

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Fantasi)

a. Capaian Pembelajaran

Kapasitas pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan disebut dengan capaian pembelajaran (CP). Capaian pembelajaran mencakup kumpulan kompetensi dan lingkup materi yang disusun secara menyeluruh. Capaian pembelajaran digunakan untuk pembelajaran intrakurikuler. Namun, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada capaian pembelajaran karena tujuan proyek tersebut adalah untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, capaian pembelajaran digunakan untuk pembelajaran intrakurikuler.

Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik tidak dapat memberikan materi dengan cara sesuka hati. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) telah menetapkan sejumlah standar yang harus digunakan sebagai landasan. Petunjuk tersebut dapat berupa pedoman tekstual ataupun kebijakan. Salah satunya adalah pedoman yang menjelaskan tingkat kemampuan untuk memenuhi standar yang telah ditentukan dalam keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan nomor 008/KR/2022

tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka.

Saat fase D selesai, peserta didik telah menguasai kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, lingkungan sosial, dan akademik. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi yang dipaparkan tentang berbagai topik dan karya sastra; mereka mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi non fiksi dan fiksi yang dipaparkan; dan mereka mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengalaman dan pengamatan mereka dengan cara yang lebih terstruktur. Mereka juga menggunakan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri untuk menulis tanggapannya terhadap apa yang dibaca dan dipaparkan sehingga peserta didik mampu untuk mengembangkan kemampuannya dengan maksimal.

Tabel 2. 1
Fase D Berdasarkan Elemen.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang mereka dengar. Mereka mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks audiovisual dan aural, baik fiksi maupun nonfiksi. Jenis teks ini termasuk monolog, dialog, dan gelar wicara.

Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi, yang terdiri dari gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan, dari berbagai jenis teks, seperti deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi, dan eksposisi. Mereka menginterpretasikan informasi untuk menunjukkan simpati, kepedulian, empati, atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual.
Berbicara dan Mempresentasikan	Dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif, peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, perspektif, arahan, atau pesan untuk tujuan mengajukan usul, memecahkan masalah, dan memberikan solusi. Peserta didik mampu menggunakan dan memahami kosa kata baru yang memiliki arti denotatif, konotatif, dan kiasan dalam percakapan dan presentasi ide mereka. Mereka juga mampu menggunakan ungkapan dengan cara yang sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik memiliki kemampuan untuk berbicara secara aktif, berkontribusi, efektif, dan santun. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis. Mereka juga mampu menuturkan dan menyajikan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks informatif dan fiksi

	melalui teks multimoda.
Menulis	Peserta didik mampu menulis secara logis, kritis, dan kreatif gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan. Selain itu, peserta didik menggunakan metodologi sederhana dan mengutip sumber rujukan secara etis. Dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal, ungkapkan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro atau kontra secara etis. Peserta didik dapat menggunakan dan mengembangkan kosa kata baru yang memiliki arti kiasan, denotatif, dan konotatif dalam tulisan. Peserta didik menggunakan kosa kata kreatif untuk menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan kompetensi yang diharapkan mampu dikuasai atau dicapai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan tetap mengacu pada capaian pembelajaran (CP). Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komunikasi efektif *Crossword Puzzle*.

c. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah penulis jabarkan, Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat tema yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
2. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat latar tempat yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
3. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat latar waktu yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
4. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat latar suasana yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
5. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat alur yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
6. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat tokoh dan karakter tokoh yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
7. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat penokohan yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
8. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat sudut pandang yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
9. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat amanat yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.

10. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat jenis-jenis teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
11. Peserta didik mampu menjelaskan secara tepat ciri umum teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai bukti.
12. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan tema sesuai dengan tema yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.
13. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan latar tempat sesuai dengan latar tempat yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.
14. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan latar waktu sesuai dengan latar waktu yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca..
15. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan latar suasana sesuai dengan latar suasana yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.
16. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan alur sesuai dengan alur yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.
17. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan tokoh dan karakter tokoh sesuai dengan tokoh dan karakter tokoh yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.

18. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan penokohan sesuai dengan penokohan yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.
19. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan sudut pandang sesuai dengan sudut pandang yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.
20. Peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang menggambarkan amanat sesuai dengan amanat yang terdapat pada teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.

2. Hakikat Teks Narasi (Cerita Fantasi)

a. Pengertian Teks Narasi (Cerita Fantasi)

Jenis teks yang termasuk cerita fiksi atau khayalan adalah cerita fantasi, penceritaan suatu kisah atau dongeng tentang sesuatu hal yang paling identik dari teks narasi karena mereka terjadi secara berurutan dari awal hingga akhir dan memiliki unsur kausalitas antara satu dan yang lainnya. Teks narasi atau cerita fantasi, merupakan salah satu jenis teks yang dianggap naratif. Abrams dalam Nurgiyantoro (2015:2) mengemukakan, "Fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyaran pada kebenaran faktual, dan suatu yang benar benar terjadi"

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Santoso (2019:1) menyatakan, "Fiksi merupakan cerita rekaan dari berbagai pengalaman baik pengalaman diri sendiri maupun orang lain". Sejalan dengan hal ini Nurgiyantoro dalam Fauzan dan Khaerunnisa (2022) memaparkan bahwa, "Cerita fantasi adalah sebuah cerita

yang tokoh, alur, atau temanya masih dipertanyakan kebenarannya, baik sebagian sampai keseluruhan isi cerita”.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa cerita fantasi adalah cerita fiksi yang berisi kejadian atau peristiwa tidak lazim yang dibuat berdasarkan khayalan atau imajinasi seseorang, seolah-olah apa yang diceritakan itu terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga peristiwa di dalamnya seringkali sulit diterima akal. Teks narasi juga disebut "cerita fantasi", cerita yang didasarkan pada fantasi dan imajinasi penulis. Teks narasi dapat dibuat dengan cara yang menarik dengan memasukkan elemen yang luar biasa atau tidak realistis. Cerita fantasi atau teks narasi, biasanya dlebih-lebihkan untuk membuat pembaca tertarik.

b. Unsur-unsur Teks Narasi (Cerita Fantasi)

Unsur adalah bagian atau kelompok terkecil dari kelompok yang lebih besar. Begitupun dengan unsur-unsur yang terkandung di dalam suatu teks narasi (cerita fantasi) merupakan bagian-bagian kecil yang membangun suatu teks dan dapat dikatakan sebagai unsur instrinsik. Komponen inilah yang membuat teks dianggap sebagai karya. Menurut Riswandi (2022:67) menyatakan bahwa “Unsur-unsur prosa, seperti tokoh (penokohan), alur (pengaluran), latar, gaya bahasa, penceritaan dan tema.”

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) terdiri dari tema, tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang dan amanat. Unsur-unsur tersebut merupakan unsur yang membangun suatu cerita menjadi suatu kesatuan yang harus ada guna

menciptakan suatu cerita yang utuh. Berikut beberapa unsur-unsur yang terkandung di dalam suatu teks narasi (cerita fantasi).

1) Tema

Tema biasanya digunakan dalam karya tulis berupa gagasan pokok atau ide pikiran suatu hal, menurut Nurgiyantoro (2015:32), “Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita. Ia selalu berkaitan dengan berbagai kehidupan, seperti masalah cinta, kasih, rindu, takut, maut, religius, sosial dan sebagainya. Dalam hal tersebut tema sering disinonimkan dengan ide atau tujuan utama cerita”. Kemudian Santoso (2019:6) mengatakan, “Tema adalah ide, gagasan, atau pandangan hidup pengarang yang melatar belakangi penciptaan karya sastra”. Sejalan dengan hal ini, menurut Riswandi (2022:79) mengungkapkan bahwa, “Tema adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, penulis dapat membuat kesimpulan bahwa tema adalah ide atau gagasan yang digunakan sebagai dasar karya. Tema selalu terkait dengan kehidupan sehari-hari, seperti masalah cinta, kasih, rindu, takut, maut, religius, sosial, dll. Oleh karena itu, tema merupakan komponen paling penting dari sebuah karya. Selain itu, tema merupakan ide yang ingin disampaikan oleh penulis yang menjadi makna umum dasar untuk menopang karya sastra sebagai struktur.

