswandi dan Titin Kusmini (2013: 56) menjelaskan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam cerita. Dalam melakukan penokohan (menampilkan tokoh-tokoh dan watak tokoh dalam suatu cerita).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penokohan merupakan watak atau sifat yang ada pada diri tokoh di dalam cerita. Berikut contoh penggalan penokohan dalam teks cerita fantasi.

“Ratu adalah orang yang adil. Ia ingin semua rakyatnya sejahtera. Ratu tak segan-segan membeli dengan harga tinggi.”

6) Sudut Pandang

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan sudut pandang merupakan gaya penceritaan pengarang dalam menyampaikan ceritanya. Sudut pandang yang digunakan oleh pengarang bisa sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang pertama ditandai dengan penggunaan kata ganti orang pertama seperti aku, saya, beta, dan sebagainya. Sedangkan sudut pandang orang ketiga yaitu pengarang menggunakan kata ganti orang ketiga seperti dia, ia, mereka, dan menyebut nama tokoh.

Menurut Kosasih dan Restuti (2016: 25) sudut pandang (*point of view*) adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita, yaitu:

- a) Berperan langsung sebagai orang pertama, sebagai tokoh utama atau sebagai tokoh tambahan;
- b) Berperan sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pihak yang serba tahu atau sebagai pengamat.

Lebih lanjut Riswandi dan Titin Kusmini (2013: 61) menjelaskan,

[K]ehadiran penceritaan atau sering disebut juga sudut pandang (*point of view*). Dalam karya sastra terdapat beberapa cara pengarang memosisikan dirinya dalam teks, yakni sebagai pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti aku. Sedangkan pencerita ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyebut nama.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa sudut pandang merupakan posisi pengarang dalam menempatkan dirinya di dalam sebuah cerita. Berikut contoh penggalan sudut pandang dalam teks cerita fantasi.

“Istana gempar, pagi itu tiba-tiba Raja marah besar. Suaranya terdengar hingga ke seluruh sudut istana.”

7) Amanat

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita yang ditulis. Harsiati dkk (2017: 50) amanat merupakan unsur cerita yang menjadi pesan pengarang melalui ceritanya. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat disimpulkan dari isi cerita. Rachmat (2019: 34) amanat adalah pesan moral atau pelajaran yang bisa dipetik dari cerita tersebut. Pesan moral ini biasanya tersirat dan bergantung pada pemahaman pembaca terhadap cerita tersebut.

Menurut Kosasih dan Restuti (2016: 25),

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karayanya. Tidak jauh berbeda dengan bentuk cerita lainnya, amanat dalam cerita imajinasi akan disimpan rapi dan disembunyikan pengarangnya dalam keseluruhan isi cerita. Oleh karena itu, untuk menemukannya, tidak cukup dengan membaca dua atau tiga paragraf, tetapi harus menghabiskannya sampai tuntas.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan yang terkandung di dalam cerita dan dapat diambil nilai positifnya. Berikut contoh penggalan amanat dalam teks cerita fantasi.

“Kemudian Raja tersenyum dan memeluk Pangeran Kecil. Dalam hati ia memuji kecerdikan Penasihat itu. Gara-gara Raja tidak bijak, selain kehilangan permata, ia juga kehilangan semua penghuni istana yang biasa mengurusinya.”

c. Jenis Teks Cerita Fantasi

Pada setiap teks cerita fantasi memiliki perbedaan berdasarkan jenisnya. Erwan (2019: 32) menjelaskan terdapat dua jenis cerita fantasi yaitu berdasarkan kesesuaian dengan kehidupan nyata dan berdasarkan latar cerita.

