

BAB II KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi yang Dibaca Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti (KI) dalam Kurikulum 2013 revisi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar pelajaran. Permendikbud nomor 24 (2016:3) menyatakan, “Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013 revisi merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi inti yang dimaksud antara lain adalah kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis merumuskan kompetensi inti kelas XI berdasarkan kurikulum 2013 revisi sebagai berikut.

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan

pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban, terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan keilmuan

Berdasarkan kompetensi inti tersebut, penulis menyimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa harus menguasai empat aspek yang telah dijabarkan, yaitu sikap spiritual (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), dan keterampilan (KI 4) dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013.

b. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Menganalisis dan Mengonstruksi Teks Cerita pendek

Kompetensi dasar merupakan kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang diperoleh peserta didik melalui pembelajaran. Dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 (2016:3) dijelaskan, “Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti”.

Kompetensi dasar yang terikat dengan penelitian yang penulis laksanakan yaitu tentang cerita fantasi kelas VII sebagai berikut:

3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.

3.4 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.

Kompetensi dasar di atas penulis jabarkan menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang harus dicapai oleh peserta didik sebagai berikut:

3.4.1 Menjelaskan tema dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

3.4.2 Menjelaskan tokoh dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

3.4.3 Menjelaskan penokohan dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

3.4.4 Menjelaskan latar tempat dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

3.4.5 Menjelaskan latar waktu dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

3.4.6 Menjelaskan latar suasana dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

3.4.7 Menjelaskan tahap alur dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

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

3.4.9 Menjelaskan amanat dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

4.3.1 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan tema dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

- 4.3.2 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan tokoh dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.
- 4.3.3 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan penokohan dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.
- 4.3.4 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan latar tempat dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.
- 4.3.5 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan latar waktu dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.
- 4.3.6 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan latar suasana dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.
- 4.3.7 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan tahap alur dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.
- 4.3.8 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan sudut pandang dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.
- 4.3.9 Menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan amanat dalam teks cerita fantasi yang dibaca dengan tepat.

c. Tujuan Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi

Tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar dan indikator adalah sebagai berikut. Setelah memahami konsep mengidentifikasi

unsur-unsur teks cerita fantasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca peserta didik mampu:

1. menjelaskan dengan tepat tema dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
2. menjelaskan dengan tepat tokoh dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
3. menjelaskan dengan tepat penokohan dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
4. menjelaskan dengan tepat latar waktu dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
5. menjelaskan dengan tepat latar tempat dalam teks cerita yang dibaca.
6. menjelaskan dengan tepat latar suasana dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
7. menjelaskan dengan tepat tahapan alur dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
8. menjelaskan dengan tepat sudut pandang dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
9. menjelaskan dengan tepat amanat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
10. menceritakan dengan tepat kembali secara tulis sesuai tema dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
11. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai tokoh dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
12. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai penokohan dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
13. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai latar waktu dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

14. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai latar tempat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
15. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai latar suasana dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
16. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai tahapan alur dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
17. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai sudut pandang dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
18. menceritakan kembali dengan tepat secara tulis sesuai amanat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

2. Hakikat Teks Cerita Fantasi

a. Pengertian Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi adalah salah satu teks narasi yang memiliki kisah yang penuh imajinasi dan khayalan, hal-hal yang digambarkan dalam teks cerita fantasi adalah hal-hal yang tidak nyata atau fiksi. Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* KBBI “n pengisahan suatu cerita atau kejadian; Sas cerita atau deskripsi suatu kejadian atau peristiwa; kisah; tema suatu karya seni”.

Kosasih dan Kurniawan (2018:24) mengemukakan bahwa, cerita fantasi merupakan cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan khayalan, fantasi, atau imajinasi. Cerita fantasi tidak mungkin terjadi di alam nyata. Misalnya, binatang yang berperilaku seperti manusia, seseorang yang bisa terbang atau menghilang. Dengan demikian, beberapa jenis cerita klasik, seperti fabel dan legenda dapat dikategorikan sebagai cerita fantasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah teks naratif yang berupa fiksi, dan tidak benar-benar terjadi di dunia nyata. Seluruh isi dalam teks cerita fantasi berupa khayalan dan majinasi yang membuat pembacanya seakan-akan berada di dunia khayal dan dapat melatih kreativitas lewat imajinasinya. Hal ini karena di dalam kedua jenis cerita itu banyak ditemukan peristiwa-peristiwa yang diluar nalar. Meskipun demikian, cerita fantasi tidak selalu sama dengan cerita rakyat. Cerita-cerita pada zaman sekarang pun banyak cerita yang sepenuhnya berdasarkan imajinasi. Misalnya, film-film kartun dan cerita-cerita sihir, dalam cerita-cerita itu, peristiwa-peristiwa banyak tidak dipahami oleh akal sehat.

b. Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

Teks narasi (cerita fantasi) adalah teks yang berupa fiksi, yang kejadiannya diurut berdasarkan urutan waktu. Menurut Riswandi dan Titin Kusmini (2013:56) menyatakan “Unsur-unsur prosa fiksi yaitu tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, latar, gaya bahasa, pencitraan/sudut pandang, dan tema”. Berikut penulis paparkan unsur-unsur teks cerita fantasi:

1) Tema

Tema merupakan salah satu unsur karya sastra yang penting, di dalam jenis-jenis teks yang memiliki unsur tema yaitu cerita fantasi dan cerita pendek (cerpen). Menurut Brooks dalam Aminudin (2010:91) “Tema merupakan

pendalaman dan hasil kontemplasi pengarang yang berkaitan dengan masalah kemanusiaan serta masalah lain yang bersifat universal”.

Pendapat lain Riswandi dan Titin Kusmini (2013:61),

Tema adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya. Tema ini akan diketahui setelah seluruh unsur prosa fiksi itu dikaji. Dalam menrapkan unsur-unsur tersebut pada saat mengapresiasi karya pros, seseorang pengapresiasi tentu saja tidak sekedar menganalisis dan memecahnya perbagian. Tetapi, setiap unsur itu harus dilihat kepaduannya dengan unsur lain. Apakah unsur itu saling mendukung dan memperkuat dalam menyampaikan tema cerita atau sebaliknya.

Rahmanto dalam Nurgiyantoro (2013:115) Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan yang ingin disampaikan oleh pengarangnya. Tema juga gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis.

2) Tokoh

Tokoh adalah pemeran yang terdapat di dalam sebuah cerita. Abrams dalam Nurgiyantoro (2015:247) mengemukakan bahwa, tokoh cerita (*character*) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Menurut Riswandi dan Titin Kusmini (2013:56) “Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh ini tidak selalu berwujud manusia, tergantung pada siapa yang diceritakannya itu dalam cerita”. Dan menurut Nurgiyantoro (2015:247) “istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, misalnya sebagai jawaban terhadap pertanyaan: “Siapakah tokoh utama novel itu?”. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pemeran yang ada dalam sebuah cerita.

3) Penokohan

Penokohan adalah watak tokoh yang ada di dalam sebuah cerita yang bersifat protagonis, antagonis, dan tritagonis. Menurut Aminudin (2019:79) “Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku”. Sama halnya dengan pendapat Riswandi dan Titin Kusmini (2013:56) mengemukakan bahwa penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu di dalam cerita. Dengan demikian istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca”. Berikut beberapa cara yang dilakukan pengarang dalam menampilkan tokoh-tokoh dan watak tokoh, antara lain sebagai berikut:

a) Penggambaran fisik

Pada teknik ini, pengarang menggambarkan keadaan fisik tokoh itu, misalnya wajahnya, bentuk tubuhnya, cara berpakaian, cara berjalannya, dan lain-lain. Dari penggambaran tersebut, menunjukkan watak tokoh tersebut.

b) Dialog

Pengarang menggambarkan tokoh lewat percakapan tokoh tersebut dengan tokoh lain. Bahasa, isi pembicaraan, dan hal lainnya yang dipercakapan tokoh tersebut menunjukkan watak tokoh tersebut.

c) Penggambaran Pikiran dan Perasaan Tokoh

Dalam karya fiksi, sering ditemukan penggambaran tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh. Penggambaran ini merupakan teknik yang juga digunakan pengarang untuk menunjukkan watak tokoh.

d) Reaksi Tokoh Lain

Pada teknik ini pengarang menggambarkan watak tokoh lewat apa yang diucapkan tokoh lain tentang tokoh tersebut.