2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam cerita biasanya digambarkan dengan karakter, menurut Harsiati, dkk dalam Kemendikbud (2016:200) mengemukakan, “Tokoh adalah orang atau hewan yang menandai pelaku dalam cerita.” Selanjutnya ahli lain

Abrams dan Baldic dalam Nurgiyantoro (2019:247) menjelaskan bahwa, “Tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama.” Hal senada juga dikemukakan Satinem (2019:57) “Tokoh adalah individu ciptaan/ rekaan pengarang yang mengalami berbagai peristiwa-peristiwa atau lakuan dalam berbagai peristiwa cerita. Pada umumnya tokoh berwujud manusia, namun dapat pula berwujud binatang atau benda yang diinsankan”.

Penokohan biasanya dilakukan dengan menciptakan karakter yang memiliki sifat, menurut Nurgiyantoro (2015:247), “Penokohan menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca”. Secara umum penokohan terbagi dua yaitu protagonis dan antagonis. Menurut Aminudin (2019:79) “Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku”. Kemudian Santoso (2019:9) mengatakan, “Tokoh yang mempunyai sifat ideal disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang menimbulkan konflik atau permasalahan dinamai tokoh antagonis”. Dengan demikian, istilah "penokohan" memiliki makna yang lebih luas daripada istilah "tokoh" dan "perwatakan" karena sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana mereka berbicara, dan bagaimana mereka ditempatkan dan digambarkan dalam cerita sehingga memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh adalah karakter atau pemeran dalam sebuah cerita, baik itu manusia, binatang, atau tumbuhan, tergantung pada karakter yang diceritakan. Tokoh dalam sebuah cerita juga merupakan pelaku yang terlibat dalam berbagai peristiwa atau tindakan yang terjadi di dalamnya. Dengan demikian, tokoh-tokoh ini diperlukan

untuk membuat cerita menjadi lebih menarik. Tokoh juga mendorong pembaca untuk memahami cerita secara tidak langsung. Selain itu, karakter atau pemeran terdiri dari tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah karakter yang sering muncul, sedangkan tokoh tambahan adalah karakter yang hanya muncul sesekali. Sifat dan sikap tokoh-tokoh dalam cerita, serta seberapa baik pengarang menampilkan tokoh atau tokoh tersebut sehingga dapat dengan jelas menggambarkan peristiwa yang melaluinya, dikenal sebagai penokohan.

3) Alur

Alur biasanya berupa rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis dan memiliki hubungan sebab akibat, menurut Semi (1984:35) mengungkapkan, “Alur atau plot merupakan struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai sebuah interelasi fungsional yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi. Dengan demikian, alur itu merupakan kerangka utama cerita.” Kemudian Harsiati, dkk. dalam Kemendikbud (2016:50) menjelaskan, “Rangkaian cerita disebut dengan alur, ceritanya digerakkan dengan hubungan sebab akibat, dan berkembang dari mulai tanpa pengenalan (apa, siapa, dan dimana kejadian terjadi), timbulnya pertentangan, dan penyelesaian akhir cerita.”

Hal senada juga dikemukakan Santoso (2019:12) menyatakan, “Pengertian paling umum, plot atau alur sering diartikan sebagai keseluruhan rangkaian peristiwa yang terdapat dalam cerita. Dalam pengertian paling khusus, plot sebuah cerita tidaklah sekadar rangkaian peristiwa yang termuat dalam topik tertentu. Plot mencakup beberapa faktor penyebab terjadinya peristiwa”. Kemudian menurut

Riswandi (2022:75) mengungkapkan, “Pengaluran adalah urutan teks”. Adapun tahapan alur yaitu sebagai berikut.

1. Tahap awal

Tahap awal sebuah cerita tahap perkenalan. Tahap perkenalan berisi sejumlah informasi penting berkaitan dengan berbagai topik yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya, misalnya penunjukan dan pengenalan latar. Sebagai contoh adalah nama-nama tempat, suasana alam, dan waktu kejadian. Fungsi pokok tahapan awal atau pembukaan sebuah cerita yaitu untuk memberikan informasi dan penjelasan seperlunya, khususnya berkaitan dengan pelantara dan penokohan.

2. Tahap tengah

Tahap tengah cerita disebut juga tahap pertikaian. Tahap ini menampilkan pertentangan atau konflik yang sudah dimunculkan pada tahap sebelumnya. kemudian, konflik meningkat dan semakin menegangkan. Konflik yang terjadi dapat berupa konflik internal dan konflik eksternal. Konflik internal yaitu konflik yang terjadi dalam diri seseorang. Konflik eksternal yaitu konflik atau pertentangan yang terjadi antar tokoh. Dalam tahap inilah ditampilkan konflik utama yang mencapai titik intensitas tertinggi. Bagian tengah cerita merupakan bagian terpanjang dan terpenting dalam sebuah karya fiksi. Pada bagian ini inti cerita disajikan. Penyajian itu, misalnya bagaimana tokoh-tokoh memainkan peran, peristiwa-peristiwa yang dikisahkan, dan perkembangan konflik yang semakin meruncing. Pada bagian ini pembaca akan memperoleh inti cerita

3. Tahap akhir

Tahap akhir sebuah cerita disebut juga tahap peleraian. Tahap ini menampilkan adegan tertentu sebagai klimaks. Bagian ini misalnya berisi bagaimana akhir sebuah cerita. Akan tetapi, ada juga penyelesaian cerita yang masih menggantung, masih menimbulkan tanda tanya dan tidak jarang menimbulkan rasa penasaran, atau rasa ketidakpuasan pembaca. Ini terjadi jika harapan pembaca tidak terpenuhi.

Selain tahapan-tahapan alur yang telah dipaparkan oleh para ahli. Hal senada dikemukakan Nurgiyantoro (2015:213-215) mengungkapkan bahwa “Alur dalam sebuah cerita berdasarkan kriteriaa urutan waktu dibagi menjadi tiga jenis”. Diantaranya sebagai berikut.

1. Alur maju

Dalam alur ini peristiwa diceritakan dalam urutan kronologis dengan peristiwa pertama diikuti oleh (atau: menyebabkan) peristiwa berikutnya. Dengan secara runtut, cerita dimulai dari tahap awal (penyituasian, pengenalan, konflik muncul), tahap tengah (konflik meningkat, klimaks), dan tahap akhir (penyelesaian).

2. Alur mundur

Peristiwa tidak berlangsung secara kronologis. Cerita tidak dimulai dari tahap awal yang secara logis merupakan tahap awal cerita. Sebaliknya, cerita dimulai dari tahap tengah bahkan bisa juga dari tahap akhir, dan baru tahap awal ini yang diceritakan.

3. Alur campuran

Jenis alur ini menggabungkan alur maju dan mundur. Ketika cerita bergerak maju, dia bergerak mundur. Karena alur cerita melompat-lompat, itu sulit untuk dipahami. Untuk memahami cerita jenis ini, harus sangat fokus untuk memperhatikan jalan cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa alur adalah rangkaian peristiwa atau kejadian yang berkorelasi sebab akibat yang dialami tokoh-tokoh dari awal hingga akhir cerita. Alur juga merupakan komponen intrinsik dari cerita fantasi, yang menjelaskan tahapan dan rangkaian cerita dalam sebuah karya.