- 1) Cerita fantasi total (keseluruhan) dan cerita fantasi sebagian (irisan) sebagai berikut.
 - a) Cerita fantasi total (keseluruhan) berisi yang keseluruhannya hasil khayalan pengarang terhadap objek tertentu. Pada cerita fantasi jenis ini, semua yang terdapat pada cerita tidak terjadi atau tidak ada dalam dunia nyata. Misalnya, cerita fantasi novel *Harry Potter* keseluruhannya merupakan fantasi total pengarang. Jadi, nama orang, nama objek, dan nama tempat, semuanya benar-benar rekaan pengarang.
 - b) Cerita fantasi sebagian (irisan) berisi cerita hasil khayalan pengarang, tetapi masih menggunakan nama-nama yang pernah terjadi. Contoh cerita fantasi sebagian adalah *Anak Rembulan* karya Djokolelono.
- 2) Latar waktu sezaman dan latar lintas waktu, sebagai berikut:
 - a) Latar waktu sezaman merupakan cerita fantasi yang menggunakan latar dalam satu masa, baik masa kini, masa lampau, maupun masa depan atau futuristis.
 - b) Latar lintas waktu merupakan cerita fantasi yang menggunakan dua latar waktu yang berbeda. Misalnya, pada masa kini dan masa ratusan tahun mendatang/futuristis.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa jenis teks cerita fantasi terbagi menjadi dua jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaian dengan kehidupan nyata yaitu cerita fantasi total dan cerita fantasi sebagian (irisan) serta berdasarkan latar cerita yaitu latar waktu sezaman dan latar lintas waktu.

d. Kriteria Pemilihan Bahan Ajar Sastra

Pemilihan bahan ajar atau teks yang akan dipelajari peserta didik harus berdasarkan kemampuan dan kesesuaian terhadap peserta didik. Menurut Rahmanto (1988) dalam Wicaksono, dkk (2014: 3) prinsip dasar dalam pemilihan bahan pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang disajikan kepada siswa harus sesuai dengan kemampuan siswanya pada suatu tahapan pengajaran tertentu. Ada tiga aspek penting yang tidak boleh dilupakan jika kita ingin memilih bahan pembelajaran sastra yaitu, aspek bahasa, aspek kematangan jiwa (psikolog), dan aspek latar belakang kebudayaan siswa.

C. Hakikat Mengidentifikasi Unsur-unsur Teks Cerita Fantasi

Hakikat mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi adalah kegiatan mengidentifikasi dan menganalisis unsur-unsur di dalam teks cerita fantasi. Mengidentifikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V adalah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya). Mengidentifikasi merupakan kata turunan dari identifikasi. Identifikasi berarti penentu atau penetapan identitas seseorang, benda dan sebagainya.

Mengidentifikasi dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi dan menganalisis teks cerita fantasi terhadap unsur-unsur teks cerita fantasi yang meliputi unsur tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Berikut contoh teks cerita fantasi.

Pangeran Kecil dan Amarah Besar Raja

Oleh QS. Emmus

Istana gempar, pagi itu tiba-tiba Raja marah besar. Suaranya terdengar hingga ke seluruh sudut istana. Pangeran Kecil sampai bersembunyi ketakutan di belakang tubuh seorang dayang pengasuh. Raja memanggil seluruh penghuni istana, semuanya segera menghadap dengan wajah pucat dan tubuh gemetar. Raja sudah duduk kursi singgasananya, mengenakan mahkota bertatah batu permata dan jubah indah berwarna merah dengan hiasan mutiara. Namun wajahnya yang murka terlihat amat menakutkan, "tahukah kalian mengapa kuperintahkan berkumpul pagi ini?" tanya Raja lantang. Semuanya menunduk dalam-dalam. Raja mendengus marah, "Rajamu ini dalam masalah besar!". "Ampun Baginda, tapi kami melihat Baginda baik baik saja, tak ada sedikit pun yang salah," ucap Prajurit tertinggi mewakili. "Maaf, Baginda. Kesehatan Baginda Raja dan keluarga juga sangat baik. Pangeran Kecil pun tumbuh dengan sempurna," kata tabib istana. "Benar, Baginda. Kerajaan kita saat ini aman sentosa. Hubungan dengan kerajaan-kerajaan lain terjalin dengan baik.

Rakyat pun hidup dengan sejahtera," tambah Penasihat Raja. "Huh!" gerutu Raja murka. Sorenya, Raja menurunkan sebuah titah. "Besok pagi, setiap orang yang kutanya, sudah harus tahu jawabannya. Apa masalah yang sedang dihadapi raja kalian

ini! Bila tidak, hukuman berat akibatnya! "Tak ada yang berani membantah. Semuanya pun mengangguk pasrah. Bisa dibayangkan, berapa banyak orang yang akhirnya dijebloskan ke dalam penjara keesokannya. "Sekarang aku tahu apa masalah Baginda Raja! Pasti kepala Raja terantuk saat bangun pagi kemarin! Jadi, kena penyakit menggerutu! "ujar tukang sapu halaman istana dengan kesal. "Wah... benar. Apakah tadi kau menjawab seperti itu pada Baginda Raja? "sahut Penasihat sembari tersenyum gel. "Hah, mana berani aku! Bisa-bisa aku langsung dihukum gantung! "ucap tukang sapu. "Lalu, Penasihat menjawab bagaimana tadi?" "Masalahnya, Raja tak mau jujur mengatakan masalahnya.