e) Narasi

Teknik ini, pengarang (narator) yang langsung mengungkapkan watak tokoh itu. Barangkali teknik-teknik di atas tidak langsung semua digunakan pengarang dalam suatu cerita. Pengarang akan memilih sesuai dengan situasi cerita dan kebutuhannya. Bagi pembaca, pengetahuan dan pemahaman tentang teknik-teknik di atas dapat membantu memudahkan menemukan watak-watak tokoh cerita.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penokohan adalah sifat dan sikap tokoh yang terdapat dalam sebuah cerita dan bagaimana cara pengarang menampilkan karakter dengan baik sehingga dapat menggambarkan suatu peristiwa melalui tokoh-tokoh tersebut.

4) Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi pada sebuah cerita. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi IV (2008:45) alur adalah “Sas atau rangkaian yang direka dan dijalin dengan seksama dan menggerakkan jalan cerita melalui kerumitan ke arah klimaks dan penyelesaian”.

Menurut Aminudin (2005:83) “Alur dalam karya fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh pelaku dalam suatu cerita”. Menurut Riswandi dan Titin Kusmini (2013:58) mengungkapkan alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaiatan karena hubungan sebab akibat. Berikut tahapan alur yang terdiri dari tahap pengenalan, tahap pemuculan konflik, tahap perumitan dan tahap penyelesaian.

a) Tahap Pengenalan

Tahap awal dalam sebuah cerita biasanya disebut tahap pengenalan. Tahap pengenalan pada umumnya berisi sejumlah informasi penting yang berkaiatan dengan berbagai hal yang akan dilaksanakan pada tahap-tahap berikutnya. Misalnya, berupa penunjukan dan pengenalan latar, seperti nama-

nama tempat, suasana alam, waktu kejadian, dan lain-lain yang pada garis bersamanya berupa deskripsi *setting*.

b) Tahap Pemunculan Konflik

Menurut Nurgiyantoro (1994:149), “Tahap pemunculan konflik, masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyudut terjadinya konflik mulai dimunculkan”.

c) Tahap Perumitan

Tahap tengah cerita dapat disebut juga tahap pertikaian, menampilkan pertentangan atau konflik. Konflik menyaran pada pengertian sesuatu yang tidak menyenangkan yang terjadi atau dialami oleh tokoh-tokoh dalam cerita, jika tokoh-tokoh itu mempunyai kebebasan untuk memilih, ia (mereka) tidak akan memilih peristiwa itu menimpa dirinya. Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2015:184) “Klimaks adalah saat konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi dan saat itu merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari terjadinya”.

d) Tahap Penyelesaian

Tahap akhir sebuah cerita, atau juga disebut sebagai tahap peleraian (penyelesaian/penutup). Menampilkan adegan tertentu sebagai akibat klimaks. Bagian ini berisi bagaimana kesudahan cerita atau akhir sebuah cerita. Membaca sebuah karya cerita yang menegangkan akan menimbulkan pertanyaan bagaimana kelanjutannya, dan bagaimanakan akhirnya. Bagaimana bentuk

penyelesaian sebuah cerita, dalam banyak hal ditentukan oleh hubungan antar tokoh dan konflik (termasuk klimaks) yang dimunculkan.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa alur adalah rangkaian peristiwa yang terdapat dalam sebuah cerita dan berkaitan dengan sebab akibat melalui kerumitan ke arah penyelesaian.

5) Latar

Latar merupakan keterangan waktu, tempat, suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2015:302) mengemukakan “Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menunjuk pada kejadian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial, tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi IV (2008:792) dijelaskan latar adalah “Sas keterangan waktu, ruang, dan suasana terjadinya lakuan dalam karya sastra, keadaan atau situasi (yang menyertai ujaran atau percakapan)”.

Menurut Abrams (Riswandi dan Kusmini 2013:59) “Latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”. Latar dalam cerita dapat diklasifikasikan menjadi:

- a) Latar tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan, gedung, rumah, dan lain-lain.

