

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Berdasarkan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 revisi merupakan hasil proses penyempurnaan dari kurikulum 2013 sebagai pengembangan kompetensi peserta didik. Kurikulum 2013 revisi diharapkan dapat merangsang peserta didik dalam mengekspresikan diri, bakat, dan minatnya dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013 revisi dalam silabus pendidikannya terdapat materi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII yaitu teks cerita fantasi. Teks cerita fantasi merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai dan dipelajari oleh peserta didik kelas VII. Dalam kurikulum 2013 revisi yang berbasis teks, bahasa Indonesia diajarkan bukan hanya sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang berfungsi menjadi sumber pengembangan diri penggunaannya pada konteks kehidupan sosial, budaya, maupun akademis. Sehubungan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, teks cerita fantasi berisi tentang nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil hikmahnya.

Pembelajaran tidak hanya tentang menulis dan membaca tetapi mempelajari berbagai konteks yang relevan dengan kehidupan. Pembelajaran yang didapat dari materi atau teks cerita fantasi bukan sebagai sasaran akhir tetapi sebagai alat pengembangan pola pikir peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan.

Berikut penulis paparkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi dalam mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan keterampilan yang harus dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap jenjang pendidikan memiliki empat kompetensi inti yang terdiri dari sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang saling berkaitan. Sesuai dengan paparan peraturan pemerintah Permendikbud nomor 24 (2016:3) “Kompetensi Inti 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”.

Tabel 2.1
Kompetensi Inti

Kompetensi Inti	Deskripsi Kompetensi
Sikap Spiritual	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
Sikap Sosial	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong).
Pengetahuan	3. Memahami Pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
Keterampilan	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca,

Kompetensi Inti	Deskripsi Kompetensi
	menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Berdasarkan tabel kompetensi inti tersebut, penulis menyimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII, peserta didik harus menguasai empat kompetensi inti, yaitu (KI-1) kompetensi sikap spiritual, (KI-2) sikap sosial, (KI-3) pengetahuan, dan (KI-4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum 2013 revisi.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan penjabaran keterampilan dari kompetensi inti. Dalam Permendikbud nomor 24 (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 dibutuhkan untuk penyusunan tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan penelitian adalah sebagai berikut.

3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca atau didengar.

4.3 Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang dibaca atau didengar.

c. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar dijabarkan menjadi indikator pencapaian kompetensi. Berikut indikator pencapaian kompetensi untuk pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.

- 3.3.1 Menjelaskan dengan tepat tema yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti.
- 3.3.2 Menjelaskan dengan tepat tokoh yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti.
- 3.3.3 Menjelaskan dengan tepat penokohan yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang disertai bukti.
- 3.3.4 Menjelaskan dengan tepat tahapan alur yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti.
- 3.3.5 Menjelaskan dengan tepat latar tempat yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti.
- 3.3.6 Menjelaskan dengan tepat latar waktu yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti.
- 3.3.7 Menjelaskan dengan tepat latar suasana yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti.
- 3.3.8 Menjelaskan dengan tepat amanat yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti.
- 4.3.1 Menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan tema dalam cerita fantasi yang dibaca secara tulis.

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

d. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran berdasar pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Tujuan pembelajaran dirumuskan dan ditafsirkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Setelah mendiskusikan dan memahami unsur-unsur teks cerita fantasi melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu :

- 1) menjelaskan dengan tepat tema yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;

- 2) menjelaskan dengan tepat tokoh yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;
- 3) menjelaskan dengan penokohan yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;
- 4) menjelaskan dengan tepat tahapan alur yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;
- 5) menjelaskan dengan tepat latar tempat yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;
- 6) menjelaskan dengan tepat latar waktu yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;
- 7) menjelaskan dengan tepat latar suasana yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;
- 8) menjelaskan dengan tepat amanat yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti;
- 9) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan tema dalam cerita fantasi yang dibaca secara tulis;
- 10) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan tokoh dalam cerita yang dibaca secara tulis;
- 11) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai penokohan dalam cerita yang dibaca secara tulis;
- 12) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan alur cerita fantasi yang dibaca secara tulis;

- 13) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan latar tempat dalam cerita yang dibaca secara tulis;
- 14) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan latar waktu dalam cerita yang dibaca secara tulis;
- 15) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan latar suasana dalam cerita yang dibaca secara tulis; dan
- 16) menceritakan kembali dengan tepat isi teks cerita fantasi sesuai dengan amanat dalam cerita yang dibaca secara tulis.

