

BAB II KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi di Kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum Merdeka

a. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran kurikulum merdeka yang ditetapkan oleh pemerintah dalam SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 033/H/KR/2022 mengungkapkan bahwa “CP (Capaian Pembelajaran) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai siswa, CP memuat sekumpulan kompetensi dan materi yang telah disusun komprehensif dalam narasi”. Capaian Pembelajaran (CP) dalam kurikulum merdeka merupakan pedoman atau landasan dalam menyusun tujuan pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Capaian Pembelajaran dalam kurikulum merdeka tersusun ke dalam beberapa fase.

Umumnya kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B berada di fase D. Pada fase D ini peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan. Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur dan menuliskan

tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajakan berbagai teks untuk penguatan karakter.

b. Elemen Capaian Pembelajaran

Elemen capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka terbagi berdasarkan fase perkembangan anak di setiap jenjang pendidikan. Adanya fase pada capaian pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan waktu kepada siswa agar dapat belajar sesuai dengan tingkat pencapaian, kebutuhan, kecepatan, dan gaya belajar setiap siswa. Selain itu, fase pada capaian pembelajaran juga memberikan guru dan sekolah keleluasaan dalam menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa. Fase capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka terbagi menjadi tujuh fase yaitu, fase fondasi, fase A, fase B, fase C, fase D, fase E, dan fase F.

Pada satuan pendidikan SMP fase yang digunakan adalah fase D. Terdapat empat elemen pada fase D yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Salah satu elemen capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII adalah menulis teks cerita fantasi.

2. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang jelas. Menurut Poedjiadi (2005) model pembelajaran

merupakan “rencana, pola, atau pengaturan kegiatan guru dan peserta didik yang menunjukkan adanya interaksi antara unsur-unsur yang terkait dalam pembelajaran yakni guru, peserta didik, dan media termasuk bahan ajar atau materi subjeknya”.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar yang diurutkan menjadi urutan logis. Menurut Istariani (2014) *picture and picture* merupakan rangkaian penyampaian materi ajar dengan menunjukkan gambar-gambar konkrit kepada siswa sehingga siswa dapat memahami secara jelas tentang makna hakiki dari materi ajar yang disampaikan kepadanya. Model *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok atau kooperatif dalam menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis (Kurniasih, 2015). Model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan kelompoknya. Selain itu, siswa juga harus menyamakan persepsi tentang gambar yang dihadirkan, sehingga setiap kelompok memiliki tujuan yang sama.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai medianya kemudian gambar tersebut diurutkan menjadi urutan yang logis. *Picture and picture* merupakan model pembelajaran yang kooperatif sehingga menuntut siswa untuk berkelompok. Model pembelajaran ini akan menuntut siswa untuk bertanggung jawab, dapat menyamakan persepsi terhadap gambar yang

disajikan, dapat memberikan evaluasi, dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang guru berikan.

b. Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Pada pelaksanaannya, model pembelajaran *picture and picture* memiliki beberapa langkah. Menurut Istarani (2014) langkah-langkah model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi dan indikator pencapaian kompetensi,
- 2) Guru menyampaikan pengantar pembelajaran,
- 3) Guru menyajikan atau memperlihatkan gambar-gambar berkaitan dengan materi,
- 4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis,
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran dibalik urutan gambar yang disusunnya,
- 6) Dari alasan atau urutan gambar tersebut guru mulai menjelaskan lebih lanjut tentang konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai,
- 7) Guru dan siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Kurniasih (2015) memaparkan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
- 2) Guru menyampaikan pengantar pembelajaran,
- 3) Guru memperlihatkan gambar-gambar yang sudah disiapkan,
- 4) Siswa dipanggil bergantian untuk mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis,
- 5) Guru menanyakan alasan logis urutan gambar,
- 6) Setelah gambar menjadi urut, guru bisa menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat Istariani dan Kurniasih, penulis menyusun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dengan model *picture and picture* berbantuan media *fantasy mystery box* sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok,
- 2) Perwakilan kelompok memilih satu amplop yang berisi kartu gambar,
- 3) Peserta didik mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis,
- 4) Peserta didik membuat kerangka cerita berdasarkan gambar yang sudah tersusun dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi,
- 5) Peserta didik melaksanakan diskusi dengan kelompoknya apakah gambar yang sudah disusun sesuai atau tidak,
- 6) Peserta didik menulis secara utuh teks cerita fantasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan sesuai kerangka cerita,
- 7) Peserta didik membacakan hasil menulis teks cerita fantasi di depan kelas dan membuat kesimpulan bersama.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

1) Kelebihan Model *Picture and picture*

Menurut Istarani (2014) model pembelajaran *picture and picture* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar,
- b) Melatih siswa berpikir logis dan sistematis,
- c) Meningkatkan daya nalar siswa,
- d) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar,
- e) Meningkatkan tanggung jawab siswa,
- f) Membuat pelajaran menjadi lebih berkesan bagi siswa.