- b) Latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dan lain-lain.
- c) Latar sosial, yaitu kejadian berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai, atau norma, dan sejenisnya yang ada ditempat peristiwa cerita.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa latar atau *setting* adalah keterangan baik berupa waktu, tempat, dan suasana. Walaupun ketiga unsur tersebut berbeda namun sangat memengaruhi satu sama lain.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan arah pandang seorang penulis dalam menyampaikan sebuah cerita, sehingga cerita tersebut tersampaikan dengan baik pada pembaca atau pendengarnya.

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2015:338) mengemukakan bahwa,

Sudut pandang atau *point of view* menunjuk pada cara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan cerita.

Sedangkan menurut Riswandi dan Titin Kusmini (2013:61) mengemukakan bahwa,

Dalam karya sastra terdapat beberapa cara pengarang memosisikan dirinya dalam teks, yakni sebagai pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah

dengan memakai kata ganti aku, sedangkan pencerita ekstern bersifat sebaliknya. Ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga (menyebut nama).

Berdasarkan dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah ciri pengarang dapat memosisikan dirinya sebagai pencerita intern dan ekstern. Ciri dari pencerita intern pengarang memosisikan dirinya sebagai pelaku utama dan memakai kata ganti aku, saya, kami dan sebagainya. Sedangkan pencerita ekstern memosisikan dirinya di luar cerita biasanya menggunakan kata ganti nama ia, dia, mereka, atau memakai kata ganti orang seperti ibu, ayah, kakak, adik, dan lain sebagainya.

7) Amanat

Amanat adalah pesan atau nasihat yang disampaikan oleh pengarang kepada pembacanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi IV (2008:47) amanat disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar". Dapat disimpulkan bahwa amanat adalah pesan moral yang disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar melalui karyanya.

3. Hakikat Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi dan Menceritakan kembali Teks Cerita Fantasi yang Dibaca

a. Hakikat Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

Mengidentifikasi adalah proses dan hasil pengenalan masalah atau inventarisasi masalah. Dengan kata lain, identifikasi adalah permasalahan dalam proses suatu penelitian yang paling penting diantara proses lain.

Sekaitan dengan hal tersebut Koentjaraningrat (1987:17) menyatakan, “Identifikasi adalah suatu bentuk pengenalan terhadap suatu ciri-ciri fenomena sosial secara jelas dan terperinci”.

Sebagaimana Hamalik (1999:152) menyatakan, “Mengidentifikasi merupakan kata dasar dari identifikasi. Identifikasi adalah suatu permulaan dari penguasaan masalah di mana suatu objek tertentu dalam situasi tertentu dapat kita kenali sebagai suatu masalah. Identifikasi bertujuan agar kita mendapatkan sejumlah masalah yang nantinya akan di selesaikan atau di cari penyelesaiannya.

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa hal ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis yaitu kemampuan mengidentisikasi unsur-unsur yang membangun teks cerita fantasi diantaranya tema, tokoh, penokohan, latar tempat, latar waktu, latar suasana, tahapan alur, sudut pandang, dan amanat.

Ruang Dimensi Alpha Karya Ratna Juwita

”Kau harus membawanya kembali!” Erza berteriak kalang kabut. Aku gugup, bingung. Tak tau apa yang harus kuperbuat, sedangkan manusia dengan wajah setengah kera itu memandang sekeliling. Manusia purba itu menemukanku ketika aku memasuki dimensi alpha. Tanpa kusadari ia mengikutiku. Manusia purba itu akan mati jika tidak kembali dalam waktu 12 jam.

“aku harus membawa dia kembali!” teriakku.

Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal. Ardi berteriak lantang “Jangan main-main Don!” Ardi menatapku dengan tajam. “Padahal...,” Erza tercekak, “Aku tahu Er kita tinggal punya waktu 8 jam”. Aku terus berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku.

“Jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti tamat riwayatmu.” Kembali Erza dan Ardi menatapku tajam.

Aku mengotak-atik komputer luminaku dengan cepat. Aku memutuskan untuk tetap mengembalikan manusia purba itu.

“Sistem oke!”

Manusia purba itu harus hidup. Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarakanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi.