2. Hakikat Teks Cerita Fantasi

a. Pengertian Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi merupakan cerita imajinatif atau khayalan, cerita fantasi termasuk sebuah karya tulis yang alur ceritanya imajinatif atau suatu kemustahilan karena karya tulis ini dibuat berdasarkan imajinasi serta khayalan pengarang cerita. Menurut Harsiati, dkk (2017:44) “Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas”. Menurut Riswandi dan Kusmini (2018:46) menjelaskan, “Cerita fantasi yaitu cerita yang menggambarkan dunia yang tidak nyata, dunia yang dibuat sangat mirip dengan kenyataan dan menceritakan hal-hal aneh, dan menggambarkan suasana asing dan peristiwa-peristiwa yang sukar diterima akal”. Menurut Abraham dalam Nurgiantoro (2018:2) “Hal itu disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyaran pada kebenaran faktual, sesuatu yang benar-benar terjadi”. Sejalan dengan hal itu pendapat Nurgiantoro (2018:2) “Karya fiksi, dengan demikian,

menunjuk pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan sebuah teks naratif berupa fiksi, ceritanya tidak benar-benar terjadi di dunia nyata, isi berupa khayalan dan imajinasi. Cara pembuatan teks cerita fantasi yang dapat melatih kreativitas.

b. Unsur-unsur Teks Cerita Fantasi

Unsur-unsur teks cerita fantasi terkandung dan mendasari isi cerita dalam prosa fiksi teks cerita fantasi adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik. Harsiati, dkk (2016:50), mengemukakan,”Unsur-unsur teks cerita fantasi terdiri atas tema, alur, latar, tokoh dan penokohan juga amanat” pendapat lain menurut Riswandi dan Kusmini (2020:72) “Unsur-unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang hadir di dalam teks dan secara langung membangun teks itu”.

1) Tema

Cerita fantasi merupakan cerita buatan atau khayalan, namun dalam isi ceritanya terdapat beberapa unsur umum dalam kehidupan. Menurut Harsiati, dkk (2016:200), “Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh, atau penyimpulan keseluruhan peristiwa sebab-akibat pada cerita”. Stanton dalam Widayati (2020:15) mengemukakan, “Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita”. Nurgiantoro (2018:32) “Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita. Ia selalu berkaitan dengan berbagai pengalaman kehidupan, seperti masalah

cinta, kasih, rindu, takut, maut, religius, sosial, dan sebagainya”. Pendapat lain disampaikan oleh Al-Ma’ruf dan Nugrahani (2017:85), “Tema adalah gagasan yang melandasi cerita, yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan, seperti masalah sosial, politik, budaya religi, juga cinta kasih, maut, dan sebagainya”.

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa tema adalah ide pokok, gagasan utama, atau dasar cerita unsur pembangun cerita dari keseluruhan cerita yang merupakan sebab akibat yang mendasari pada cerita.

Contoh kalimat dalam cerita yang menunjukkan tema:

... Aku terus berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku.

Ezra : “jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti taman riwayatmu.” Kembali erza dan ardi menatap tajam.

...Hampir 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku. Kurang lebih 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari kedalam lorong dimensi alpha ...

Cerita fantasi Ratna Juwita “Ruang Dimensi Alpha”.

Tema dalam penggalan kalimat tersebut adalah Persahabatan dan Dimensi Lain.

2) Tokoh

Tokoh adalah pemeran atau orang-orang yang ada dalam cerita. Harsiati, dkk (2016:200) menjelaskan, “Tokoh adalah orang atau hewan yang menandai pelaku dalam cerita”. Menurut Riswandi dan Titin Kusmini (2020:72) “Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh ini tidak selalu berwujud manusia, tergantung pada siapa yang diceritakannya itu dalam cerita”. Widayati (2020:19) “Tokoh dalam cerita dapat berwujud manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan atau yang lain”. Sejalan denga itu Widayati (2020:19) “Seorang tokoh/pelaku secara wajar dapat diterima apabila dapat

dipertanggungjawabkan dari tiga dimensi, yaitu segi fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Tokoh dikatakan hidup jika memiliki tiga dimensi tersebut”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pemeran yang ada dalam sebuah cerita.

Contoh kalimat dalam cerita yang menunjukkan tokoh:

... Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal.
Ardi berteriak lantang.
Ardi: “jangan main-main Doni”.
Cerita fantasi Ratna Juwita “Ruang Dimensi Alpha”.