Adapun kelebihan model *picture and picture* menurut Kurniasih (2015) yaitu:

- a) Guru bisa dengan mudah mengetahui kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa,
- b) Melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis,
- c) Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu objek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa berargumen terhadap gambar yang diperlihatkan,
- d) Dapat memunculkan motivasi belajar siswa ke arah yang lebih baik,
- e) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Dari pernyataan yang dikemukakan oleh Istarani dan Kurniasih, penulis menyimpulkan kelebihan dari model *picture and picture* yaitu siswa dapat berpikir secara sistematis melalui gambar yang disediakan, melatih nalar siswa untuk membangun cerita, dan membuat suasana belajar lebih berkesan bagi siswa.

2) Kekurangan Model *Picture and picture*

Kekurangan model pembelajaran *picture and picture* menurut Istarani (2014) adalah:

- a) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus atau berkualitas,
- b) Sulit menemukan gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi yang dimiliki siswa,
- c) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar,
- d) Membutuhkan waktu cukup lama dalam menyiapkan atau membuat gambar,
- e) Guru maupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai sumber belajar,
- f) Tidak tersedianya dana khusus untuk mengadakan gambar-gambar yang diinginkan,
- g) Membuat sebagian siswa pasif,
- h) Rentan memunculkan kegaduhan atau keributan di kelas.

Kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam model *picture and picture* tidak menjadikan hal tersebut sebagai sesuatu yang menyebabkan metode ini tidak layak digunakan. Penulis berusaha meminimalisasi kendala tersebut supaya penelitian yang dilakukan tetap berjalan lancar dan hasil belajar peserta didik juga dapat meningkat

setelah diterapkannya model *picture and picture* berbantuan media *fantasy mystery box*.

3. Hakikat *Fantasy Mystery Box* sebagai Media Pembelajaran

Menurut Wibawanto (2017) media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan sebagai manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Budiarti dan Haryanto (2016) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan alat untuk memudahkan pendidik untuk mengomunikasikan materi”. Sedangkan menurut Hamka dan Effendi (2019) media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan pesan yang berupa materi kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru memiliki berbagai jenis mulai dari media visual seperti foto dan gambar, media audio yaitu berupa pemutaran suara, hingga media audio visual yang menggabungkan keduanya seperti tayangan video. Penelitian ini menggunakan media visual berupa gambar yang diterapkan pada pelajaran menulis teks cerita fantasi. Media visual tersebut adalah media *fantasy mystery box*.

Media pembelajaran *Fantasy mystery box* adalah media pembelajaran berupa kotak atau *box* yang berisi gambar kartun yang digunakan siswa sebagai acuan untuk membuat teks cerita fantasi. Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran *Fantasy mystery box* merupakan gambar kartun acak yang harus peserta didik susun terlebih dahulu sebelum dirangkai menjadi sebuah cerita. Pemilihan gambar kartun kontekstual dengan perkembangan saat ini dan materi yang diajarkan. Media pembelajaran *Fantasy mystery box* dapat digunakan sebagai media untuk mendukung proses belajar di kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif untuk meningkatkan kemampuan menulis.

Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 27 x 21 x 20 cm, amplop ukuran 15,2 x 9,5 cm, dan kartu atau kertas ukuran 8 x 5 cm. *Fantasy mystery box* dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai tempat menyimpan amplop-amplop berisi kartu gambar. Kartu gambar dalam satu amplop berjumlah 4 kartu yang masing-masing kartu gambar mewakili setiap struktur teks cerita fantasi. Langkah penggunaan *fantasy mystery box* yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok,
- 2) Perwakilan kelompok memilih satu amplop yang berisi kartu gambar,
- 3) Peserta didik mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis,
- 4) Peserta didik membuat kerangka cerita berdasarkan gambar yang sudah tersusun dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi,

- 5) Peserta didik melaksanakan diskusi dengan kelompoknya apakah gambar yang sudah disusun sesuai atau tidak,
- 6) Peserta didik menulis secara utuh teks cerita fantasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan sesuai kerangka cerita,

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan media *Fantasy mystery box* ini. Menurut Hakim (2011) kelebihan media *Fantasy mystery box* ini yaitu:

- 1) Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi struktur teks, unsur-unsur pokok, proses, dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan,
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara orisinal,
- 3) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati,
- 4) Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok,
- 5) Memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat peserta didik untuk berprestasi dan berkreasi secara aktual.

Selain kelebihan tersebut, media *Fantasy mystery box* juga memiliki kelemahan yaitu dalam menyiapkan media memerlukan banyak persiapan. Seperti dalam mencari gambar yang dibutuhkan.

4. Hakikat Teks Cerita Fantasi

a. Pengertian Teks Cerita Fantasi

Berfantasi secara aktif dapat mengasah kreativitas, salah satunya dapat dituangkan menjadi sebuah teks cerita. Genre cerita yang dapat mengasah dan melatih kreativitas yaitu cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan karya tulis yang memiliki alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan. Teks

cerita fantasi merupakan tulisan atau karangan yang berisi perbuatan, pengalaman, dan kejadian berupa khayalan atau angan-angan. Nurgiyantoro berpendapat bahwa teks cerita fantasi adalah cerita yang didalamnya mengandung tokoh, alur, latar, dan tema yang kebenarannya masih diragukan, baik keseluruhan atau sebagian cerita tersebut. Menurut Kosasih dan Kurniawan (2020) teks cerita fantasi merupakan cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan khayalan, fantasi, atau imajinasi. Kurniawan dan Jismulatif mengatakan bahwa cerita fantasi merupakan karangan yang memaparkan peristiwa dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi tetapi karangan dari rekaan pengarang (Cahyaningrum dan Setyaningsih, 2019).

Cerita fantasi mengandung cerita yang tidak sesuai dengan dunia nyata. Pada cerita fantasi terdapat hal-hal yang tidak dapat ditemukan di dunia nyata. Tokoh-tokoh yang dimunculkan pengarang juga tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dari dunia nyata. Pendapat lain diungkapkan oleh Mustika dalam Rahmawati dan Ratna (2023) yaitu teks cerita fantasi adalah teks yang berkaitan dengan khayalan atau imajinasi seseorang. Cerita fantasi berbeda dengan dongeng, perbedaannya yaitu cerita fiksi yang memiliki dunia imajinasi yang dibuat oleh penulis. Tokoh dalam cerita fantasi tidak nyata dan berupa apapun karena hanya fantasi dari penulis. Cerita fantasi berfungsi sebagai hiburan dan sebagai penyampaian ekspresi penulis kepada pembaca. Sedangkan dongeng merupakan bentuk cerita tradisional yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang dan berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral dan menghibur. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi merupakan tulisan atau karangan yang berasal dari khayalan dan

imajinasi dari pengarang. Cerita fantasi merupakan salah satu genre yang dapat mengasah dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Menulis cerita fantasi dapat membantu peserta didik untuk menuangkan imajinasinya masing-masing sesuai dengan usianya.

b. Struktur Teks Cerita Fantasi

Struktur teks cerita fantasi umumnya hampir sama dengan struktur teks narasi yaitu terdiri dari orientasi, konflik, resolusi, dan ending. Menurut Marie (2020) Penjelasan masing-masing struktur sebagai berikut:

1) Orientasi

Orientasi atau pengenalan merupakan bagian yang ditulis pengarang untuk memberikan pengenalan mengenai penokohan, tema, dan sedikit alur cerita kepada pembacanya.

- a. Penokohan adalah cara penulis untuk mendeskripsikan dan mengembangkan karakter atau watak tokoh dalam cerita. Terdapat dua cara untuk mendeskripsikan watak tokoh yaitu dengan teknik analitik dan teknik dramatik. Teknik analitik merupakan cara menggambarkan watak-watak tokoh yang dilakukan secara langsung. Jadi, watak tokoh, baik tingkah laku maupun ciri fisik, dituliskan secara lugas dan tidak berbelit-belit. Teknik penokohan ini sangat sederhana karena tidak membutuhkan penggambaran yang rumit dan kompleks. Pembaca pun dengan mudah menentukan watak (karakter) tokoh tertentu. Teknik dramatik digunakan pengarang dengan menghadirkan watak tokoh cerita tokoh secara tidak langsung. Untuk

menentukan watak tokoh, pembaca harus menafsirkan sendiri setiap bentuk ucapan, pikiran, perbuatan, bentuk fisik, lingkungan reaksi, ucapan atau pendapat tokoh yang bersangkutan.

