

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Menelaah dan Menyajikan Teks Cerita Fantasi di Kelas VII Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi.

a. Kompetensi inti

Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap tingkat atau kelas. Untuk lebih jelas, tabel kompetensi inti kelas VII sebagai berikut.

Kompetensi inti

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

b. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam empat aspek yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Menurut Depdiknas (2016: 9), “Kompetensi Dasar tidak dibatasi oleh rumusan kompetensi inti akan tetapi disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, kompetensi lingkup materi, dan psikopedagogi.”

Kompetensi dasar merupakan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam suatu mata pelajaran di kelas tertentu. Kompetensi dasar yang sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Indikator adalah ciri atau tanda yang bisa menunjukkan peserta didik mampu mencapai Kompetensi Dasar yang telah ditentukan. Berdasarkan Kompetensi Dasar di atas, penulis jabarkan menjadi indikator-indikator sebagai berikut:

3.4.1. Mengemukakan orientasi secara tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.2. Mengemukakan komplikasi secara tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.3. Mengemukakan resolusi secara tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.4. Mengemukakan secara tepat kata ganti pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.5. Mengemukakan secara tepat kata keterkejutan pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.6. Mengemukakan secara tepat kalimat langsung pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.7. Mengemukakan secara tepat kata yang mencerap panca indera pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.8. Mengemukakan secara tepat kata dengan makna kias yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

3.4.9. Mengemukakan secara tepat kata sambung penanda urutan waktu yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.

4.4.1. Menulis teks cerita fantasi dengan memuat bagian orientasi yang tepat.

4.4.2. Menulis teks cerita fantasi dengan memuat bagian komplikasi yang tepat.

4.4.3. Menulis teks cerita fantasi dengan memuat bagian resolusi yang tepat.

4.4.4. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata ganti yang tepat.

4.4.5. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata keterkejutan yang tepat.

4.4.6. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kalimat langsung yang tepat.

4.4.7. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata yang mencerap panca indera untuk deskripsi latar yang tepat.

4.4.8. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata dengan makna kias yang tepat.

4.4.9. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata sambung penanda urutan waktu yang tepat.

c. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan indikator yang telah ditentukan maka penulis merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, maka peserta didik diharapkan mampu:

- 3.4.1. Mengemukakan orientasi secara tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.2. Mengemukakan komplikasi secara tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.3. Mengemukakan resolusi secara tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.4. Mengemukakan secara tepat kata ganti pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.5. Mengemukakan secara tepat kata keterkejutan pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.6. Mengemukakan secara tepat kalimat langsung pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.7. Mengemukakan secara tepat kata yang mencerap panca indera pada teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.8. Mengemukakan secara tepat kata dengan makna kias yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 3.4.9. Mengemukakan secara tepat kata sambung penanda urutan waktu yang terdapat dalam teks cerita fantasi yang dibaca beserta bukti dan alasan.
- 4.4.1. Menulis teks cerita fantasi dengan memuat bagian orientasi yang tepat.
- 4.4.2. Menulis teks cerita fantasi dengan memuat bagian komplikasi yang tepat.
- 4.4.3. Menulis teks cerita fantasi dengan memuat bagian resolusi yang tepat.
- 4.4.4. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata ganti yang tepat.
- 4.4.5. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata keterkejutan yang tepat.

- 4.4.6. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kalimat langsung yang tepat.
- 4.4.7. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata yang mencerap panca indera untuk deskripsi latar yang tepat.
- 4.4.8. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata dengan makna kias yang tepat.
- 4.4.9. Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan kata sambung penanda urutan waktu yang tepat.

2. Hakikat Teks Cerita Fantasi

a. Pengertian dan Contoh Teks Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas dan cerita fantasi termasuk ke dalam teks narasi bersifat fiksi.

Dalam KBBI Fantasi/fan-ta-si/n **1** (bayangan) diangan-angan, khayalan: cerita itu berdasarkan fantasi, bukan kejadian yang sebenarnya. **2** daya untuk menciptakan sesuatu di angan-angan: pengarang harus kuat fantasinya; **3** hiasan tiruan: gaun itu diberi kancing dan saku fantasi.