Tokoh dalam penggalan kalimat tersebut adalah Erza, Ardi, dan Doni.

3) Penokohan

Penokohan merupakan perwujudan watak atau sifat para tokoh yang ada dalam cerita. Menurut Harsiati, dkk (2016:200), “Pemberian karakter pada tokoh. Karakter bisa bersifat protagonis/ yang disukai atau tokoh antagonis/ yang tidak disukai”. Riswandi dan Kusmini (2020:72) menjelaskan, “Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam cerita”. Menurut Widayati (2020:18) menyatakan, “Penokohan adalah pelukisan tokoh/pelaku cerita melalui sifat-sifat, sikap dan tingkah lakunya dalam cerita”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa penokohan merupakan watak atau sifat tokoh yang digambarkan dalam sebuah cerita. Contoh kalimat dalam cerita yang menunjukkan penokohan:

Doni: Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi.
Erza: Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal...

Ardi: ...“gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat” ardi memeluk dengan erat...
Cerita fantasi Ratna Juwita “Ruang Dimensi Alpha”.

Penokohan dalam penggalan kalimat tersebut: Doni: Bertanggung jawab, Erza: Pemaarah, Ardi: Baik hati

4) Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa atau urutan kejadian yang ada dalam sebuah cerita. Harsiati, dkk (2016:50), “Rangkaian peristiwa dalam cerita digerakan dengan hukum sebab-akibat. Cerita berkembangnya dari tahap pengenalan (apa, siapa, dan dimana kejadian terjadi), timbulnya pertentangan, dan penyelesaian/akhir cerita. Rangkaian cerita ini disebut alur”. Menurut Riswandi dan Kusmini (2020:74) mengemukakan, “Alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaitan karena hubungan sebab akibat”. Sehubungan dengan itu, Riswandi dan Kusmini (2020:25) menjelaskan, “Adapun pengaluran adalah urutan teks. Dengan menganalisa urutan teks, pembaca akan tahu bagaimana pengarang menyajikan cerita itu, apakah dengan teknik linier (susul menyusul), teknik ingatan (*flashback*) atau bayangan (menceritakan kejadian yang belum terjadi)”. Menurut Widayati (2020:42), “Alur sebuah karya fiksi memiliki sifat misterius karena menampilkan kejadian-kejadian yang mengandung konflik yang mampu menarik atau bahkan mencekam pembaca”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa tokoh dalam cerita, rangkaian cerita yang dimaksud adalah berbagai peristiwa yang dialami tokoh dari permulaan hingga akhir cerita sesuai dengan sebab akibat jalan cerita.

Contoh kalimat dalam cerita yang menunjukkan alur:

- ... Manusia purba itu menemukanku ketika aku masuk dimensi alpha, tanpa kusadari ia mengikutiku ...
- ... Aku mengotak atik komputer luminaku dengan cepat, aku memutuskan untuk tepat mengembalikan manusia purba itu ...
- ... Ku klik tombol *run* pada layar monitor lumin di depanku dan diikuti gelombang gelombang biru mirip aurora memenuhi ruangan. Kujabat erat dan aku lari kedalam lorong dimensi alpha ...
- ... Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.
- ... Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa/ manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada tahun 500 sebelum masehi...

Cerita fantasi Ratna Juwita “Ruang Dimensi Alpha”.

Alur dalam penggalan kalimat tersebut adalah alur campuran

5) Latar

Latar merupakan peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita fantasi. Menurut Harsiati, dkk (2016:200) “Setting atau latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita. Ada tiga jenis latar, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial”. Widayati (2020:52), “Latar dapat dikatakan sebagai segala hal yang melingkupi atau melatarbelakangi tokoh cerita”. Sehubungan dengan itu, menurut Stanton dalam Widayati (2020:52), latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Menurut Abrams dalam Al-Ma’ruf dan Nugrahani (2017:94) mengemukakan “Memberikan deskripsi latar dalam karya sastra menjadi tiga yakni latar tempat, waktu dan sosial. Latar tempat berkaitan dengan masalah geografis, latar

waktu berhubungan dengan zaman, dan latar sosial erat berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan atau sosial budaya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa latar merupakan peristiwa atau gambaran mengenai waktu, tempat, dan suasana dalam cerita yang dialami oleh para tokoh dalam sebuah cerita. Penjelasan mengenai 3 unsur latar tersebut penulis uraikan sebagai berikut:

a) Latar Tempat

Latar tempat merupakan tempat terjadinya sebuah cerita fantasi. Menurut Riswandi dan Kusmini (2020:75), “Latar tempat yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan, gedung, rumah, dll”. Menurut Widayati (2020:56) menjelaskan, “Latar tempat menyarankan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama-nama tertentu atau inisial tertentu”.