Ku klik tombol ‘run’ pada layar monitor lumina di depanku dan diikuti gelombang biru mirip aurora memenuhi ruangan. Pagar asteroid terbuka lebar, memberikan ruang cukup untuk kulewati bersama manusia purba itu. Ruangan penuh asap dengan pohon-pohon yang meranggas. Hampir 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku. Kurang 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari menuju lorong dimensi alpha. Kurang 10 menit lagi waktu yang tersisa dan aku masih di lorong alpha. Aku berpikir ini takdir akhir hidupku. Tiba-tiba kudengar teriakan keras dan guncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.

Alarm berbunyi. Gelombang dimensi alpha semakin mengecil.

Badanku lemas seakan rontok semua sendiku. Aku menengadahkan dan kulihat sahabat-sahabatku mengelilingiku. Semua alat laboratorium ini pecah berantakan. Tinggal laptop luminaku yang masih menyala.

“Ardi maafkan aku! Maaf telah merusak laboratorium untuk penelitian ini,” kataku mengiba.

“Gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat,” Ardi memelukku dengan erat. Kulihat Erza membawa air minum untukku. Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dengan hidup lagi secara biasa. Manusia purba itu juga berhasil kembali kehabitatnya pada 500 tahun sebelum masehi. Aku dapat melihatnya dengan jelas di layar laptop. Manusia purba itu tersenyum sambil melambaikan tangan kepadaku.

Sumber buku Bahasa Indonesia kelas VII SMP/MTS Edisi Revisi 2016, Kurikulum 2013.

Tabel 2.1
Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi yang Dibaca

No	Aspek Identifikasi	Jawaban
1.	Tema	Tema yang terkandung dalam cerita tersebut merupakan tentang seseorang yang telah membawa manusia purba dan ia harus mengembalikannya kurang dari 12 jam.
2.	Tokoh	1. Doni

		<p>2. Erza 3. Ardi 4. Manusia Purba</p>
3.	Penokohan	<p>Doni : Bertanggung jawab Dapat dilihat ketika Doni ingin mengembalikan manusia purba agar dapat terselamatkan, karena ia yang telah membawanya dan ia pun harus mengembalikannya.</p> <p>Erza : Baik Dapat dilihat ketika Erza memberikan saran untuk membawa manusia purba kembali ke asalnya.</p> <p>Ardi : Pemaaf Dapat dilihat ketika Doni merusak laboratirum dan memita maaf kepada Ardi, dan Ardi memaafkannya.</p> <p>Manusia Purba : Baik Dapat dilihat ketika Doni mengantarkan manusia purba ke tempat asalnya dan manusia purba tersenyum sambil melambaikan tangannya.</p>
3.	Alur	<p>Alur dalam cerita “Ruang Dimensi Alpha” adalah alur maju. Hal ini terbukti dengan kronologis peristiwa yang cenderung bergerak menuju masa depan relatif dari peristiwa pertama. Adapun peristiwa terakhir adalah ketika manusia purba berhasil dikembalikan ke tempat asalnya.</p> <p>a. Tahap Pengenalan “Kau harus membawanya kembali!” Erza berteriak kalang kabut. Aku gugup. Tak tau apa yang harus kuperbuat, sedangkan manusia dengan wajah setengah kera itu memandang sekeliling. Manusia purba itu menemukanku ketika aku memasuki dimenasi alpha. Tanpa kusadari ia mengikutiku.</p> <p>b. Tahap Pemunculan Konflik Manusia purba itu akan mati jika tidak kembali dalam waktu 12 jam. “Aku harus membawa dia kembali!” teriakku.</p>