Coba Baginda Raja mau bercerita. Pasti tak akan jadi begini masalahnya. Selalu ada jalan keluar dalam setiap masalah, "tutur Penasihat. "Waduh.. masalah-masalah! Aku jadi bingung mendengar ucapanmu! Pasti Baginda Raja bingung juga sampai mengirimmu ke sini, "ujar tukang sapu, pusing. Penasihat tergelak. "Bersabarlah. Sebentar lagi Raja akan menyadari kesalahannya, "hiburnya kemudian" Siapa yang akan memberitahunya? Lihat, penjara istana ini sudah seperti pasar. Penuh sesak dan tak muat. Kita bisa mati kehabisan napas! kata tukang sapu. Benar saja, menjelang sore. Seluruh penghuni istana nyaris dipindahkan ke dalam penjara. Hingga Raja bingung, kini harus bertanya pada siapa lagi? Pangeran Kecil pun tampak kebingungan. Tibatiba istana lengang. Ia tak bisa menemukan dayang-dayang pengasuhnya. Teman bermain pun tak ada. "Ke mana perginya semua orang, Ayahanda?" tanyanya kemudian. "Semua orang sudah Ayah penjarakan! "jawab Raja jengkel. "Kenapa,

Ayah? Apa yang membuat Ayahanda marah besar?" "Mereka tidak tahu masalah yang Ayah alami. Padahal mahkota ini selalu Ayah pakai. Sebuah permataanya hilang, tapi tak satupun dari mereka yang menyadarinya!" tutur Raja. Pangeran tergelak. "Hei, kenapa kamu menertawakan ayahandamu sendiri?!" sentak Raja.

Pangeran Kecil menundukkan kepala. Namun ia kemudian berlari mengambil sebuah mainannya dan membantingkannya ke lantai. PRANG! Pecah berantakan sebuah patung kuda kristal. "Hei, apa yang kamu lakukan?" tanya Raja heran. Pangeran mengambil sebuah mainan yang lain, lalu melemparkannya ke dinding. Lalu lagi, dan lagi, dan lagi... "Berhenti-berhenti..., Nak!" teriak Raja melarang. Apa masalahmu tiba-tiba membanting mainan begitu?" "Sebuah mainanku hilang. Sebuah gajah kecil terbuat dari kristal. Tapi mainanku yang lain tak ada yang tahu kemana perginya mainanku itu. Jadi, kubanting saja semuanya!" tutur Pangeran kecil. "Tapi kalau kau melakukan itu, mainanmu yang lain jadi rusak. Sekarang kau tak hanya kehilangan satu mainan, tapi... semuanya!" Raja menghentikan kata-katanya. Terdiam dan tersentak. Tersadar akan kebodohnya.

Pangeran Kecil lalu berkata pada ayahandanya, "Kemarin, aku marah-marah dan membanting mainan. Paman Penasihat bertanya padaku. Lalu aku ceritakan penyebabnya. Paman Penasihat lalu berkata seperti yang Ayah bilang tadi. Aku bisa kehilangan semua mainanku. Lalu, Paman Penasihat bilang, kalau Ayahanda sedang kehilangan sebuah mainan juga. "Paman Penasihat menyuruh aku mengulang perbuatanku kemarin, membanting mainanku lagi. Lalu, menceritakan penyebabnya,

jika Ayahanda bertanya. Kata Paman Penasihat, Ayahanda tak akan marah, tapi malah bangga padaku, "ungkap Pangeran Kecil. "Benarkah itu, Ayahanda?"

Kemudian Raja tersenyum dan memeluk Pangeran Kecil. Dalam hati ia memuji kecerdikan Penasihat itu. Gara-gara Raja tidak bijak, selain kehilangan permata, ia juga kehilangan semua penghuni istana yang biasa mengurusinya. Segera Raja membebaskan semua orang dari penjara bawah tanah. Dibiarkannya semua orang penasaran atas sikap Sang Raja. Cerita permata mahkota yang hilang itu sampai kini menjadi rahasia. Hanya Pangeran Kecil dan penasihat yang tahu.