Contoh kalimat dalam cerita yang menunjukkan latar tempat:

... Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal.
Cerita fantasi Rarna Juwita” Ruang Dimensi Alpha”.

Latar tempat dalam penggalan kalimat tersebut adalah Laboratorium

b) Latar Waktu

Latar waktu merupakan waktu terjadinya sebuah cerita fantasi Menurut Riswandi dan Kusmini (2020:75-76) menjelaskan, “Latar waktu yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dll”.

Menurut Widayati (2020:58) 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 ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

Contoh kalimat dalam cerita yang menunjukkan latar waktu:

... Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa/ manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada tahun 500 sebelum masehi.

Cerita fantasi Ratna Juwita

Latar waktu dalam penggalan kalimat tersebut adalah 500 tahun sebelum masehi dan hari ini.

c) Latar Suasana

Latar suasana merupakan suasana yang ada dalam cerita fantasi. Menurut Widayati (2020:61) “Latar sebagai pembangkit tanggapan atau suasana tertentu dalam cerita. Fungsi latar yang dimaksud adalah fungsi latar sebagai metafor dan latar sebagai atmosfer. Penggunaan istilah metafora menyaran pada suatu perbandingan yang mungkin berupa sifat keadaan, suasana, ataupun sesuatu yang lain.”. Riswandi dan Kusmini (2020:76) mengemukakan. “Latar sosial yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai/norma, dan sejenisnya yang ada di tempat peristiwa cerita.

Contoh kalimat yang menunjukkan suasana:

... 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 .

Cerita fantasi Ratna Juwita

Latar suasana dalam penggalan kalimat tersebut adalah Menegangkan.

Berdasarkan para ahli di atas, ketiga latar tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah cerita fantasi latar merupakan unsur penting yang menentukan tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.

6) Amanat

Amanat merupakan pesan yang dapat diambil dari sebuah cerita. Menurut Harsiati, dkk (2016:50) “Amanat merupakan unsur cerita yang menjadi pesan pengarang melalui ceritanya. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat disimpulkan dari isi cerita”. Sehubungan dengan itu, pendapat lain menurut Harsiati, dkk (2016:200) “Amanat adalah pesan yang disampaikan penulis secara tidak langsung. Amanat disimpulkan dari sikap penulis terhadap permasalahan yang diangkat pada cerita”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan moral yang disampaikan oleh pengarang melalui tulisannya.

Contoh kalimat yang menunjukkan amanat:

... Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi.
Cerita fantasi Ratna Juwita “Ruang Dimensi Alpha”.

Amanat dalam penggalan kalimat tersebut adalah Bertanggung jawab dalam menjalankan sesuatu.

3. Hakikat Mengidentifikasi Unsur-unsur dan Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi yang Dibaca dan Didengar

a. Hakikat Mengidentifikasi Unsur-unsur Teks Cerita Fantasi

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi V (2016) “Mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan”. Jadi, penulis menyatakan bahwa mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi dalam penelitian ini yaitu menentukan unsur-unsur intrinsik yang ada dalam cerita fantasi yaitu menentukan tema, tokoh penokohan, alur, latar, dan amanat yang terkandung dalam cerita fantasi yang dibaca atau didengar. Berikut ini penulis paparkan contoh mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi.

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 menemukan aku ketika aku masuk 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 Doni”

Ardi menatapku dengan tajam.

“padahal...” erza mencekat, “aku tahu kita tinggal punya waktu 8 jam”.

Aku terus berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku.

“jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti taman riwayatmu.”

Kembali erza dan ardi menatap tajam.

Aku mengotak atik komputer luminaku dengan cepat, aku memutuskan untuk tepat 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 mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi.

Ku klik tombol *run* pada layar monitor lumin di depanku dan diikuti gelombang gelombang biru mirip aurora memenuhi ruangan. Pagar asteroid terbuka lebar, memberi 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 lebih 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari kedalam 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 goncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.

Alarm berbunyi gelombang dimensi alpha semakin mengecil. Badanku lemas seakan rontok semua sendiku. Aku menengadah dan kulihat sahabat-sahabatku mengeliliku. Semua alat dilaborstorium ini pecah berantakan. Tinggal laptop luminaku yang masih menyala.