4) Latar

Latar adalah penggambaran jelas mengenai tempat, waktu, dan suasana pada suatu peristiwa yang terjadi dalam cerita. Pembentukan cerita fantasi tidak hanya mempertimbangkan jalan cerita, tetapi juga menggambarkan lingkungan atau tempat peristiwa tersebut yang disebut dengan latar. Menurut Harsiati, dkk. dalam Kemendikbud (2016: 200) menjelaskan, "Setting atau latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita." Kemudian menurut Kurniawan dan Nurgiyantoro (dalam Satinem 2019:60) "Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan, yang berkaitan dengan waktu, ruang, suasana, dan situasi terjadinya peristiwa dalam cerita".

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa latar atau *setting* adalah gambaran peristiwa, baik tempat, waktu, dan suasana yang menandai suatu cerita. Latar juga dapat memberikan informasi situasional tentang

ruang dan tempat, serta bagaimana posisi masing-masing tokoh dalam cerita. Selanjutnya, penulis menyimpulkan bahwa latar terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut.

1. Latar tempat

Latar tempat dapat menjelaskan berbagai hal mengenai terjadinya suatu kejadian peristiwa dalam sebuah cerita seperti nilai, suasana, tradisi masyarakat, dan tingkah laku yang memengaruhi tokoh, menurut Tjahjono (1984:144), “Latar alam (*geographic setting*) yang di dalamnya dilukiskan perihal tempat atau lokasi peristiwa terjadi dalam ruang alam ini: kota, desa, kampung, laut pesisir, hutan, pegunungan, dan lain sebagainya.”

Sejalan dengan hal tersebut menurut Nurgiyantoro (2015:227) mengemukakan, “Latar tempat menyoran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam fiksi.” Kemudian menurut Satinem (2019:60) mengatakan, “Latar tempat, mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi”. Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa latar tempat selalu berkaitan dengan tempat dan menunjukkan tempat terjadinya peristiwa atau bisa dijelaskan dengan dua cara, yakni latar tempat eksplisit dan latar tempat implisit.

2. Latar waktu

Latar waktu biasanya ditandai dengan adanya jam, hari, tanggal, bulan, peristiwa bersejarah, atau zaman yang terjadi dalam cerita, menurut Nurgiyantoro (2015:230), “Latar waktu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah kapan

tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang kaitannya atau dapat dikaitkan dengan waktu sejarah.” Kemudian menurut Santoso (2019:17) “Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Masalah “kapan” tersebut dihubungkan dengan waktu faktual”.

Sejalan dengan hal tersebut yang melukiskan kapan peristiwa itu terjadi: pada tahun berapa, musim apa, hari, jam, senja hari, tengah malam, akhir bulan, dan sebagainya.” Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa latar waktu selalu berkaitan dengan momen terjadinya peristiwa dalam cerita, seringkali berkaitan dengan peristiwa sejarah.

3. Latar suasana

Latar suasana yakni situasi dan kondisi yang terjadi saat tokoh dalam cerita melakukan sesuatu, Harsiati, dkk. dalam Kemendikbud (2016:60) menjelaskan, “Latar suasana merupakan suasana yang terdapat di dalam cerita, baik itu bahagia, menegangkan, sedih, dan lain-lain. Latar suasana juga berkaitan dengan latar sosial.” Kemudian Satinem (2019:30) juga mengatakan, “Latar sosial, mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra fiksi”. Sejalan dengan hal tersebut Santoso (2019:20) menyebutkan, “Latar sosial menyorotkan pada unsur-unsur yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat tertentu”. Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa latar suasana menunjukkan situasi dalam cerita dan berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat yang mendasari cerita.

5) Sudut Pandang

Pengarang atau penulis sering menggunakan berbagai sudut pandang untuk menceritakan suatu cerita. Sudut pandang adalah perspektif yang digunakan oleh penulis dalam sebuah cerita. Santoso (2019:21) mengungkapkan, “Sudut pandang atau *point of view* merupakan cara pandang pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita”.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara pengarang menempatkan dirinya dalam sebuah cerita. Sudut pandang berfungsi untuk menentukan perspektif pengarang terhadap peristiwa-peristiwa dalam cerita sehingga menghasilkan kesatuan yang utuh. Pengarang dapat berpartisipasi dalam cerita atau berperan sebagai pihak luar.

6) Amanat

Dalam sebuah teks cerita, tujuan pengarang adalah menyampaikan suatu pesan atau amanat kepada pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2015:115), “Amanat merupakan unsur cerita yang menjadi pesan pengarang melalui ceritanya. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat disimpulkan dari isi cerita.” Kemudian Harsiati, dkk dalam Kemendikbud (2016:50) mengemukakan, “Amanat merupakan cerita yang menjadi pesan pengarang melalui ceritanya. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat disimpulkan dari isi cerita.” Ahli lain Satinem (2019:57) mengatakan “Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dipaparkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa amanat adalah pesan yang ingin disampaikan penulis melalui cerita serta memiliki ajaran moral yang ingin disampaikan penulis dalam sebuah cerita kepada pembaca. Amanat tersebut berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan dan biasanya amanat tersebut dapat bersifat implisit maupun eksplisit.

c. Langkah-langkah Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Fantasi)

Menentukan pokok-pokok suatu cerita yang akan diceritakan sangatlah penting karena menceritakan kembali isi teks pada dasarnya yakni mengungkapkan yang telah dibaca dan didengar, maka perlu adanya langkah-langkah untuk memudahkan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi). Menurut Dalman (2018:110) menyatakan langkah-langkah menceritakan kembali karangan narasi sebagai berikut.

1. Tentukan dulu tema dan amanat yang akan disampaikan.
2. Tetapkan sasaran pembaca.
3. Rancang peristiwa-peristiwa utaman yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur.
4. Bagi peristiwa utama itu ke dalam bagian awal. Perkembangan, dan akhir cerita.
5. Rincian peristiwa-peristiwa utaman ke dalam detail-detail peristiwa sebagai pendukung cerita.
6. Susun tokoh dan perwatakan, latar, dan sudut pandang.

Istiqomah (2020:253) ada beberapa langkah dalam menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) sebagai berikut.

1. Membaca keseluruhan isi cerita.
2. Menentukan pokok-pokok isi cerita.
3. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan.
4. Mengembangkan kerangka cerita.
5. Menyusun teks cerita/menceritakan kembali isi cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa langkah yang harus diambil untuk memudahkan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi. Dalam langkah ini, penulis harus menentukan tema dan amanat dari teks narasi yang telah dibaca, menentukan pokok atau peristiwa cerita, menyusun kerangka, kemudian mengembangkan kerangka menggunakan bahasa sendiri. Selain itu, langkah-langkah yang harus diperhatikan juga yaitu menentukan pokok atau peristiwa cerita, merancang peristiwa utama yang akan disampaikan dalam bentuk alur, membagi peristiwa ke dalam bagian (awal, perkembangan, dan akhir).

3. Hakikat Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menceritakan Kembali Isi

Teks Narasi (Cerita Fantasi)

a. Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Narasi (Cerita Fantasi)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V (versi daring) dipaparkan bahwa mengidentifikasi adalah menemukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya). Kemudian menurut Poerwadarminta (1976: 369) identifikasi adalah penentuan atau penetapan identitas seseorang atau benda". Menurut ahli psikoanalisis identifikasi adalah suatu proses yang dilakukan seseorang, secara tidak sadar, seluruhnya atau sebagian, atas dasar ikatan emosional dengan tokoh tertentu, sehingga ia berperilaku atau membayangkan dirinya seakan-akan ia adalah tokoh tersebut.