	<p>Erza menghempaskan bahunya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal. Ardi berteriak lantang “jangan main-main Don!” Ardi menatapku dengan tajam. “Padahal..,” Erza tercekot, “Aku tahu Er kita tinggal punya waktu 8 jam”. Aku harus berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku.</p> <p>c. Tahap Perumitan</p> <p>“Jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti tamat riwayatmu”. Kembali Erza dan Ardi menatapku tajam. Aku mengotak-atik komputer luminaku dengan cepat. Aku memutuskan untuk mengembalikan manusia purba itu.</p> <p>Ku klik tombol ‘run’ pada layar lumina di depanku dan diikuti gelombang biru mirip Aurora memenuhi ruangan. Pagar Asteroid terbuka lebar, memberikan ruang cukup untuk kulewati bersama manusia purba itu. Ruangan penuh asap dengan pohon-pohon yang meranggas. Hampir 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku kujur erat. Kurang 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Kujur erat dan aku lari menuju lorong dimensi alpha. Kurang 10 menit lagi waktu yang tersisa dan aku masih di lorong dimensi alpha. Aku berpikir ini takdir akhir hidupku. Tiba-tiba kudengar teriakan keras dan guncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.</p> <p>Alrm berbunyi. Gelombang dimensi alpha semakin mengecil.</p> <p>Badanku lemas seakan rontok semua sendiku. Aku menengadah dan kulihat sahabat-sahabatku mengelilingiku. Semua alat di laboratorium ini pecah berantakan. Tinggl laptop luminaku yang masih menyala.</p> <p>d. Tahap Penyelesaian</p> <p>“Ardi maafkan aku! Maaf telah merusak laboratorium untuk penelitian ini”, kataku mengiba. “gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat” Ardi memelukku dengan erat. Kulihat Erza membawa air minum untukku. Tidak menyangka aku bisa berhasil</p>
--	---

		dikembalikan dan hidup lagi secara biasa. Manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada 500 tahun sebelum masehi. Aku dapat melihatnya dengan jelas di layar laptop. Manusia purba itu tersenyum sambil melambaikan tangan ke arahku.
5.	Latar Tempat	Latar dalam cerita “Ruang Dimensi Alpha” di sebuah ruangan laboratorium. Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal.
6.	Latar waktu	Latar waktu dalam cerita “Ruang Dimensi Alpha” tidak disebutkan.
7.	Latar Suasana	Latar suasana dalam cerita “Ruang Dimensi Alpha” adalah menegangkan ketika tidak banyak waktu untuk mengembalikan manusia purba. “Kau harus membawanya kembali” Erza berteriak kalang kabut. Aku gugup, bingung. Tak tau apa yang harus kuperbuat, sedangkan manusia dengan wajah setengah kera itu memandangi sekeliling. Manusia purba itu menemukanku ketika kau memasuki dimensi alpha. Tanpa kusadari ia mengikutiku. Manusia purba itu akan mati jika tidak kembali dalam waktu 12 jam.
8.	Sudut pandang	Sudut pandang dalam cerita “Ruang Dimensi Alpha” adalah sudut pandang orang pertama. Karena pada cerita ini, menggunakan kata ganti aku atau saya. Dalam hal ini pengarang seakan-akan terlibat dalam cerita dan bertindak sebagai tokoh cerita.
9.	Amanat	Amanat yang terkandung dalam cerita “Ruang Dimensi Alpha” adalah ketika kita berbuat sesuatu harus bertanggung jawab.

3. Hakikat Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi

Pada dasarnya kegiatan menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan kembali apa yang dibaca maupun yang didengar. Kegiatan menceritakan kembali dapat diimplementasikan secara lisan maupun tulis. Menceritakan kembali secara tulis, identik dengan kegiatan menuliskan kembali cerita sedangkan kegiatan menceritakan kembali secara lisan juga identik dengan kegiatan membaca. Pada kegiatan ini penulis lebih menekankan peserta didik untuk menceritakan kembali secara tulis daripada lisan.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:263) menceritakan diartikan sebagai (1) menentukan cerita (kepada); (2) memuat cerita dan (3) mengatakan atau memberitahukan sesuatu (kepada). Lebih lanjut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:661) bahwa, kembali merupakan balik ke tempat atau keadaan semula, kembali kepada asalnya semula. Oleh karena itu, menceritakan kembali dapat diartikan sebagai kegiatan menuturkan atau memberitahukan cerita yang sudah dibaca maupun didengar kepada seseorang. Kegiatan menceritakan kembali secara lisan, identik dengan kegiatan bercerita, sedangkan menceritakan kembali dalam bentuk tulisan dapat diartikan sebagai kegiatan menuliskan kembali. Penulis dalam kegiatan ini menekankan pada peserta didik agar mampu menceritakan kembali teks cerita fantasi secara tulis kemudian menyampaikan secara lisan dengan memperhatikan unsur-unsur teks cerita fantasi yang telah dibaca dengan tidak mengubah jalan cerita tersebut.