- b. Tema adalah ide atau gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya.
- c. Alur adalah pola perkembangan cerita yang dibentuk oleh sebab dan akibat. Secara umum alur memiliki tiga jenis yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Cerita fantasi biasanya menggunakan alur maju yaitu peristiwa terjadi dari awal sampai terjadi karena peristiwa sebelumnya.

2) Konflik

Konflik merupakan bagian cerita yang berisi awal dari permasalahan muncul. Permasalahan tersebut akan terus diceritakan hingga menuju ke puncak permasalahan.

3) Resolusi

Resolusi merupakan penyelesaian dari permasalahan atau konflik yang terjadi. Resolusi menjadi bagian penentu yang akan mengarah ke ending.

4) Ending

Ending atau koda merupakan penutup cerita fantasi. Ending dapat dibedakan menjadi dua yaitu akhir yang bahagia yaitu tokoh utama hidup bahagia, dan akhir yang sedih yaitu tokoh utama tewas atau mengalami kemalangan setelah mencapai tujuan. Pada cerita fantasi biasanya tokoh yang memiliki watak antagonis akan berakhir sengsara, sementara tokoh yang memiliki watak

protagonis akan berakhir bahagia. Biasanya pada bagian penutup ini juga akan memuat amanat dari cerita yang ditulis.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi merupakan salah satu genre teks narasi yang memiliki kisah imajinasi dan khayalan yang melebihi realita. Walaupun berupa khayalan pengarang, teks cerita fantasi tetap memiliki kaidah kebahasaannya. Menurut Harsiati (2016) unsur kebahasaan pada teks cerita fantasi adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan;
- 2) Penggunaan kata yang mencerap panca indra untuk deskripsi latar;
- 3) Menggunakan pilihan kata sambung penanda urutan waktu dan makna khusus;
- 4) Kata sambung penanda urutan waktu;
- 5) Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan;
- 6) Penggunaan dialog/kalimat langsung dalam cerita.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Harsiati, dalam buku siswa Marbi (Mahir Berbahasa Indonesia) kelas VII yang disusun oleh tim Erlangga pada tahun 2022, teks cerita fantasi memiliki kaidah kebahasaan sebagai berikut:

- 1) Terdapat kata sifat untuk menggambarkan karakter tokoh, baik penampilan fisik maupun kepribadiannya;
- 2) Terdapat kata keterangan untuk mendeskripsikan latar waktu, tempat, dan suasana;
- 3) Terdapat kata kerja untuk menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku;
- 4) Banyak menggunakan kata bermakna denotatif;
- 5) Terdapat kalimat langsung untuk menghidupkan suasana cerita.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks cerita fantasi terdiri atas penggunaan kata ganti dan nama tokoh, kata yang

mencerap panca indra, kata sifat, kata keterangan, kata kerja, kata bermakna denotatif, kalimat langsung, kata sambung, dan kata/ungkapan keterkejutan. Penulis menjabarkan kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks cerita fantasi yaitu sebagai berikut:

1) Kata Ganti

Kata ganti adalah kata yang mengacu kepada kata benda lain yang digunakan dalam bahasa tulis ataupun bahasa lisan. Kata ganti sering digunakan untuk menggantikan nomina yang sudah diketahui. Menurut Djajasudarma (2010) kata ganti merupakan kata yang berfungsi sebagai nomina dan bisa menggantikan kedudukan kata benda yang konteksnya harus disesuaikan dengan tujuan agar terhindar dari bentuk rancu. Kata ganti memiliki beragam jenis, tetapi dalam teks cerita fantasi kata ganti yang digunakan adalah kata ganti orang.