“ardi maafkan aku, maaf telah merusak laboratoriummu 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 dan hidup lagi secara biasa/ manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada tahun 500 sebelum masehi. Aku dapat melihat dengan jelas di layar laptop. Manusia purba itu tersenyum dan melamنائkan tangan ke arahku.

Sumber: ruangguru

Contoh hasil analisis mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi berjudul

“Ruang Dimensi Alpha” karya Ratna Juwita.

Tabel 2.2
Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

No	Unsur-Unsur Cerita Fantasi	Jawaban	Bukti Penggalan Kalimat
1	Tema	Tema: Persahabatan dan Dimensi Lain.	Persahabatan: ...Aku terus berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku. “jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti taman riwayatmu.” Kembali erza dan ardi menatap tajam. Aku mengotak atik komputer luminaku dengan cepat, aku

No	Unsur-Unsur Cerita Fantasi	Jawaban	Bukti Penggalan Kalimat
			memutuskan untuk tepat mengembalikan manusia purba itu... Dimensi Lain:...Ku klik tombol <i>run</i> pada layar monitor lumin di depanku dan diikuti gelombang gelombang biru mirip aurora memenuhi ruangan. Pagar asteroid terbuka lebar, memberi 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 lebih 10 menit aku melepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari kedalam lorong dimensi alpha...
2	Tokoh dan Penokohan	Tokoh: Doni, Erza, dan Ardi Penokohan: a) Doni: Bertanggung jawab. b) Erza: Pemarah c) Ardi: Baik hati	Tokoh: ...Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal. Ardi berteriak lantang “jangan main-main Doni”... Penokohan: a) Doni : ...Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi... b) Erza: ...Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal... c) Ardi:...“gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat” ardi memelukku dengan erat...
3	Alur	Alur Campuran	...Manusia purba itu menemukanku ketika aku masuk dimensi alpha... ...Aku mengotak atik komputer

No	Unsur-Unsur Cerita Fantasi	Jawaban	Bukti Penggalan Kalimat
			luminaku dengan cepat, aku memutuskan untuk tepat mengembalikan manusia purba itu... ... Ku klik tombol <i>run</i> pada layar monitor lumin di depanku dan diikuti gelombang gelombang biru mirip aurora memenuhi ruangan. Pagar asteroid terbuka lebar, memberi 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 lebih 10 menit aku melepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari kedalam lorong dimensi alpha... ... Aku terlempar kembali ke laboratoriumku. Alarm berbunyi gelombang dimensi alpha semakin mengecil. Badanku lemas seakan rontok semua sendiku. Aku menengadah dan kulihat sahabat-sahabatku mengeliliku. Semua alat dilaborstorium ini pecah berantakan.... Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa/ manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada tahun 500 sebelum masehi...
4	Latar Tempat	Laboratorium	...Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal...
5	Latar Waktu	Tahun 500 sebelum masehi dan hari ini	...Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa/ manusia purba itu juga berhasil

No	Unsur-Unsur Cerita Fantasi	Jawaban	Bukti Penggalan Kalimat
			kembali ke habitatnya pada tahun 500 sebelum masehi...
6	Latar Suasana	Menegangkan	...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 goncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku...
7	Amanat	Bertanggung jawab dalam menjalankan sebuah urusan	...Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi...

b. Hakikat Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi

Kata “Menceritakan” menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi V (2016) adalah “Menuturkan cerita, mengatakan (memberitahukan)”. Sedangkan, kata “Kembali” menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi V (2016) adalah “Balik ke tempat atau ke keadaan semula”. Berdasarkan dua pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa menceritakan kembali teks cerita fantasi merupakan aktivitas atau kegiatan mengungkapkan kembali suatu teks/tulisan yang dibaca maupun didengar sesuai dengan pemahaman terhadap teks yang dibaca dan didengar. Pada kegiatan menceritakan kembali ini penulis mengharapkan peserta didik dapat memahami terlebih dahulu teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan penjelasan mengenai menceritakan kembali teks cerita fantasi di atas, penulis merumuskan bahwa dalam menceritakan kembali teks cerita fantasi unsur-unsur intrinsik yang ada dalam cerita fantasi yang dibaca dan didengar peserta didik mampu menceritakannya kembali. Unsur-unsur intrinsik teks cerita fantasi yaitu tema, tokoh penokohan, alur, latar tempat, latar waktu, latar suasana, dan amanat. Maka, ketika peserta didik mulai mempelajari materi menceritakan kembali teks cerita fantasi dalam penulisan perlu memperhatikan unsur-unsur intrinsik yang ada dan tidak melebih-lebihkan atau menghilangkan cerita.