Nurgiantoro (2013:113) menjelaskan, “Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita”. Senada dengan hal itu Riswandi dan Kusmini (2016: 36) menyatakan, “Cerita Fantasi yaitu cerita yang 1) menggambarkan dunia yang tidak nyata; 2) dunia yang dibuat sangat mirip dengan kenyataan dan menceritakan hal-hal aneh; dan 3) menggambarkan suasana asing dan peristiwa-peristiwa yang sukar diterima akal”. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang dibuat berdasarkan produk

imajinasi seseorang seakan ada dalam kehidupan sehari-hari tetapi kenyataannya hanya dalam impian. Impian-impian dalam fantasi mengungkapkan wawasan baru dalam dunia kenyataan.

Tabel 2.1
Contoh Teks Cerita Fantasi

BANTUAN YANG TAK TERDUGA

Galih mengamati gerbang sekolahnya dengan hati-hati dari balik dinding kelas I. Sudah setengah jam ia berdiri di situ, menunggu semua temannya tak tampak di gerbang sekolah. Sepertinya sudah sepi, pikirnya. Dengan menghela napas panjang, ia berjalan cepat ke arah gerbang.

"Hei! Kok baru keluar, Lih?" tanya Arkan tiba-tiba dari balik dinding sebelah gerbang.

"Aku piket dulu tadi," kata Galih dengan terbata-bata.

"Piket atau piket? Yang lainnya sudah keluar dari tadi lho," kata Riwu menggoda.

Galih terdiam. Dadanya berdegup kencang.

"Lih, mana janjimu?" tanya Naufal sambil mendekati Galih. Arkan dan Riwu pun berdiri mendekati Galih.

"Janji apa? Aku tidak pernah janji apa-apa!" kata Galih.

"Kamu sudah berjanji akan memberikan kami uang sepuluh ribu setiap hari Jumat," kata Riwu.

"Aku bilang aku tidak bisa. Uang darimana? Ibuku hanya memberiku sugu 3000 per hari," kata Galih marah.

"Bisa tidak bisa, harus bisa!" kata Naufal yang berbadan besar sambil mendorong lengan Galih.

Galih terdorong ke dinding gerbang. Ia tidak harus bagaimana menghadapi ketiga temannya yang bertubuh lebih besar daripadanya. Ia menatap sekeliling. Sekolah telah sepi. Percuma jika ia berteriak meminta tolong.

"Ayo, Lih! Mana uangnya!" paksa Arkan sambil memegang kerah baju Galih.

Galih memejamkan mata. Ia tidak punya uang sebanyak itu. Ia pun tidak mungkin meminta ibunya yang hanya berpenghasilan cukup untuk makan mereka saja. Galih berdoa di dalam hati, semoga ada yang membantunya.

Duuuughhh! Tiba-tiba saja terdengar suara keras dari samping kanan Galih. Galih membuka matanya. Di depannya telah berdiri tokoh yang baru saja dibaca bukunya semalam: Wiro Sableng. Dengan ikat kepalanya yang putih dan pakaian putih yang dipakainya, ia yakin dia pasti Wiro Sableng. Belum lagi kapak bertuliskan 212 yang terselip di pinggangnya.

"Bocah cilik kok sudah jadi preman! Besarnya mau jadi apa?!" kata Wiro Sableng tegas.

Arkan, Riwu, dan Naufal berjalan mundur ketika melihat Wiro Sableng yang tampak sangat gagah dan berwibawa.

"Pulang sana! Belajar yang benar! Biar jadi orang yang berguna, bukan jadi preman!" kata Wiro Sableng dengan keras.

Mereka bertiga pun berlari sekencang-kencangnya menjauh dari Galih dan Wiro Sableng. Galih dengan pelan-pelan menarik lengan baju putih Wiro Sableng.

"Wi..wiro Sa..sableng?" kata Galih terbata-bata.

"Kamu juga! Belajar yang giat dan jadi anak yang berani. Biar tidak dikompas sama teman-temanmu!" kata Wiro Sableng sambil berjalan ke arah berlawanan dengan larinya Arkan, Riwu, dan Naufal. Dan menghilang setelah sepuluh langkah.

<https://www.academia.edu/35107027>

b. Jenis Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi tidak hanya memiliki pengertian, struktur dan kebahasaan, teks cerita fantasi juga memiliki jenis dan macam. Jenis berarti variasi yang berbeda pada setiap teks cerita fantasi. Dalam kemendikbud (2016: 53) jenis teks cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori yaitu sebagai berikut.

1) Cerita Fantasi Total

Cerita fantasi total adalah semua yang terjadi pada cerita tidak terjadi dalam kehidupan nyata. Nama orang, nama objek, nama kota benar-benar rekaan pengarang.

2) Cerita Fantasi Irisan

Cerita fantasi irisan atau sebagian adalah cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada dalam kehidupan nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi di dunia nyata.