(dalam Majalah Bobo halaman 10-11 Edisi 48 Tahun XLVIII)

Tabel 2.1

Hasil Mengidentifikasi Teks Cerita Fantasi yang Berjudul “Pangeran Kecil dan Amarah Besar Raja”

No.	Unsur-unsur	Jawaban
1.	Tema	Tema yang terkandung dalam cerita tersebut yaitu tentang kekesalan seorang Raja terhadap seluruh penghuni Istana. Kutipan teks Istana gempar, pagi itu tiba-tiba Raja marah besar.
2.	Alur	Alur dalam cerita “Pangeran Kecil dan Amarah Besar Raja” ini menggunakan alur maju karena dalam cerita ini diceritakan secara berurutan dimulai dari tahap pengenalan, munculnya konflik, klimaks, dan resolusi atau penyelesaian. Pada tahap awal menceritakan seorang Raja yang kesal dan marah terhadap seluruh penghuni Istana. Pada tahap pertengahan seluruh penghuni Istana nyaris dipindahkan ke dalam penjara. Pada tahap akhir dijelaskan bahwa Raja sadar akan kesalahan yang diperbuatnya. a. Orientasi Istana gempar, pagi itu tiba-tiba Raja marah besar. Suaranya terdengar hingga ke seluruh sudut istana. Pangeran Kecil sampai bersembunyi ketakutan di belakang tubuh seorang dayang

		<p>pengasuh. Raja memanggil seluruh penghuni istana, semuanya segera menghadap dengan wajah pucat dan tubuh gemetaran.</p> <p>b. Konflik Raja menurunkan sebuah titah. "Besok pagi, setiap orang yang kutanya, sudah harus tahu jawabannya. Apa masalah yang sedang dihadapi raja kalian ini! Bila tidak, hukuman berat akibatnya! "Tak ada yang berani membantah. Semuanya pun mengangguk pasrah. Bisa dibayangkan, berapa banyak orang yang akhirnya dijebloskan ke dalam penjara keesokannya.</p> <p>c. Klimaks Benar saja, menjelang sore. Seluruh penghuni istana nyaris dipindahkan ke dalam penjara. Hingga Raja bingung, kini harus bertanya pada siapa lagi? Pangeran Kecil pun tampak kebingungan.</p> <p>d. Resolusi "Sebuah mainanku hilang. Sebuah gajah kecil terbuat dari kristal. Tapi mainanku yang lain tak ada yang tahu kemana perginya mainanku itu. Jadi, kubanting saja semuanya! "tutur Pangeran kecil. "Tapi kalau kau melakukan itu, mainanmu yang lain jadi rusak. Sekarang kau tak hanya kehilangan satu mainan, tapi... semuanya! "Raja menghentikan kata-katanya. Terdiam dan tersentak. Tersadar akan kebodohnya.</p>
3.	Latar	<p>Latar tempat Latar tempat pada cerita tersebut yaitu di istana kerajaan dan penjara Kutipan teks Istana gempar Seluruh penghuni Istana nyaris dipindahkan ke dalam penjara</p> <p>Latar waktu Latar waktu pada cerita tersebut terjadi pada hari dan sore hari Kutipan teks Pagi itu tiba-tiba Raja marah besar Sorenya, Raja menurunkan sebuah titah</p> <p>Latar suasana Latar suasana pada cerita tersebut yaitu gempar, takut dan ketegangan Kutipan teks Istana gempar Wajah pucat dan tubuh gemetaran</p>
4.	Tokoh	<p>1. Raja Kutipan teks Raja marah besar</p>