Menurut Istiqomah dalam Tarigan (1981:32) Langkah-langkah menceritakan kembali

- 1) menentukan topik menarik, topik merupakan pokok pikiran dalam cerita yang dibaca
- 2) menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan, kerangka merupakan rencana penulisan yang memuat garis besar dari cerita.
- 3) mengembangkan kerangka cerita, kerangka yang sudah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan pokok-pokok cerita
- 4) menyusun teks cerita, menggabungkan poin-poin dari kerangka cerita yang dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan antar poin.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yaitu menentukan pokok isi, menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan, mengembangkan kerangka cerita, menyusun teks cerita.

Berikut ini penulis paparkan contoh menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.

Ruang Dimensi Alpha

Manusia dengan wajah setengah kera itu tidak sengaja terbawa. Manusia purba itu mengikutiku masuk dimensi alpha. manusia purba itu akan mati jika tidak kembali dalam waktu 12 jam.

“aku harus membawanya dia kembali!”

Erza dan ardi menentang itu.

“jangan main-main Doni”

Waktuku tinggal 8 jam untuk mengembalikannya.

Aku berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku.

Aku mengotak atik komputer luminaku, aku memutuskan mengembalikan manusia purba itu. Manusia purba itu harus hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku mengajarkanku untuk bertanggung jawab dalam melaksanakan sesuatu.

klik tombol *run* pada layar monitor diikuti gelombang biru mirip aurora pagar asteroid terbuka lebar, memberi ruang untuk kulewati bersama manusia purba itu. 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku. Kurang lebih 10 menit aku lepaskan dan aku lari kedalam lorong dimensi alpha. 10 menit lagi waktu yang tersisa aku masih di lorong dimensi alpha. Aku berpikir ini takdir akhir hidupku. Tiba-tiba kudengar teriakan keras dan guncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratorium.

gelombang dimensi alpha mengecil. Aku menengadah dan kulihat sahabat-sahabatku. Semua alat di laboratorium ini pecah berantakan. Tinggal laptop luminaku yang masih menyala.

“ardi maafkan aku, maaf telah merusak laboratoriummu” kataku mengiba.

“gak apa-apa asalkan dirimu selamat” ardi memelukku dengan erat. erza membawa air minum untukku. Tidak menyangka aku berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa. manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada tahun 500 sebelum masehi

4. Hakikat Model Pembelajaran Discovery Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *Discovery Learning*. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019:66) bahwa “Metode *discovery* adalah salah satu metode dimana dalam proses belajar mengajar pendidik

memperkenankan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja”. Berkaitan dengan hal itu, Kurniasih dalam Susana (2019:6), “Model *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri. *discovery* menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan”. Menurut Sund dalam Susana (2019:6) “*Discovery learning* adalah proses mental siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut antara lain mengamati, mencerna, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model yang proses pembelajarannya berfokus pada peserta didik menemukan, mencari, mengamati, menjelaskan, dan menyimpulkan data atau informasi untuk menjawab sebuah materi pembelajaran yang belum lengkap.

b. Prosedur Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan. Menurut Alfity (2020:38-42) mengemukakan langkah-langkah *discovery learning* sebagai berikut.

1) Pemberian rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap ini pendidik dapat mengkondisikan peserta didik untuk memberikan kesempatan kepada siswanya agar membaca sejumlah rujukan buku

dimana sebelumnya tidak diarahkan dulu pada jawaban-jawaban peserta didik yang masih belum lengkap. Selanjutnya diarahkan mereka untuk menentukan keterkaitan fokus masalah dengan sejumlah sumber yang sesuai, biarkan mereka membuka buku dan mempelajarinya agar mampu menemukan jawaban oleh peserta didik sendiri. Pada tahap ini pendidik dapat memandang bahwa proses dalam pemberian stimulus belajar akan berfungsi untuk menciptakan suasana yang interaktif sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan strategi kognitifnya dalam melakukan eksplorasi bahan materi pelajaran untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah.

2) Pemberian fokus masalah (*Problem Statement*)

Tahapan berikutnya pendidik dapat melakukan penjelasan bahwa peserta didik harus mampu merumuskan masalah-masalah atau peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin dari hasil bacaan-bacaan dan juga apa yang sudah dieksplorasi pada tahap sebelumnya. Tentunya peserta didik melakukan identifikasi masalah yang terjadi yang sesuai dengan sejumlah hasil bacaan tadi.