Kata ganti orang disebut juga sebagai pronomina persona. Kata ini sering digunakan pada bahasa tulis ataupun lisan. Kata tersebut dapat menggantikan kata benda orang atau persona, dengan kata benda yang lain. Kata ganti memiliki 6 jenis yaitu kata ganti orang pertama tunggal, kata ganti orang pertama jamak, kata ganti orang kedua tunggal, kata ganti orang kedua jamak, kata ganti orang ketiga tunggal, dan kata ganti orang ketiga jamak.

2) Kata yang Mencerap Panca Indra

Cerapan dalam KBBI V memiliki arti sesuatu yang dicerap atau yang diterima dengan indra. Maksud dari kata yang mencerap panca indra dalam teks cerita fantasi merupakan gambar-gambar dalam pikiran atau gambaran imajinasi pengarang.

Gambaran pikiran ini adalah efek dalam pikiran yang dihasilkan dari penangkapan indra penglihatan terhadap sebuah objek.

3) Kata Sifat

Kata sifat atau adjektiva merupakan kata yang menyatakan sifat atau hal keadaan pada suatu benda. Kata sifat diartikan juga sebagai kata yang memberi keterangan atau yang menerangkan kata benda. Dalam teks cerita fantasi, kata sifat digunakan sebagai kata yang menerangkan karakter tokoh baik penampilan fisiknya ataupun kepribadiannya.

4) Kata Keterangan

Kata keterangan merupakan kata yang digunakan untuk memberikan keterangan atau penjelasan pada kata atau kalimat lain yang sifatnya menerangkan keadaan atau sifat. Kata keterangan umumnya juga dikenal sebagai adverbial. Adverbial terbagi menjadi dua macam yaitu yang menerangkan keseluruhan kalimat yang fungsinya untuk menyatakan kepastian, keraguan, harapan, dan pengakuan; dan kata keterangan yang menerangkan unsur kalimat dan berfungsi untuk menyatakan waktu, sikap batin, perkenaan, kekerapan, kualitas, kuantitas, dan penyangkalan. Pada teks cerita fantasi kata keterangan digunakan untuk menunjukkan latar waktu, suasana, dan tempat. Misalnya kata *sudah, sedang, pernah, telah, lagi, akan, belum, masih, baru, dan sempat*.

5) Kata Kerja

Kata kerja atau kata verba merupakan kata yang menyatakan suatu tindakan, keberadaan, atau pengalaman. Pada KBBI V kata kerja atau verba berarti kata yang

menggambarkan proses, perbuatan, atau keadaan. Kata kerja adalah kata yang menggambarkan suatu tindakan atau aktivitas yang dilakukan oleh subjek kalimat.

6) Kata Denotatif

Kata denotatif atau makna denotatif memiliki arti sebagai kata atau makna yang sebenarnya. Ainia (2015) menyebutkan bahwa “makna denotatif adalah makna yang menunjuk langsung pada acuan atau makna dasarnya”. Makna denotatif juga disebut dengan makna referensial. Kata denotatif digunakan dalam teks cerita fantasi agar cerita mudah untuk dipahami dan tidak menimbulkan salah tafsir. Contoh dari kata denotatif adalah kata *merah* yang berarti *warna* seperti warna darah.

7) Kata Sambung

Kata sambung atau kata penghubung yang dapat disebut juga sebagai konjungsi adalah kata yang digunakan untuk menghubungkan kata dengan kata, klausa dengan klausa, atau kalimat dengan kalimat. Menurut fungsinya, kata penghubung terbagi menjadi dua macam yaitu kata penghubung yang kedudukannya sederajat dan kata penghubung yang kedudukannya tidak sederajat atau bertingkat. Kata penghubung atau konjungsi yang digunakan dalam teks cerita fantasi yaitu kata penghubung yang menunjukkan hubungan waktu. Kata penghubung tersebut meliputi kata *ketika, sewaktu, sebelum, sesudah, dan tatkala*.

8) Ungkapan Keterkejutan

Ungkapan keterkejutan termasuk dalam kata seru atau interjeksi yang berfungsi sebagai bentuk pengungkapan perasaan batin. Selain ungkapan keterkejutan, perasaan terharu, kagum, marah, atau sedih pun termasuk dalam kata

seru atau interjeksi. Kata seru terbagi menjadi tiga jenis yaitu kata seru singkat seperti *yah, wah, ah*, dan sebagainya; kata seru biasa yaitu *celaka, masa, kasihan*, dan lainnya; dan kata seru ungkapan seperti *ya ampun*.