Berdasarkan pemahaman ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa mengidentifikasi adalah proses menentukan unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca. Unsur-unsur tersebut termasuk tema, tokoh dan penokohan,

alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Berikut contoh mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi).

Tabel 2. 2
Contoh Teks Narasi (Cerita Fantasi) Berjudul “Bola-Bola Waktu”

<p>Judul : Bola-Bola Waktu</p> <p>Penulis : Rakhma Subarna</p> <p>Terbit : 2015</p> <p>Ivan menendang kerikil di jalan dengan kasar hingga terpelanting berhamburan. Debu mengepul dari kerikil-kerikil itu. Lagi-lagi ia dijadikan bahan tertawaan!</p> <p>Ini semua gara-gara kue basah Ibu! Setiap hari Ivan harus bangun pukul setengah empat pagi dan membantu Ibu membuat aneka kue basah. Ivan juga harus pergi lebih pagi untuk mengantarkan kue-kue itu ke beberapa warung menuju sekolah. Hal yang paling memalukan, Ivan menitipkan kue itu juga di kantin sekolah! Ketika Fiam, anak paling usil di kelasnya tahu, ia segera mengejek Ivan. Dan begitu Fiam memulai, julukan “tukang kue” untuknya pun langsung diikuti teman-teman sekelas. Seolah belum cukup memalukan, bangun pagi dan rasa lelah bekerja sejak subuh membuat Ivan sering tertidur saat pelajaran.</p> <p>“Wah, tukang kue mau alih profesi jadi tukang tidur,” ejek Fiam yang memancing tawa sekelas.</p> <p>Ivan masih menendang kerikil-kerikil itu. “Aku tidak mau lagi!” teriak Ivan dalam hatinya.</p> <p>“Aku tidak mau lagi berjualan kue. Aku ingin menjadi anak SMP yang keren dan dikagumi oleh teman-temanku!”</p> <p>“Kau yakin?”</p> <p>Ivan menengok. Seorang pria berkerudung hitam memandangnya. Bibir pria itu tersenyum ramah.</p> <p>Di meja di hadapannya tergeletak aneka bola warna-warni. Ivan memandang pria itu sambil mengerutkan alisnya. Apakah dia peramal? tanya Ivan</p>
--

dalam hati.

“Kau ingin melihat apa yang terjadi apabila kau berhenti berjualan kue?”

Ragu-ragu, Ivan mengangguk. Ia lalu mengambil bola merah yang disodorkan pria itu. Seketika, tubuhnya terasa ringan, dunia di sekitarnya berputar.

Ivan terkesiap. Ia terbangun di sebuah kamar yang terasa asing. Dengan heran, ia menatap Nina dan Danu, adiknya. Mengapa mereka tidur di sini? Ivan menatap sekeliling. Kamar itu sempit, pengap, dan terutama sangat berantakan! Barang-barang miliknya tergeletak di mana saja, sementara tumpukan buku koleksi Nina dan mainan Danu memenuhi sudut-sudut kamar.

“Pukul 06.00? Aku terlambat untuk membuat kue!” Ivan segera berdiri dan keluar kamar.

“Kamu sudah bangun, Van?” suara Ibu menyapanya. Mata Ivan membelalak lebar melihat kerut-kerut yang bertambah di wajah Ibu dan kelelahan yang tergambar jelas di sana.

“Syukurlah. Ibu pergi dahulu, ya. Jangan lupa, antar adik-adikmu ke sekolah.”

Ivan termangu. Ia menatap sosok Ibu yang membawa kotak-kotak berisi aneka kue basah. Jadi, tampaknya mereka masih berjualan kue basah. Hanya, kali ini, Ibu tidak meminta bantuannya. Akhirnya, Ivan terbebas dari tugasnya! Lalu, di mana Ayah? Biasanya Ayah yang mengantar Ibu untuk pergi berjualan. Ivan memandang ke sekeliling ruangan. Saat itulah Ivan menatap sebuah foto berbingkai hitam di dekat meja makan. Di dalamnya, wajah lelah ayahnya tersenyum ramah.

“Van, nanti siang jangan lupa latihan basket, ya. Minggu depan kita lawan SMA Bina Bangsa.” Ivan hanya mengangguk lesu.

Sekarang ia tahu, ia berada di tahun 2022. Tidak ada lagi teman-teman sekelas yang mengejeknya. Malah bisa dikatakan, ia memiliki cukup banyak teman. Nilai-nilainya bukan yang terbaik, tetapi bukan pula yang paling jelek. Ia berhasil masuk tim basket selama dua tahun berturut-turut. Semua tampak sempurna. Namun, mengapa Ivan menyesal berada di tahun ini? Tadi pagi ia mengetahui bahwa ayahnya tidak lagi bersama mereka. Ayah meninggal karena sakit. Kata Ibu, Ayah sering mengabaikan sakit yang dideritanya dan berkeras

membantu Ibu. Ayah bahkan menolak tawaran Ibu untuk membayar seorang pekerja. Ayah ingin hasil penjualan kue ditabung untuk biaya kuliah Ivan nanti.

“Hai, Van! Apakah Ibumu sudah sembuh? Mamaku ingin pesan kue basah untuk arisan, tetapi Ibumu bilang ia sedang tidak enak badan”. Perkataan Hario menyadarkan Ivan lagi dari lamunannya.

Ivan menunduk. Ia teringat wajah menua dan lelah ibunya tadi pagi, bahkan ibunya tidak mengatakan kepadanya bahwa ia sedang sakit. Ivan menelengkupkan kepala di atas meja. Andai saja penyesalan bisa memutar kembali waktu, ia lebih memilih membantu kedua orang tuanya berjualan kue. Matanya terasa panas. Kepalanya terasa berputar. Ivan mengerjap.

“Van, kamu nggak apa-apa, Van?” suara Hario terdengar cemas dan makin jauh. Lalu segalanya gelap.

Seseorang mengguncang tubuhnya lembut. “Ivan, bangun, Nak.” Ivan memicingkan mata. Ia mengenal suara tegas tetapi lembut itu.

“Ayah! Syukurlah!” Ivan segera tersadar dan memeluk ayahnya erat.

“Wah, wah, wah...! Tadi kamu mimpi buruk, ya?” Pagi masih gelap saat Ivan melihat ke luar jendela.

Ivan tahu ia harus bangun lebih pagi karena mereka mendapat pesanan kue untuk acara pernikahan dan rapat di kantor RW. Memikirkan pesanan kue itu, Ivan melompat dari tempat tidur dengan penuh semangat.

“Ayah, Ibu, tahu nggak? Kue-kue basah buatan Ibu ini banyak yang suka, loh!” cerita Ivan.

Untuk sesaat, Ayah dan Ibu saling memandang dan menyimpan senyum geli. Mungkin mereka heran melihat Ivan yang tak lagi menggerutu dan malas-malasan saat membantu.

“Eih, aku serius loh ini,” tambah Ivan lagi melihat reaksi kedua orang tuanya.

Ayah tergelak. Ia mengusap kepala Ivan dengan lembut, “Tentu saja kami tahu, ini kan resep warisan turun-temurun!”

Tepat pukul 05.00, kue-kue basah nan cantik telah siap. Harum manis kue memenuhi rumah. Meski lelah, Ivan merasa bangga melihat kue-kue yang baru ditatanya. Rasanya ia makin mahir menata kue-kue ini.