3) Pengumpulan data (*Data Collection*)

Pada tahap ini pendidik dapat mengkondisikan siswa untuk melakukan proses mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan proses menjawab dan membuktikan jawaban-jawaban sementara dari sebelumnya. Jadi pada tahap ini siswa akan menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Berbagai informasi yang peserta didik peroleh dari hasil bacaan buku akan menjadi bahan informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber atau teman mereka sendiri, melakukan uji coba sendiri dan berdiskusi.

4) Pengolahan data (*Data Processing*)

Tahapan ini pendidik dapat mengarahkan siswa untuk mampu mengolah sejumlah data dan informasi berkenaan dengan upaya merumuskan jawaban-jawaban atas pertanyaan (fokus masalah) pada tahapan sebelumnya. Tentunya data dan informasi tersebut telah diperoleh siswa melalui hasil membaca buku, diskusi, wawancara, dan observasi. Dari hasil tersebut kemudian di tafsirkan atau dikalimatkan dengan baik yang dideskripsikan terarah kepada perumusan jawaban

5) Pembuktian (*Verivication*)

Peran pendidik pada tahap ini tidak akan terlepas pada apa yang telah ditemukan oleh siswa dimana para peserta didik diharapkan mampu melakukan pemeriksaan secara cermat dalam rangka membuktikan atas jawaban-jawaban yang dirumuskan apakah benar atau belum.

6) Menarik kesimpulan (*Generalization*)

Pada tahap menyimpulkan ini diharapkan peserta didik mampu melakukan generalisasi yang tepat artinya bahwa proses menarik sebuah simpulan ini dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah-masalah yang pada awal dari tahapan model pembelajaran ini dirumuskan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan

sejumlah temuan-temuan dalam bentuk kalimat-kalimat dari peserta didik sehingga uraian atas penemuannya dapat digeneralisasi.

Pendapat lain menurut Rohani dalam Djamaluddin dan Wardana (2019:72)

ada lima tahap yang harus ditempuh dalam metode *Discovery Learning* yaitu:

1. Perumusan masalah untuk dipecahkan peserta didik,
2. Penetapan jawaban sementara atau pengajuan hipotesis,
3. Peserta didik mencari informasi, data, fakta, yang diperlukan untuk menjawab atau memecahkan masalah dan menguji hipotesis,
4. Menarik kesimpulan dari jawaban atau generalisasi,
5. Aplikasi kesimpulan atau generalisasi dalam situasi baru.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* di atas, penulis merancang pembelajaran *discovery learning* sesuai dengan langkah langkah berikut.

Pertemuan I

1) Stimulasi/pemberian rangsangan

- a) Peserta didik menyimak penyampaian pendidik mengenai konsep-konsep yang dipelajari atau masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik.
- b) Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep-konsep yang diberikan oleh pendidik, bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu mengenai unsur-unsur teks cerita fantasi.

2) Identifikasi masalah

- a) Peserta didik diberi satu buah teks cerita fantasi oleh pendidik untuk dicermati dan dipahami.

- b) Peserta didik mengidentifikasi masalah mengenai unsur-unsur cerita fantasi dengan membaca dan mengamati teks cerita fantasi yang telah diberikan untuk menentukan unsur-unsur teks cerita fantasi tersebut.

3) Pengumpulan data

- a) Peserta didik bekerjasama dengan kelompoknya untuk mengumpulkan berbagai informasi relevan untuk menentukan unsur-unsur teks cerita fantasi pada LKPD yang diberikan.

4) Pengolahan data

- a) Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengolah hasil bacaan untuk menentukan unsur-unsur teks cerita fantasi.
- b) Peserta didik secara berkelompok mengisi LKPD berdasarkan hasil diskusi kelompok.

5) Pembuktian

- a) Peserta didik dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok lain kemudian saling berdiskusi dan menanggapi hasil antar kelompok.
- b) Peserta didik memperbaiki hasil diskusinya.

6) Menarik kesimpulan

- a) Peserta didik dan pendidik bersama-sama membuat sebuah kesimpulan mengenai menentukan unsur-unsur teks cerita fantasi yang telah setiap kelompok persentasikan.

Pertemuan II

1) Stimulasi/pemberian rangsangan

- a) Peserta didik menyimak penyampaian pendidik mengenai konsep-konsep yang dipelajari atau masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik.
- b) Peserta didik mengamati teks cerita fantasi yang disajikan pendidik sebagai contoh dan rangsangan untuk menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.