9) Kalimat Langsung

Kalimat langsung adalah kalimat yang diucapkan langsung oleh pembicara atau tokoh. Menurut Kosasih (2017), kalimat langsung merupakan kalimat yang secara cermat menirukan sesuatu yang telah diucapkan oleh seseorang. Asrul Wiyanto (2019) berpendapat bahwa definisi dari kalimat langsung yaitu kalimat yang memberitahukan bagaimana ucapan yang telah dikatakan oleh orang ketiga seperti apa adanya. Kalimat langsung biasanya ditandai dengan adanya tanda petik dua pada kalimat (“...”). dalam teks cerita fantasi, kalimat langsung berfungsi untuk menghidupkan suasana.

d. Langkah-langkah Menulis Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi merupakan karangan dari hasil imajinasi pengarangnya. Teks cerita fantasi dapat menarik minat dan menjadi daya tarik bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreasi dalam menulis cerita. Potensi tersebut juga dapat didukung oleh hasil pengalaman sehari-hari seperti hasil menonton tayangan kartun atau membaca komik. Agar kreasi dalam menulis cerita semakin baik dan menghasilkan tulisan yang bagus, menulis teks cerita fantasi tentunya harus memerhatikan langkah-langkah dan kaidah-kaidahnya dengan benar.

Menurut Hersiati, dkk. (2016), langkah-langkah menulis teks cerita fantasi terdiri dari dua langkah yaitu merencanakan dan menulis cerita. Pada langkah merencanakan, kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu 1) menemukan ide penulisan, 2) penggalian ide cerita fantasi dari membaca, 3) membuat rangkaian peristiwa, dan 4) mengembangkan cerita. Pada tahap menulis cerita fantasi terdapat beberapa tahapan yaitu 1) merencanakan, 2) mengembangkan produk, 3) memberi judul yang menarik, 4) menelaah untuk merevisi, 5) mempublikasikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menulis teks cerita fantasi terbagi menjadi tiga tahapan yaitu:

1) Tahap Pratulis

Tahap pratulis merupakan tahap awal dalam kegiatan menulis yang meliputi hal-hal berikut:

- a. Menentukan topik cerita atau ide cerita.
- b. Mengumpulkan informasi pendukung ide atau topik cerita.
- c. Membuat kerangka karangan.

2) Tahap Penulisan

Pada tahap penulisan, persiapan yang telah dilakukan pada tahap pratulis dituangkan dalam kertas. Pada tahap ini hendaknya peserta didik memperhatikan penggunaan bahasa baku yang baik dan benar. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Merencanakan produk cerita fantasi yaitu mengembangkan cerita dengan memilih tokoh yang memiliki watak yang mencerminkan nilai-nilai konservatif.
 - b. Mengembangkan cerita. Pada tahap ini peserta didik menulis berdasarkan kerangka yang sudah dikembangkan.
 - c. Memberi judul yang menarik agar menarik minat pembaca.
- 3) Tahap Pascamenulis
- Tahap pascamenulis merupakan tahap penyuntingan setelah melakukan penulisan. Tahap ini meliputi dua aspek yaitu aspek tata tulis dan aspek ilustrasi.
- a. Aspek tata tulis. Pada aspek ini peserta didik diarahkan untuk memeriksa kembali kaidah kebahasaan dalam cerita fantasi, ejaan yang digunakan, pemilihan kata, dan penggunaan kalimat yang efektif.
 - b. Aspek ilustrasi. Pada aspek ini peserta didik diarahkan untuk menyusun atau menulis cerita dengan memerhatikan struktur cerita fantasi.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu *pertama*, penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and picture* Berbantuan Media Animasi terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya” yang dilakukan oleh Kamalia Ajijah. Hasil penelitian menyatakan bahwa keterlaksanaan pengaruh model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media animasi termasuk kategori baik,

dengan skor rata-rata 90%. Model *picture and picture* berbantuan media animasi berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik dengan skor rata-rata kelas eksperimen 84,69% berkategori baik dan kelas kontrol dengan skor rata-rata 55,47 berkategori kurang baik. Model *picture and picture* berbantuan media animasi dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik. Terdapat pengaruh model *picture and picture* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik dengan kriteria pengujian dimana $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$ yaitu $1,33 < 1,67$ maka H_a diterima. Model *picture and picture* berbantuan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar dilihat dari pengujian *n-gain* didapat hasil rata-rata kelas eksperimen 0,66 dengan kategori sedang. Hasil rata-rata kelas kontrol 0,57 dengan kategori sedang.