“Van, tolong masukkan setiap jenis ke dalam kotak untuk pesanan kawinan dan Pak RW, ya. Biar Ayah yang menyiapkan untuk dibawa ke pasar. Ibu mau membuat sarapan dahulu sebelum adik adikmu bangun,” kata Ibu.

Ivan mengangguk. Saat memasukkan kue-kue ke dalam setiap kotak, sebuah ide melintas dalam benaknya. Masih ada 30 menit sebelum ia harus bersiap ke sekolah. Ivan mengambil selembar kertas, lalu segera menggambar sebuah kotak berisi aneka kue cantik.

“Camilan Cantik Akhir Minggu,” begitu Ivan memberi judul gambar tersebut. Di bagian bawah gambar, Ivan menulis, “Untuk pemesanan, hubungi Ivan – kelas VII B”.

(Sumber: Rakhma Subarna. (2021). *Kurikulum Merdeka: Buku Siswa Bahasa Indonesia Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.)

Tabel 2.3
Hasil Mengidentifikasi Unsur-unsur Teks Narasi (Cerita Fantasi) “Bola-Bola Waktu”

No.	Unsur-Unsur Teks Narasi (Cerita Fantasi)	Keterangan	Bukti Kutipan
1.	Tema	Tema cerita fantasi "Bola-Bola Waktu" adalah nilai moral keluarga dan pendidikan. karena tokoh utama Ivan, diceritakan mengalami kesulitan dan sering diejek teman-temannya karena orang tuanya bekerja sebagai penjual kue basah. Akibatnya, Ivan merasa	“Ivan menendang kerikil di jalan dengan kasar hingga terpelanting berhamburan. Debu mengepul dari kerikil-kerikil itu. Lagi-lagi ia dijadikan bahan tertawaan!...” “Ini semua gara-gara kue basah Ibu! Setiap hari

		malu dan tidak mau membantu orang tuanya.	Ivan harus bangun pukul setengah empat pagi dan membantu Ibu membuat aneka kue basah. Ivan juga harus pergi lebih pagi untuk mengantarkan kue-kue itu ke beberapa warung menuju sekolah...”
2.	Tokoh dan Penokohan	Tokoh Ivan dalam cerita fantasi berjudul "Bola-Bola Waktu" merujuk pada karakter atau pelaku dalam cerita. Pada awal cerita, tokoh utama Ivan merasa malu karena orang tuanya berjualan kue basah. Di akhir cerita, Ivan menjadi lebih menghargai keluarga dan memahami arti kehidupan.	<p>“Ivan masih menendang kerikil-kerikil itu. “Aku tidak mau lagi!” teriak Ivan dalam hatinya.</p> <p>“Aku tidak mau lagi berjualan kue. Aku ingin menjadi anak SMP yang keren dan dikagumi oleh teman-temanku!...”</p> <p>“Ivan menunduk. Ia teringat wajah menua dan lelah ibunya tadi pagi, bahkan ibunya tidak mengatakan kepadanya bahwa ia sedang sakit. Ivan menelengkupkan kepala di atas meja. Andai saja penyesalan bisa memutar kembali waktu, ia lebih memilih membantu kedua orang tuanya berjualan kue.</p>

			Matanya terasa panas. Kepalanya terasa berputar. Ivan mengerjap...”
3.	Alur	<p>Teks cerita "Bola-Bola Waktu" menggunakan alur maju dimulai dengan Ivan yang mengalami masalah perundungan karena pekerjaan orang tuanya. Pada akhirnya, Ivan bisa mengatasi masalahnya dan belajar menyayangi keluarganya sepenuh hati. Adapun tahapan alur sebagai berikut.</p> <p>a. Tahap pengenalan atau eksposisi</p>	<p>Hal yang paling memalukan, Ivan menitipkan kue itu juga di kantin sekolah! Ketika Fiam, anak paling usil di kelasnya tahu, ia segera mengejek Ivan. Dan begitu Fiam memulai, julukan “tukang kue” untuknya pun langsung diikuti teman-teman sekelas. Seolah belum cukup memalukan, bangun pagi dan rasa lelah bekerja sejak subuh membuat Ivan sering</p>

		<p>b. Tahap pemunculan konflik</p> <p>c. Tahap peningkatan konflik atau klimaks</p>	<p>tertidur saat pelajaran...”</p> <p>“Ivan memandang pria itu sambil mengerutkan alisnya. Apakah dia peramal? tanya Ivan dalam hati.</p> <p>“Kau ingin melihat apa yang terjadi apabila kau berhenti berjualan kue?”</p> <p>Ragu-ragu, Ivan mengangguk. Ia lalu mengambil bola merah yang disodorkan pria itu. Seketika, tubuhnya terasa ringan, dunia di sekitarnya berputar...”</p> <p>“Ayah meninggal karena sakit. Kata Ibu, Ayah sering mengabaikan sakit yang dideritanya dan berkeras membantu Ibu. Ayah bahkan menolak tawaran Ibu untuk membayar seorang pekerja. Ayah ingin hasil penjualan kue ditabung untuk biaya kuliah Ivan nanti...”</p>
--	--	---	---

		d. Tahap penyelesaian	<p>“Ivan tahu ia harus bangun lebih pagi karena mereka mendapat pesanan kue untuk acara pernikahan dan rapat di kantor RW. Memikirkan pesanan kue itu, Ivan melompat dari tempat tidur dengan penuh semangat...”</p> <p>“Saat memasukkan kue-kue ke dalam setiap kotak, sebuah ide melintas dalam benaknya. Masih ada 30 menit sebelum ia harus bersiap ke sekolah. Ivan mengambil selembar kertas, lalu segera menggambar sebuah kotak berisi aneka kue cantik...”</p>
4.	Latar	<p>a. Latar waktu</p> <p>Latar waktu cerita fantasi "Bola-Bola Waktu" terdiri dari dua periode waktu yakni masa sekarang dan masa di tahun 2022. Ini karena cerita bermula di masa sekarang dengan kehidupan Ivan yang diwarnai ejekan teman-</p>	<p>“Setiap hari Ivan harus bangun pukul setengah empat pagi dan membantu Ibu membuat aneka kue basah. Ivan juga harus pergi lebih pagi untuk mengantarkan kue-kue itu ke beberapa warung menuju sekolah...”</p>

		<p>temannya. Kemudian, melalui peristiwa bola-bola, Ivan memiliki kehidupan yang tampaknya sempurna di tahun 2022.</p> <p>b. Latar tempat</p> <p>Latar tempat pada cerita fantasi yang berjudul “Bola-Bola Waktu” yaitu di sekolah, di rumah, dan di sebuah kamar. Alasannya karena latar tempat merupakan latar yang menunjukkan lokasi terjadinya suatu peristiwa.</p>	<p>“Sekarang ia tahu, ia berada di tahun 2022. Tidak ada lagi teman-teman sekelas yang mengejeknya. Malah bisa dikatakan, ia memiliki cukup banyak teman. Nilai-nilainya bukan yang terbaik, tetapi bukan pula yang paling jelek. Ia berhasil masuk tim basket selama dua tahun berturut-turut. Semua tampak sempurna...”</p> <p>“Wah, tukang kue mau alih profesi jadi tukang tidur,” ejek Fiam yang memancing tawa sekelas. Ivan masih menendang kerikil-kerikil itu. “Aku tidak mau lagi!” teriak Ivan dalam hatinya...”</p> <p>“Ivan terkesiap. Ia terbangun di sebuah kamar yang terasa asing. Dengan heran, ia menatap Nina dan Danu, adiknya. Mengapa mereka tidur di</p>
--	--	--	--