2) Identifikasi masalah

- a) Peserta didik dalam kelompoknya diberi satu cerita fantasi untuk dibaca atau didengar.
- b) Peserta didik mulai mengidentifikasi permasalahan menceritakan kembali teks cerita fantasi.
- c) Peserta didik membuat kerangka teks cerita fantasi.

3) Pengumpulan data

- a) Peserta didik bekerjasama dengan kelompoknya untuk mengumpulkan berbagai informasi relevan mengenai menceritakan kembali teks cerita fantasi pada LKPD yang diberikan.

4) Pengolahan data

- a) Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengolah informasi hasil temuannya.
- b) Peserta didik dalam kelompoknya mengembangkan kerangka teks cerita fantasi sesuai dengan konteks/rangkaian cerita dengan memperhatikan tema, tokoh, penokohan, alur, latar, dan amanat.

- c) Peserta didik menulis teks cerita fantasi secara utuh pada LKPD.

5) Pembuktian

- a) Peserta didik dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok lain kemudian saling berdiskusi dan menanggapi hasil antar kelompok.
- b) Peserta didik memperbaiki hasil diskusinya.

6) Menarik kesimpulan

- a) Peserta didik dan pendidik bersama-sama membuat sebuah kesimpulan mengenai menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang telah setiap kelompok persentasikan.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kelebihan yang dimiliki Pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Suherman, dkk dalam Susana (2022:9-10), menyebutkan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan metode *discovery learning*, yaitu:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
2. Siswa memahami benar bahan pelajarannya, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk diingat.
3. Menemukan sendiri bisa menimbulkan rasa puas, kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
5. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kekurangan yang dimiliki pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Kurniasih dalam Susana (2022:10), metode *discovery learning* juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan, antara lain sebagai berikut:

1. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.
2. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori untuk pemecahan masalah lainnya.
3. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
4. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapatkan perhatian.
5. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
6. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang penulis lakukan relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Melina Salsabila mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Penelitian yang Melina Salsabila laksanakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan judul, “Peningkatan Kemampuan Menelaah dan Menulis Teks Prosedur dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 13 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)”. Hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Yuli Yuliani mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Penelitian

yang Yuli Yuliani laksanakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan judul, “Peningkatan Kemampuan Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Eksplanasi serta Memproduksi Teks Eksplanasi dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020)”. Kemudian, Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Jamjam Jamaatul Maulid mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Penelitian yang Jamjam Jamaatul Maulid laksanakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dan Menyimpulkan Isi Teks Laporan Hasil Observasi dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya).

Penelitian Melina Salsabila, Yuli Yuliani, dan Jamjam Jamaatul Maulid memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dalam variabel bebas, persamaan dalam menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dalam variabel terikat, penulis menggunakan kompetensi dasar mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi sedangkan, penelitian Melina Salsabila menggunakan kompetensi dasar menelaah dan menulis teks prosedur, Yuni Yuliani Menggunakan kompetensi dasar menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi serta memproduksi teks eksplanasi, dan Jamjam

Jamaatul Maulid menggunakan kompetensi mengidentifikasi Informasi dan menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi.

Hasil penelitian yang dilaksanakan Melina Salsabila menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menelaah dan menulis teks prosedur pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian yang dilaksanakan Yuli Yuliani menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi serta memproduksi teks eksplanasi pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020. Hasil penelitian yang dilaksanakan Jamjam Jamaatul Maulid menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi dan menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi.

C. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan prinsip yang diyakini kebenarannya berdasarkan kajian teori. Menurut Heryadi (2014:31) menjelaskan bahwa “Anggapan dasar adalah kebenaran-kebenaran yang tidak diragukan oleh peneliti dan oleh orang lain yang berkepentingan dengan hasil penelitian”. Berdasarkan pendapat tersebut penulis merumuskan anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik SMP/MTs kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
2. Kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik SMP/MTs kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
3. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.
4. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik berkolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi dan menceritakan kembali isi cerita fantasi.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang dijabarkan penulis, kebenaran jawaban tersebut masih rendah sehingga memerlukan pengujian secara lebih lanjut. Menurut Heryadi (2014:32) mengemukakan, “Hipotesis adalah anggapan dasar yang

dilandasi oleh hasil kajian teori berupa membuat simpulan atau jawaban sementara tentang masalah penelitian yang diusulkan”.

Berdasarkan anggapan dasar di atas, penulis merumuskan hipotesis tindakan kelas sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.
2. Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.