Relevansi antara penelitian Kamalia Ajijah dengan penelitian yang penulis laksanakan yakni memiliki kesamaan dalam jenis dan metode penelitiannya. Jenis pendekatan yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian eksperimen. Fokus penelitian yang digunakan sama-sama berfokus pada pengaruh model pembelajaran *picture and picture*. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan media yang digunakan dalam penelitian. Objek yang dilakukan oleh penulis yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 18 Tasikmalaya, sedangkan penelitian Kamalia Ajijah objek penelitiannya yaitu siswa kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. Media yang digunakan penulis yaitu media *fantasy mystery box*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Kamalia Ajijah menggunakan media animasi.

Kedua, penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VI di SDN 48 Cakranegara” yang dilakukan oleh Azizah Amini, Husniati, dan Ide Bagus Kade Gunayasa. Hasil penelitian menyatakan pada hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar $0.488 > 0.05$ yang menandakan data homogen, sedangkan pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh signifikansi sebesar $0,2 > 0,05$ sedangkan pada uji *Shapiro-Wilk* sebesar $0,071 > 0,05$ yang menandakan data berdistribusi normal, sedangkan pada uji hipotesis diperoleh signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ yang menandakan ada pengaruh media kokami terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media kokami berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI di SDN 48 Cakranegara.

Relevansi antara penelitian Azizah Amini, dkk. dengan penelitian yang penulis laksanakan yakni memiliki kesamaan dalam jenis penelitiannya. Jenis pendekatan yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya. Objek yang dilakukan oleh penulis yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 18 Tasikmalaya, sedangkan penelitian Azizah Amini, dkk. objek penelitiannya yaitu siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara. Selain itu, fokus penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pengaruh media pembelajaran *fantasy mystery box* terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi, sedangkan penelitian yang

dilakukan oleh Azizah Amini, dkk. fokus pada penggunaan media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap kemampuan menulis teks fabel.

Ketiga, penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box terhadap kemampuan menulis karangan narasi pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tamattia” yang dilakukan oleh Fitri Ramadhani. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media Mystery Box terhadap kemampuan menulis karangan narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tamattia. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Nilai rata-rata hasil Prates sebelum penerapan media Mystery Box adalah 47,40. Setelah penerapan media Mystery Box, nilai Pascates mencapai 89,30. Selanjutnya hasil analisis inferensial dengan menggunakan uji t menunjukkan nilai t hitung > nilai t tabel atau $13,976 > 2,093$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ramadhani dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu menggunakan metode penelitian yang sama. Metode yang digunakan yaitu eksperimen. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Fitri dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis yaitu jenis eksperimen dan objek yang digunakan. Penulis menggunakan eksperimen sungguhan sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ramadhani menggunakan eksperimen berbentuk *pre-experimental design*. Selain jenis eksperimen yang digunakan, objek penelitian antara penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ramadhani dengan penelitian yang dilakukan penulis juga berbeda. Penulis menggunakan siswa kelas VII SMP Negeri

18 Tasikmalaya sebagai objek penelitian, sedangkan Fitri Ramadhani menggunakan siswa kelas V SD Inpres Tamattia sebagai objek penelitiannya.

Berdasarkan tiga penelitian yang relevan tersebut, penulis membuat media pembelajaran lain yang menggabungkan antara media pembelajaran *strip story* dengan media pembelajaran KOKAMI menjadi *fantasy mystery box*. Pada media pembelajaran *strip story*, penulis mengadaptasi penggalan kalimat yang ditulis pada kertas menjadi kertas berisi petunjuk pada media pembelajaran *fantasy mystery box*. Sedangkan pada media pembelajaran KOKAMI, penulis mengadaptasi kotak misteriusnya.

C. Anggapan Dasar

Hasil kajian teoretis tersebut, penulis dapat merumuskan anggapan dasar sebagai berikut:

1. Menulis teks cerita fantasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII berdasarkan Kurikulum Merdeka.
2. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.
3. Model pembelajaran *picture and picture* merupakan model yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanggung jawab, bekerjasama, dan percaya diri dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoretis dan anggapan dasar, maka hipotesis penelitian yaitu "model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *fantasy mystery box* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Tasikmalaya dalam menulis teks cerita fantasi".