		<p>c. Latar suasana</p> <p>Latar suasana yang terdapat dalam cerita fantasi yang berjudul “Bola-Bola Waktu” yaitu marah, sedih dan bahagia. Alasannya karena latar suasana berhubungan dengan situasi atau kondisi</p>	<p>sini? Ivan menatap sekeliling. Kamar itu sempit, pengap, dan terutama sangat berantakan! Barang-barang miliknya tergeletak di mana saja, sementara tumpukan buku koleksi Nina dan mainan Danu memenuhi sudut-sudut kamar...”</p> <p>“Tepat pukul 05.00, kue-kue basah nan cantik telah siap. Harum manis kue memenuhi rumah. Meski lelah, Ivan merasa bangga melihat kue-kue yang baru ditatanya. Rasanya ia makin mahir menata kue-kue ini...”</p> <p>“Aku tidak mau lagi berjualan kue. Aku ingin menjadi anak SMP yang keren dan dikagumi oleh teman-temanku!...”</p> <p>“Ivan menunduk. Ia teringat wajah menua dan</p>
--	--	--	--

		ketika terjadinya peristiwa dalam cerita.	<p>lelah ibunya tadi pagi, bahkan ibunya tidak mengatakan kepadanya bahwa ia sedang sakit. Ivan menelengkupkan kepala di atas meja. Andai saja penyesalan bisa memutar kembali waktu, ia lebih memilih membantu kedua orang tuanya berjualan kue...”</p> <p>“Untuk sesaat, Ayah dan Ibu saling memandang dan menyimpan senyum geli. Mungkin mereka heran melihat Ivan yang tak lagi menggerutu dan malas-malasan saat membantu...”</p>
5.	Sudut pandang	Sudut pandang yang digunakan dalam kisah fantasi "Bola-Bola Waktu" sebagai adalah sudut pandang orang ketiga. Penulis menceritakan peristiwa dari luar, memberikan perspektif bebas tentang perjalanan Ivan sebagai tokoh utama.	<p>“Ivan termangu. Ia menatap sosok Ibu yang membawa kotak-kotak berisi aneka kue basah. Jadi, tampaknya mereka masih berjualan kue basah. Hanya, kali ini, Ibu tidak meminta bantuannya. Akhirnya, Ivan terbebas dari tugasnya! Lalu, di mana</p>

			Ayah? Biasanya Ayah yang mengantar Ibu untuk pergi berjualan...”
6.	Amanat	Melarang perundungan atau <i>bullying</i> , berempati dengan orang lain, dan menyayangi keluarga adalah amanat dalam teks cerita fantasi yang berjudul “Bola-Bola Waktu”.	“Kamu sudah bangun, Van?” suara Ibu menyapanya. Mata Ivan membelalak lebar melihat kerut-kerut yang bertambah di wajah Ibu dan kelelahan yang tergambar jelas di sana...”

b. Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Fantasi)

Menceritakan kembali isi teks merupakan kegiatan menyampaikan kembali informasi yang telah dibaca atau didengar kepada orang lain. Bachtiar S. Bachri (2005: 10) mengungkapkan bercerita adalah menurut sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian. Dalam pembelajaran, bercerita digunakan untuk melatih kemampuan pendengaran anak untuk berbicara dan berbicara secara lisan. Menceritakan kembali pada dasarnya berarti mengungkapkan apa yang dibaca atau didengar.

Menceritakan kembali secara lisan berarti menceritakan suatu cerita dalam bentuk narasi, dan menceritakan kembali secara tertulis berarti menulis ulang cerita. Penulis berharap peserta didik dalam penelitian ini dapat menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) dengan menggunakan bahasa sendiri dan sesuai dengan unsur-unsur teks narasi yaitu tema, tokoh, penokohan, alur, latar,

sudut pandang dan amanat. Berikut contoh menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi).

Tabel 2. 4
Hasil Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Fantasi) “Bola-Bola Waktu”

Kisah Bola-Bola Waktu dimulai dengan pengenalan tokoh utama yaitu Ivan. Diceritakan bahwa Ivan sering diejek di sekolah sebagai "tukang kue" karena membantu ibunya berjualan kue basah. Ivan tertekan oleh ejekan teman-temannya karena rutinitas membantu ibunya membuat dan menjual kue basah setiap hari. Ivan sempat berpikir untuk menyudahi membantu ibunya berjualan kue karena kesal.

Pada saat yang sama, Ivan tiba-tiba bertemu dengan seorang pria berkerudung hitam yang memberikan bola warna-warni kepadanya. Orang misterius itu mengatakan bahwa bola-bola itu bisa membawa Ivan ke masa depan ketika dia tidak lagi membantu ibunya berjualan kue. Ivan menerima tawaran si pria misterius meskipun dia ragu. Dia segera mengambil bola-bola waktu berwarna merah.

Ivan terbangun tiba-tiba di tahun 2022 sesaat setelah menyetujui tawaran pria misterius dan memegang bola-bola tersebut. Saat dia terbangun, kehidupannya tampak sempurna tanpa ejekan dari teman-teman sekolahnya. Namun, Ivan mengetahui bahwa ayahnya meninggal karena sakit setelah dipaksa bekerja keras tanpa memperhatikan penyakitnya. Pada saat yang sama, ibu Ivan tampaknya semakin tua dan keriput karena kelelahan dari pekerjaan sehari-harinya berjualan.

Karena dia tidak pernah lagi mendapatkan hinaan dari siswa lain, Ivan merasa hidupnya sempurna. Tetapi pada saat yang sama, ia merasa bersalah. Di tengah penyesalannya, Ivan ingin kembali ke masa lalu dan membantu orang tuanya. Ivan bersyukur dan senang karena memiliki keluarga yang masih ada saat dia terbangun di masa sekarang. Setelah kembali, ia dengan penuh semangat membantu ibu dan ayahnya berjualan kue.

Ivan menjadi sadar bahwa kebahagiaan sejati adalah saat berada di sekitar keluarga dan melakukan hal baik. Ivan bahkan membuat iklan kue basah sendiri dengan judul "Camilan Cantik Akhir Minggu" untuk menarik pelanggan dengan semangat baru. "Untuk pemesanan, hubungi Ivan - Kelas VII B," kata Ivan dalam iklan.

Akhirnya Ivan menjadi anak yang lebih peduli dan sayang terhadap keluarga dan Ivan sudah tidak merasa malu atas pekerjaan yang ia lakukan, hingga kehidupan keluarga Ivan menjadi harmonis dan hangat dalam situasi yang sederhana.

(Sumber: Rakhma Subarna. (2021). *Kurikulum Merdeka: Buku Siswa Bahasa Indonesia Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.)

4. Hakikat Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang berpusat pada siswa dan berfokus untuk pemecahan masalah. Amir dalam Fathurohman (2015: 113) mengungkapkan bahwa "*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah".

Kemudian Miftahul Huda (2017: 271) mengungkapkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Sejalan dengan hal tersebut, Ardianti, dkk (2021: 28) mengungkapkan bahwa "*Problem Based Learning* (PBL)

merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik”.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada pemecahan masalah yang dihadapi peserta didik dalam sehari-hari. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik perlu memecahkan suatu permasalahan baik secara mandiri maupun kelompok. Selain itu, model pembelajaran *Problem Based Learning* juga menekankan untuk aktif dan berpartisipasi selama pembelajaran karena model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam suatu model pembelajaran tentunya harus ada langkah-langkah untuk melaksanakannya, Shoimin (2017:131) menyatakan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based learning* sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain).
3. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
4. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
5. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

c. Modifikasi Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menuntut peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan terampil dan berpikir kritis. Penulis merancang dan memodifikasi langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* sebagai berikut.