4. Hakikat Model Pembelajaran *Numbered head Together* (NHT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Numbered head Together* (NHT)

Pembelajaran yang diharapkan dalam setiap kegiatan adalah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan melalui berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan model. Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk merubah kebiasaan peserta didik agar tujuan pembelajarannya bisa tercapai. Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT).

Comperative Learning adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang terdiri atas 2-5 orang untuk mencapai hasil yang maksimal dalam *Comperative Learning* harus menerapkan berbagai hal seperti, bertanggung jawab, tatap muka, komunikasi antar anggota, serta evaluasi proses kelompok. *Comperative Learning* menurut Slavin (2005:8) mengemukakan bahwa, dalam model pembelajaran kooperatif siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang yang heterogen untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Lebih lanjut menurut Slavin (2005:4) bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan strategi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suatu variasi dalam proses pembelajaran secara aktif. Kemudian mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada peserta didik, yaitu mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT)

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) menurut Huda (2014:203) mengemukakan bahwa,

- 1) siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok.
- 2) masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.
- 3) guru memberi tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya.
- 4) setiap kelompok mulai berdiskusi untuk memenuhi jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- 5) guru memanggil salah satu nomor secara acak.
- 6) siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

Sejalan dengan pendapat Huda, Lie (2007:60) mengemukakan bahwa,

langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor.
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- 3) Kelompok memutuskan kelompok yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban ini.
- 4) Guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.

Langkah-langkah model pembelajaran di atas, penulis modifikasi ke dalam pembelajaran mengidentifikasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi sebagai berikut.

- 1) Peserta didik merespon salam dari guru.
- 2) Sebelum memulai pembelajaran peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua murid.
- 3) Peserta didik melaporkan ketidakhadiran temannya sebagai sikap disiplin
- 4) Peserta didik diberi apersepsi.
- 5) Peserta didik menyimak kompetensi dasar mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 6) Peserta didik menerima contoh teks cerita fantasi.
- 7) Peserta didik mengidentifikasi secara bersamaan.
- 8) Peserta didik membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang.

- 9) Setiap peserta didik dalam kelompok diberi nomor, urutan nomor dalam setiap kelompok sama yaitu 1-5.
- 10) Peserta didik menyimak penjelasan dari guru, pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
- 11) Peserta didik mendapatkan teks cerita fantasi dari guru, setiap kelompok masing-masing satu teks cerita fantasi.
- 12) Peserta didik membaca secara cermat teks cerita fantasi yang dibagikan oleh guru.
- 13) Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi dan menggali informasi mengenai unsur-unsur teks cerita fantasi.
- 14) Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dimengerti tentang dibagikan oleh guru.
- 15) Peserta didik bersama kelompoknya mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru untuk mengembangkan kompetensi mengenai unsur-unsur teks cerita fantasi.
- 16) Setelah batas waktu yang ditentukan habis, peserta didik diminta untuk berhenti berdiskusi.
- 17) Peserta didik bersama kelompoknya mempersiapkan jawaban yang benar dan memastikan bahwa tiap anggota kelompok dapat mengetahui jawabannya dengan baik.

- 18) Setelah selesai berdiskusi, guru memanggil salah satu nomor, peserta didik dari setiap kelompok dengan nomor yang sama keluar dan kelompoknya dan berdiri di depan kelas untuk mempresentasikan atau melaporkan hasil kerja sama mereka.
- 19) Peserta didik dengan nomor yang berbeda bersama kelompoknya menilai dan menanggapi.
- 20) Peserta didik dipersilahkan untuk kembali ke tempat masing-masing.
- 21) Peserta didik duduk tidak secara berkelompok.
- 22) Peserta didik mengikuti tes akhir dan diberi teks cerita fantasi yang berbeda untuk diidentifikasi secara individu.
- 23) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- 24) Peserta didik mengikuti tes.
- 25) Peserta didik diberi penguatan simpulan.
- 26) Peserta didik diberikan arahan untuk pertemuan selanjutnya.
- 27) Peserta didik menjawab salam.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT)

Penerapan model pembelajaran model NHT memiliki beberapa kelebihan dan juga kekurangan. Hal itu sesuai dengan pendapat Shoimin (2014:108:109)

bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Jhonson dalam Huda (2013:81:82) mengemukakan bahwa,

keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor sebagai berikut.