		<p>2. Pangeran Kecil Kutipan teks Pangeran kecil sampai berbunyi ketakutan</p> <p>3. Tabib Kutipan teks Kata tabib raja</p> <p>4. Penasihat Raja Kutipan teks Tambah Penasihat Raja</p>
5.	Penokohan	<p>Raja : Pemarah dan tidak bijak Dapat dilihat dari sikap Raja yang langsung melampiaskan perasaannya kepada seluruh Istana. Kutipan teks Pagi itu tiba-tiba Raja marah besar Gara-gara Raja tidak bijak</p> <p>Pangeran Kecil : Pintar Dapat dilihat dari sikap Pangeran Kecil yang berusaha membantu ayahnya untuk menyelesaikan masalah. Kutipan teks Kenapa Ayah? Apa yang membuat Ayahanda marah besar?</p> <p>Penasihat Raja: Cerdik Dapat dilihat ketika Penasihat Raja membantu Pangeran Kecil dalam menemukan solusi. Kutipan teks Dalam hati ia memuji kecerdikan Penasihat itu.</p>
6.	Sudut pandang	<p>Sudut pandang pada cerita fantasi “Pangeran Kecil dan Amarah Besar Raja” adalah sudut pandang orang ketiga (serba tahu) yang ditujukan dengan penyebutan tokoh dengan nama orang. Penulis juga tidak menempatkan dirinya sebagai tokoh utama dalam ceritanya.</p>
7.	Amanat	<p>Amanat dalam cerita fantasi “Pangeran Kecil dan Amarah Besar Raja” adalah belajarlah untuk mengendalikan amarah agar masalah yang dihadapi dapat diatasi.</p>

D. Hakikat Model Pembelajaran *Pair Check*

1) Pengertian Model Pembelajaran *Pair Check*

Model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berpasangan dalam menyelesaikan persoalan. Menurut Huda

(2017: 210) mengemukakan bahwa *Pair Check* merupakan metode pembelajaran berkelompok antar dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada 1990. Model ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan. Metode ini juga melatih tanggung jawab sosial siswa, kerja sama, dan kemampuan memberi penilaian.

Herdian dalam Shoimin (2017: 119) mengemukakan model *Pair Check* (pasangan mengecek) merupakan model pembelajaran di mana siswa saling berpasangan dan menyelesaikan persoalan yang diberikan. Dalam model pembelajaran tipe *Pair Check*, guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Model pembelajaran ini juga untuk melatih rasa sosial siswa, kerja sama, dan kemampuan memberi penilaian. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menuangkan ide, pikiran, pengalaman, dan pendapatnya dengan benar.

2) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Pair Check*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran adalah sebuah tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Huda (2017: 211-212) menjelaskan langkah-langkah penerapan metode *Pair Check* adalah sebagai berikut.

- a) Guru menjelaskan konsep.

- b) Siswa dibagi ke dalam beberapa tim. Setiap tim terdiri dari 4 orang. Dalam satu tim ada 2 pasangan. Setiap pasangan dalam satu tim dibebani masing-masing satu peran yang berbeda: *pelatih* dan *partner*.
- c) Guru membagikan soal kepada partner.
- d) Partner menjawab soal, dan si pelatih bertugas mengecek jawabannya. Partner yang menjawab satu soal dengan benar berhak mendapat satu kupon dari pelatih.
- e) Pelatih dan partner saling bertukar peran. Pelatih menjadi partner, dan partner menjadi pelatih.
- f) Guru membagikan soal kepada partner.
- g) Partner menjawab soal, dan pelatih bertugas mengecek jawabannya. Partner yang menjawab satu soal dengan benar berhak mendapat satu kupon dari pelatih.
- h) Setiap pasangan kembali ke tim awal dan mencocokkan jawaban satu sama lain.
- i) Guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal.
- j) Setiap tim mengecek jawabannya.
- k) Tim yang paling banyak mendapat kupon diberi hadiah atau *reward* oleh guru.

Menurut Shoimin (2017: 119) langkah-langkah model pembelajaran *Pair Check*, sebagai berikut:

1. Bagilah siswa di kelas ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 orang.
2. Bagi lagi kelompok-kelompok siswa tersebut menjadi berpasang-pasangan. Jadi, akan ada partner A dan partner B pada kedua pasangan.