1. Pertemuan ke-1

Kegiatan Pendahuluan :

1. Peserta didik memberi salam kepada guru
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
3. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengondisikan kelas
5. Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan alur pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan ini
6. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik
7. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan
8. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran yaitu diskusi kelompok dan tugas individu.

Kegiatan Inti :

9. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota.
10. Peserta didik diajak untuk mengamati teks fantasi yang disajikan oleh guru
11. Peserta didik diberi pertanyaan yang akan merangsang rasa keingintahuan dalam belajar
12. Guru memberikan penjelasan tentang istilah atau kosa kata yang berhubungan dengan materi yang dipelajari
13. Guru memberikan penjelasan tentang istilah atau kosa kata yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.
14. Guru memberikan informasi tentang cara mengerjakan tugas berupa *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang.
15. Guru menetapkan batasan waktu untuk mengerjakannya.
16. Peserta didik dalam setiap kelompok disediakan teka-teki silang sederhana dengan disertakan pertanyaan dan petunjuk atau *clue* yang berkaitan dengan jawaban oleh guru.
17. Peserta didik diarahkan untuk berdiskusi untuk menggali informasi terkait materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan membaca dan mencari unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi)
18. Peserta didik diminta menalar informasi yang ditemukan terkait unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang disajikan oleh pendidik.
19. Setiap kelompok peserta didik diminta untuk menjelaskan hasil diskusi kelompoknya mengenai hasil *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang pada

teks narasi (cerita fantasi) sesuai dengan unsur-unsur yang termuat di depan kelas.

20. Peserta didik dari kelompok lain menanggapi dengan jujur, disiplin, peduli, dan santun.
21. Pendidik membimbing proses presentasi dari masing-masing kelompok peserta didik dan menjadi penengah jika dirasa perlu.
22. Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya mengenai hasil *Crossword Puzzle* pada teks narasi (cerita fantasi) sesuai dengan unsur-unsur berdasarkan hasil diskusi dari setiap kelompok.
23. Guru memberikan *reward* atau penghargaan kepada peserta didik yang telah menjawab dengan tepat

Kegiatan Penutup :

24. Peserta didik dibimbing guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran
25. Peserta didik dan guru melakukan refleksi dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
26. Peserta didik dan guru memberikan umpan balik
27. Guru memberikan penguatan dalam bentuk pesan moral
28. Peserta didik berdoa dan memberikan salam kepada guru

2. Pertemuan ke-2

Kegiatan Pendahuluan :

1. Peserta didik memberi salam kepada guru
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing

3. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengondisikan kelas
5. Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan alur pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan ini
6. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik
7. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan
8. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran yaitu diskusi kelompok dan tugas individu.

Kegiatan Inti :

9. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota.
10. Peserta didik diajak untuk mengamati teks fantasi yang disajikan oleh guru
11. Peserta didik diberi pertanyaan yang akan merangsang rasa keingintahuan.
12. Peserta didik diarahkan untuk menggali informasi terkait materi yang dipelajari dengan membaca terkait langkah-langkah dalam menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi)
13. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok masing-masing dengan berbagi informasi dalam *Crossword Puzzle* dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi)

14. Setiap kelompok peserta didik diminta untuk memaparkan hasil *Crossword Puzzle* dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) di depan kelas
15. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanggapi hasil pemaparan kelompok lain
16. Pendidik membimbing proses presentasi dari masing-masing kelompok peserta didik dan menjadi penengah jika diperlukan

Kegiatan Penutup :

17. Peserta didik dibimbing guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran
18. Peserta didik dan guru melakukan refleksi dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
19. Peserta didik dan guru memberikan umpan balik
20. Guru memberikan penguatan dalam bentuk pesan moral
21. Peserta didik berdoa dan memberikan salam kepada guru

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam sebuah model pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan, begitupun dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Shoimin (2017:132) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

Kelebihan

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.

4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Kelemahan

1. PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator sehingga dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan berpikir kritis dalam mengatasi permasalahan karena model pembelajaran ini bertumpu pada masalah. Sedangkan kelemahan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu peserta didik akan merasa kesulitan jika tidak sungguh-sungguh dalam belajar dan model ini memerlukan waktu yang cukup panjang.

Hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi kekurangan dari model *Problem Based Learning* yaitu pendidik harus menganalisis terlebih dahulu materi yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga dalam mengetahui cocok atau tidaknya materi tersebut untuk diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Selain itu, pendidik harus menyesuaikan kemampuan peserta didik dengan membagi kelompok belajar.

5. Hakikat Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membuat penyampaian materi lebih efektif, efisien, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Miarso (dalam Susilina dan Cepi (2009: 6) menyatakan bahwa media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Kemudian Anglada dalam Pratiwi dan Meilani (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari desain pembelajaran dengan melalui proses perencanaan, pengembangan, dan pengajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik.

Febrita dan Ulfah (2019) mengungkapkan penggunaan media dalam pembelajaran diketahui dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Kemudian Sudrajat (2008) dalam Alatas, M Arifin (2019:2) memaparkan bahwa media berasal dari bahasa latin yakni *Medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan perantara antara pengirim pesan kepada penerima pesan.

. Sejalan dengan pendapat tersebut Doni Rumansyah dan Zukhfah (2019: 107) menjelaskan bahwa media pembelajaran secara umum ialah alat bantu proses belajar-mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik. Sehingga, dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pendidik dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran, termasuk media pembelajaran *Crossword Puzzle* yakni berupa kotak kosong yang harus diisi dengan deretan huruf sehingga menjadi sebuah kata. Irmawanty (2022) mengungkapkan bahwa media *Crossword Puzzle* merupakan media yang dapat memperkaya kosa kata. Teka-Teki Silang adalah salah satu jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau pertanyaan yang ditentukan dalam teka-teki silang (Azhar dkk dalam Ramadhania dan Adnan, 2022:51).

Kemudian Samarinda, dkk (2022) mengungkapkan bahwa *Crossword Puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomotorik”.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa melalui media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, sehingga dapat membangkitkan keinginan belajar peserta didik dalam pembelajaran teks narasi (cerita fantasi). Hal ini tentunya akan mengefektifkan peserta didik dalam memahami materi mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi).

b. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Penerapan media pembelajaran terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan oleh pendidik, sama halnya dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* tentunya memiliki tahapan-tahapan. Umami Nafi'ah, dkk (2021) menyatakan bahwa langkah-langkah pembuatan media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) sebagai berikut.

1. Menganalisis informasi awal mengenai kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang akan dicapai pada penilaian.
2. Menyusun pertanyaan atau soal dan jawaban-jawabannya.
3. Membuat instrumen TTS dengan menggunakan Microsoft Excel, sebagai berikut.
 - a. Membuat kotak-kotak sesuai dengan kebutuhan dan tentukan pertanyaan untuk menurun dan mendatar.
 - b. Membuat jawaban dari soal-soal yang direncanakan secara acak dan memanfaatkan kata-kata yang direncanakan untuk menjadi petunjuk soal yang lainnya.
 - c. Kotak-kotak yang tidak terisi diberi warna hitam untuk menandakan kotak, kemudian tulis soal mendatar dan menurun sesuai dengan desain kotak pada jawaban.
 - d. Selanjutnya menghapus jawaban pada kotak-kotak dan menyisakan huruf yang akan digunakan sebagai petunjuk.
4. Melakukan konsultasi dan validasi ke guru, validator ahli materi dan media
5. Memperbaiki instrumen penilaian berdasarkan validasi dari ahli dan memperbanyak instrumen penilaian sesuai kebutuhan

Adapun langkah-langkah penerapan teka-teki silang dalam pembelajaran dipaparkan juga oleh Miswandi (2018) bahwa terdapat beberapa langkah pembelajaran berbantu *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut.

1. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau istilah yang berkaitan dengan materi
2. Tentukan kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata yang telah dipilih
3. Buatlah pertanyaan atau *clue* yang jawabannya mengarah pada jawaban teka-teki silang
4. Bagikan teka-teki silang tersebut pada siswa, dapat dikerjakan secara tim maupun individu
5. Batasi waktu pengerjaan
6. Berikan *reward* pada kelompok atau individu yang dapat mengerjakan paling cepat dan benar

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Latifah, dkk (2018: 58), menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan *Crossword Puzzle* sebagai berikut.

1. Menjelaskan beberapa istilah/nama penting yang berkaitan dengan mata pelajaran yang telah diajarkan
2. membuat teka-teki silang sederhana
3. menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki,
4. membagikan teka-teki kepada siswa, baik individu maupun kelompok
5. menetapkan batas waktu untuk mengerjakan
6. memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

c. Modifikasi Cara Pembuatan dan Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* menuntut peserta didik untuk menyelesaikan pertanyaan dengan mengisi setiap kolom kotak dengan terampil dan berpikir kritis. Penulis merancang dan memodifikasi cara pembuatan dan langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai berikut.

Cara membuat media pembelajaran *Crossword Puzzle*:

1. Buka *Google Chrome* atau *Firefox*;
2. Ketik "*Puzzle Maker*" pada kolom pencarian;
3. Klik website *Puzzle Maker*;
4. Pilih menu "*CRISS-CROSS PUZZLE*";
5. Setelah di klik terdapat 3 cara, cara yang pertama harus memasukkan judul terlebih dahulu;
6. Cara kedua yaitu memasukkan pertanyaan dan jawaban yang nantinya dapat membuat kolom kosong, untuk membuat sebuah pertanyaan dan jawaban harus dipisah dengan spasi, sedangkan memisahkan soal satu dengan lainnya menggunakan klik *enter*;
7. Cara ketiga yaitu klik tombol "*create my puzzle*" yakni untuk membuat *Crossword Puzzle* secara otomatis;
8. Setelah itu hasil akan keluar berupa kotak-kotak kosong dengan posisi menurun dan mendatar;
9. *Crossword Puzzle* siap digunakan sebagai media pembelajaran kepada peserta didik.

Langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle*:

1. Siswa membaca petunjuk terlebih dahulu yang telah diberikan oleh guru.
2. Guru memberikan waktu untuk mengerjakan soal.
3. Siswa memilih soal yang paling mudah untuk dikerjakan terlebih dahulu.
4. Siswa mengerjakan soal dengan mengisi huruf demi huruf untuk mengisi kotak kosong baik itu mendatar maupun menurun.

5. Periksa kembali jawaban yang telah dikerjakan berdasarkan soal dan petunjuk.
6. Jika merasa ragu dan bingung untuk mengisi jawaban dapat meminta bantuan kepada teman maupun guru.
7. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* berakhir jika setiap ruang kosong telah diisi dengan jawaban yang tepat dan sesuai.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Dalam sebuah media pembelajaran tentunya terdapat kelebihan serta kekurangan, begitupun dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Rokhayati (2019) memaparkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran *Crossword Puzzle*, kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut.

1. Kelebihan media pembelajaran *Crossword Puzzle*
 - a. Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar
 - b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
 - c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
 - d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
 - e. Adanya persaingan sehat antar siswa
 - f. Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar
2. Kelemahan media pembelajaran *Crossword Puzzle*
 - a. Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
 - b. Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain
 - c. Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
 - d. Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan

Berdasarkan hasil pendapat ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa ada kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini. Beberapa kelebihan dari pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu dapat membuat

pokok-pokok materi pembelajaran menjadi ringkas dan lebih menarik membangkitkan minat peserta didik, serta peserta didik menjadi aktif sejak awal pembelajaran. Sedangkan kekurangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu jika terjadi kesalahan pengisian dalam salah satu kotak jawaban, maka kesalahan tersebut juga terjadi pada kotak yang berdekatan dengan kotak tersebut, menyebabkan kebingungan atau kesulitan untuk mengisi jawaban pada kotak jawaban yang lain, serta biasanya sulit untuk menemukan kata-kata yang digunakan sebagai jawaban.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Penelitian mengenai “Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Fantasi)” memang telah banyak dilakukan oleh beberapa orang. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian pada bidang yang sama namun dengan waktu, tempat, objek dan teknik yang berbeda. Ada beberapa penelitian relevan yang penulis ambil yaitu sebagai berikut.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umami Nafi'ah, Afdhal Fikri Mima, dan Zera Ilhami merupakan mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan dari Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Bangka. Penelitian yang dilakukan oleh Umami Nafi'ah, dkk termuat dalam jurnal yang berjudul “Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-Teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif Reseptif

Kosa Kata Bahasa Arab Siswa” pada tahun 2021. Adapun perbedaan dari penelitian Ummi Nafi’ah, dkk dengan penulis yakni Ummi Nafi’ah, dkk mengkaji mata pelajaran Bahasa Arab mengenai pengaplikasian teka-teki silang sebagai instrumen penilaian formatif untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) dengan jenis penelitian *mix method*, sedangkan penulis mengkaji mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai pengaruh media *Crossword Puzzle* karena penulis berasumsi bahwa media ini berpengaruh sebagai media komunikasi efektif pada pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) tahun ajaran 2023/2024 dengan jenis penelitian kuantitatif.

Selain itu, dalam penelitian Sukanda Permana dan Neng Ita Sintia (2021) yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet", telah membuktikan bahwa media *Crossword Puzzle* memiliki efek yang signifikan pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi saat menggunakan metode *Crossword Puzzle*, dengan ini pemilihan media pembelajaran harus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis tertarik menggunakan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran, tetapi dalam mata pelajaran yang berbeda yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung.

Kemudian penelitian yang akan penulis laksanakan relevan dengan penelitian Ani Latipah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi Tasikmalaya yang lulus pada tahun 2020 dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Menganalisis Struktur dan Kebahasaan serta Mengontruksikan Teks Eksposisi dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020). Penulis tertarik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* namun dengan jenjang kelas dan materi ajar yang berbeda yakni mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) di kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung.

C. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan dirumuskan dirumuskan secara jelas. Anggapan dasar akan menjadi acuan atau landasan pemikiran rumusan hipotesis (Heryadi, 2014: 31). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka anggapan dasar penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi Unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) adalah salah satu capaian pembelajaran yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum merdeka.
2. Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang berkaitan dengan unsur-unsur pembentuk teks cerita fantasi adalah salah satu capaian pembelajaran yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum merdeka.

3. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah model pembelajaran.
4. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi)
5. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran.
6. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi), termasuk tema, tokoh, penokohan, latar, alur, sudut pandang, dan amanat. Dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, peserta didik diminta untuk percaya diri dalam berpikir dan bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pernyataan-pernyataan penelitian atau rumusan masalah. Disebut "sementara" karena hipotesis adalah jawaban dari penelitian yang belum dilakukan, sehingga belum tahu hasilnya. Menurut Heryadi (2014:32) menjelaskan hipotesis merupakan anggapan dasar yang dilandasi oleh kajian teori berupa membuat kesimpulan atau jawaban sementara tentang masalah penelitian yang di usulkan. Berdasarkan anggapan dasar, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komunikasi efektif *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi

unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komunikasi efektif *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.