- 1) Interaksi verbal berhadap-hadapan.
- 2) Membuat setiap anggota kelompok harus menguasai materi pelajaran.
- 3) Guru mengajarkan keterampilan-keterampilan sosial yang dibutuhkan siswa untuk dapat bekerja sama secara efektif.
- 4) Guru memonitor perilaku siswa.
- 5) Saling berbagi peran kepemimpinan.
- 6) Masing-masing anggota saling berbagi tugas pembelajaran dengan anggota lain.
- 7) Memaksimalkan pembelajaran setiap anggota kelompok.

Sejalan dengan pendapat Jhonson, Shoimin (2014:108:109) mengemukakan bahwa,

kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* sebagai berikut.

- 1) Setiap murid menjadi siap.
- 2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
- 3) Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai.
- 4) Terjadi secara intens antar siswa dalam menjawab soal.
- 5) Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

Selain dapat membagikan ide-ide dalam pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor pun dapat membuat setiap anggota kelompoknya menguasai materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Hamdani (2011:90) yang mengemukakan bahwa,

kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* sebagai berikut.

- 1) Setiap siswa menjadi aktif semua.
- 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
- 3) Siswa yang pandai dapat mengajar siswa yang kurang pandai.

Menurut Shoimin (2014:08) mengemukakan bahwa,

kekurangan model pembelajaran *Numbered Head Together* sebagai berikut.

- 1) Tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena akan membutuhkan waktu yang lama
- 2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor merupakan model pembelajaran yang menggunakan teknik diskusi dalam pelaksanaannya. Diskusi yang dilaksanakan diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi kreatif, aktif, serta dapat membangun kerja sama dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Rian Nopitasari Sudrajat, Sarjana Pendidikan dari program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi pada variabel bebas yaitu menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Ia melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Peningkatan Kemampuan

Menganalisis dan Menyusun Teks Biografi (Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2017/2018).

Rian Nopitasari Sudrajat menyimpulkan penelitian eksperimen dengan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik karena menuntut peserta didik untuk berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya sehingga tidak ada pemisah antara siswa yang satu dan dengan yang lain.

Hasil penelitian juga diungkapkan oleh Ika Nurhikmawati dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Metode Penelitian *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Penguasaan Konsep Energi dan Daya Listrik” berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Nurul Hidayah Kronjo maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap penguasaan konsep energi dan daya listrik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yanti, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar IPA” yang hasilnya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

C. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Anggapan dasar merupakan landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian nanti.

Heryadi (2014:31) mengemukakan, “Anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis”. Berdasarkan hal tersebut, anggapan dasar yang menjadi dasar penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
2. Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT).
3. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi pada siswa kelas VII.
4. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran yang memiliki kesempatan agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, serta dapat mengembangkan kerja sama dalam memecahkan permasalahan khususnya mengenai pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.

D. Hipotesis

Hipotesis Penelitian merupakan pernyataan yang dibuat oleh para peneliti ketika mereka berspekulasi pada hasil penelitian atau eksperimen. Setiap desain eksperimental yang benar harus memiliki pernyataan ini sebagai inti dari strukturnya, sebagai tujuan akhir dari setiap eksperimen. Hipotesis dihasilkan melalui sejumlah cara, tetapi biasanya merupakan hasil dari proses penalaran induktif di mana pengamatan mengarah pada pembentukan teori.

Hipotesis Penelitian Heryadi (2010:31) menyatakan, “Merumuskan hipotesis maksudnya peneliti berdasarkan prinsip dasar atau anggapan dasar yang dilandasi oleh hasil kajian teori berupa membuat simpulan dan jawaban sementara tentang masalah penelitian yang diusulkannya”.

Senada dengan pendapat di atas, Arikunto (2010:10) mengungkapkan, “Hipotesis dapat diartikan sebagai salah satu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan hipotesis di atas, penulis menyajikan hipotesis penelitian berupa hipotesis tindakan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca pada siswa kelas VII MTs Terpadu Bojongnangka Purbaratu Tasikmalaya tahun ajaran 2020/2021.

2. Model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca pada siswa kelas VII MTs Terpadu Bojongnangka Purbaratu Tasikmalaya tahun ajaran 2020/2021.