3. Berikan setiap pasangan sebuah LKS untuk dikerjakan. LKS terdiri dari beberapa soal atau permasalahan (jumlahnya genap).
4. Berikutnya, berikan kesempatan kepada partner A untuk mengerjakan soal nomor 1, sementara partner B mengamati, memberi motivasi, membimbing (bila diperlukan) partner A selama mengerjakan soal nomor 1.
5. Selanjutnya bertukar peran, partner B mengerjakan soal nomor , dan partner A mengamati, memberi motivasi, membimbing (bila diperlukan) partner B selama mengerjakan soal nomor 2.
6. Setelah 2 soal diselesaikan, pasangan tersebut mengecek hasil pekerjaan mereka berdua dengan pasangan lain yang satu kelompok dengan mereka.
7. Setiap kelompok yang memperoleh kesepakatan (kesamaan pendapat/cara memecahkan masalah/ menyelesaikan soal) merayakan keberhasilan mereka, atau guru memberikan penghargaan (*reward*). Guru dapat memberikan pembimbingan bila kedua pasangan dalam kelompok tidak menemukan kesepakatan. Langkah nomor 4, 5, dan 6 diulang lagi untuk menyelesaikan soal nomor 3 dan 4, demikian seterusnya sampai semua soal pada LKS selesai dikerjakan setiap kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Pair Check* yang telah dikemukakan para ahli, dalam penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi. Langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan dalam pembelajaran

mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada kegiatan ini penulis modifikasi sebagai berikut.

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.
2. Peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
3. Peserta didik melaporkan kehadiran kepada guru.
4. Peserta didik menyimak penyampaian guru mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
5. Peserta didik menyimak penjelasan mengenai langka-langkah model pembelajaran yang akan digunakan.
6. Peserta didik menerima sebuah teks cerita fantasi.
7. Perwakilan peserta didik membaca nyaring teks cerita fantasi di depan kelas.
8. Peserta didik melakukan apersepsi dengan kegiatan tanya jawab bersama guru mengenai materi teks cerita fantasi.
9. Peserta didik menyimak materi mengenai pengertian, jenis teks, dan unsur-unsur pembangun teks cerita fantasi yang disampaikan guru.
10. Peserta didik dibagi ke dalam 8 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang, dalam satu kelompok terdiri dari 2 pasangan yang masing-masing berperan sebagai pelatih dan partner.
11. Peserta didik menerima dan membaca teks cerita fantasi untuk diidentifikasi unsur-unsurnya.
12. Peserta didik yang berperan sebagai partner menerima 7 soal mengenai unsur-unsur teks cerita fantasi yang diberikan guru.

13. Peserta didik yang berperan sebagai partner menjawab soal, dan peserta didik yang berperan sebagai pelatih mengamati dan memberi motivasi serta memberi arahan kepada partner terkait kesulitan yang dihadapi.
14. Peserta didik yang berperan sebagai partner dan pelatih saling bertukar peran. Partner menjadi pelatih dan pelatih menjadi partner.
15. Peserta didik yang berperan sebagai partner menerima 7 soal mengenai unsur-unsur teks cerita fantasi yang diberikan guru.
16. Peserta didik yang berperan sebagai partner menjawab soal, dan peserta didik yang berperan sebagai pelatih mengamati dan memberi motivasi serta memberi arahan kepada partner terkait kesulitan yang dihadapi.
17. Peserta didik pasangan partner saling mengecek hasil mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi.
18. Peserta didik pasangan partner dan pelatih kembali ke kelompok utama yang terdiri dari 4 orang untuk mencocokkan jawaban satu sama lain.
19. Peserta didik perwakilan dari kelompok 1 sampai 7 diberi tugas untuk mempresentasikan satu unsur teks cerita fantasi.
20. Peserta didik perwakilan kelompok 8 diberi tugas untuk menyanggah atau menambahkan jawaban.
21. Peserta didik menerima bimbingan dan arahan dari guru atas jawaban dari soal yang telah dikerjakan.
22. Peserta didik bersama guru membuat simpulan hasil pembelajaran.

23. Peserta didik melaksanakan post test dengan mengerjakan soal uraian sebanyak 7 soal.
24. Peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran yang dipimpin ketua kelas.

3) Kelebihan dan Kekurangan *Pair Check*

Model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* memiliki kelebihan dan kekurangan. Huda (2017: 212) menjelaskan kelebihan-kelebihan metode ini antara lain: (1) meningkatkan kerja sama antar siswa; (2) *peer tutoring*; (3) meningkatkan pemahaman atas konsep dan/atau proses pembelajaran; dan (4) melatih siswa berkomunikasi dengan baik dengan teman sebangkunya. Sementara itu, metode ini juga memiliki kekurangan, utamanya karena metode tersebut membutuhkan (1) waktu yang benar-benar memadai dan (2) kesiapan siswa untuk menjadi pelatih dan partner yang jujur dan memahami soal dengan baik.

Kelebihan dan Kekurangan *Pair Check* yang dijelaskan oleh Shoimin (2017: 121-122), sebagai berikut.

a) Kelebihan

- (1) Melatih siswa untuk bersabar, yaitu dengan memberikan waktu bagi pasangannya untuk berpikir dan tidak langsung memberikan jawaban (menjawabkan) soal yang bukan tugasnya.
- (2) Melatih siswa memberikan dan menerima motivasi dari pasangannya secara tepat dan efektif.

- (3) Melatih siswa untuk bersikap terbuka terhadap kritik atau saran yang membangun dari pasangannya atau dari pasangan lainnya dalam kelompoknya. Yaitu, saat mereka saling mengecek hasil pekerjaan pasangan lain dikelompoknya.
- (4) Memberikan kesempatan pada siswa untuk membimbing orang lain (pasangannya).
- (5) Melatih siswa untuk bertanya atau meminta bantuan kepada orang lain (pasangannya) dengan cara yang baik (bukan langsung meminta jawaban, tapi lebih kepada cara-cara mengerjakan soal/menyelesaikan masalah).
- (6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menawarkan bantuan atau bimbingan pada orang lain dengan cara yang baik.
- (7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menjaga ketertiban kelas (menghindari keributan yang mengganggu suasana belajar).
- (8) Belajar menjadi pelatih dengan pasangannya.
- (9) Menciptakan saling kerja sama diantara siswa.
- (10) Melatih dalam berkomunikasi.

b) Kekurangan

Mebutuhkan waktu yang lebih lama. Membutuhkan keterampilan siswa untuk menjadi pembimbing pasangannya, dan kenyataannya setiap partner pasangan bukanlah siswa dengan kemampuan belajar yang lebih baik. Jadi, kadang-kadang fungsi pembimbingan tidak berjalan dengan baik.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Niknik Nurul Hotimah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi Tasikmalaya yang lulus pada tahun 2018 dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi dan Menyimpulkan Isi Teks Persuasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check*” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2018/2019). Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Niknik Nurul Hotimah dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi dan menyimpulkan isi teks persuasi yang dibaca dan didengar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Manonjaya tahun ajara 2018/2019.

Kemudian, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yusrawati JR Simatupang mahasiswa STKIP Bina Bangsa Getsempena dengan judul jurnal “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur dengan Model Pembelajaran *Pair Check*”. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yusrawati JR Simatupang dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menulis yaitu pada siklus I perolehan ketuntasan nilai peserta didik mencapai 70% dan meningkatnya perolehan ketuntasan nilai peserta didik pada siklus II mencapai 89% termasuk kategori tuntas.

Selain itu, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Nyoman Sukama Guru SMP Negeri 2 Gianyar dengan judul jurnal

“Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Pair Check*”. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh I Nyoman Sukama dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dapat meningkatkan hasil belajar basa Indonesia peserta didik yaitu dari data awal rata-rata 67,85 menjadi 73,00 pada siklus I, setelah perlakuan tindakan dilakukan dengan cukup intentis maka hasil yang diperoleh pada siklus II naik menjadi 79,00 dan mencapai rata-rata sesuai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan.

Penelitian yang penulis lakukan memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Niknik Nurul Hotimah, Yusrawati JR Simatupang, dan I Nyoman Sukama yaitu dalam hal variabel bebas yakni menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel terikat. Variabel terikat penelitian penulis adalah mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi, sedangkan variabel terikat Niknik Nurul Hotimah adalah mengidentifikasi dan menyimpulkan isi teks persuasi, variabel terikat Yusrawati JR Simatupang adalah kemampuan menulis teks prosedur dan variabel terikat I Nyoman Sukama adalah prestasi belajar bahasa Indonesia.

F. Anggapan Dasar

Berdasarkan hasil kajian teoretis yang telah dikemukakan, penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi merupakan kompetensi dasar pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.

- 2) Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran.
- 3) Model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* yang digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Tasikmalaya merupakan model pembelajaran yang melatih peserta didik bekerja sama dalam kelompok, memberikan kesempatan kepada peserta didik saling bertukar peran sebagai partner dan pelatih.

G. Hipotesis

Berdasarkan hasil kajian teori dan anggapan dasar yang telah penulis rumuskan, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 12 Tasikmalaya Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.