Dalam kemendikbud (2016: 54) macam teks cerita fantasi berdasarkan latar cerita dikategorikan menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

- 1) Latar Lintas Waktu
Latar lintas waktu berarti cerita fantasi menggunakan dua latar waktu yang berbeda. Misalnya, masa kini dengan masa lampau, masa kini dan 40 tahun yang akan datang/futuristik.
- 2) Latar Waktu Sezaman
Latar waktu sezaman berarti latar yang digunakan satu masa fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau fantasi masa yang akan datang/futuristik.

c. Struktur Teks Cerita Fantasi

Struktur cerita fantasi umumnya hampir sama dengan struktur teks narasi yakni terdiri dari orientasi, konflik, dan resolusi. Harsiati dkk. (2017: 35) mengemukakan struktur teks cerita fantasi adalah sebagai berikut.

1) Orientasi

Pengenalan atau orientasi merupakan sebuah bagian dimana pengarang memberikan pengenalan tentang penokohan, tema dan sedikit alur cerita kepada pembacanya.

Dalam *Kamus Bahasa Indonesia* (2008: 989), “Orientasi merupakan peninjauan untuk menentukan sikap (arah, tempat dan sebagainya) yang tepat dan benar”. Pada teks cerita fantasi orientasi ini menekankan pada pengenalan awal masalah. Menurut Harsiati, dkk. (2016: 61), Orientasi adalah bagian yang berisi pengungkapan pengenalan tokoh dan latar cerita oleh pengarang. Pengenalan tokoh berkaitan dengan pengenalan pelaku (terutama pelaku utama) meliputi apa saja yang dialami. Pengenalan latar berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita fantasi.

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan orientasi adalah pengenalan awal cerita yang biasanya berisi tentang pengenalan tokoh, latar, dan suasana.

Berikut ini merupakan contoh orientasi pada teks cerita fantasi.

Galih mengamati gerbang sekolahnya dengan hati-hati dari balik dinding kelas I. Sudah setengah jam ia berdiri di situ, menunggu semua temannya tak tampak di gerbang sekolah. Sepertinya sudah sepi, pikirnya. Dengan menghela napas panjang, ia berjalan cepat ke arah gerbang.

"Hei! Kok baru keluar, Lih?" tanya Arkan tiba-tiba dari balik dinding sebelah gerbang.

"Aku piket dulu tadi," kata Galih dengan terbata-bata.

"Piket atau piket? Yang lainnya sudah keluar dari tadi lho," kata Riwu menggoda.

2) Komplikasi

Komplikasi merupakan bagian struktur yang menjelaskan timbul masalah hingga puncak masalah. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016: 720), "Komplikasi diartikan sebagai percampuran yang kusut (dari berbagai hal kerumitan)." Komplikasi di kembangkan dengan menghadirkan tokoh lain, mengubah latar, dan dengan meloncat pada zaman yang berbeda (masa lampau atau masa depan). Harsiati, dkk. (2016: 61), menjelaskan tahap komplikasi cerita fantasi terhadap konflik. Tahap tahap umum pemunculan konflik dalam cerita fantasi mulai dari munculnya konflik sampai konflik memuncak (klimaks).

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan komplikasi adalah bagian cerita yang menjelaskan awal mula munculnya konflik sampai konflik tersebut memuncak. Berikut ini merupakan contoh komplikasi pada teks cerita fantasi.

Galih terdiam. Dadanya berdegup kencang.

"Lih, mana janjimu?" tanya Naufal sambil mendekati Galih. Arkan dan Riwu pun berdiri mendekati Galih.

"Janji apa? Aku tidak pernah janji apa-apa!" kata Galih.

"Kamu sudah berjanji akan memberikan kami uang sepuluh ribu setiap hari Jumat," kata Riwu.

"Aku bilang aku tidak bisa. Uang darimana? Ibuku hanya memberiku sugu 3000 per hari," kata Galih marah.

"Bisa tidak bisa, harus bisa!" kata Naufal yang berbadan besar sambil mendorong lengan Galih.

Galih terdorong ke dinding gerbang. Ia tidak harus bagaimana menghadapi ketiga temannya yang bertubuh lebih besar daripadanya. Ia menatap sekeliling. Sekolah telah sepi. Percuma jika ia berteriak meminta tolong.

"Ayo, Lih! Mana uangnya!" paksa Arkan sambil memegang kerah baju Galih.

Galih memejamkan mata. Ia tidak punya uang sebanyak itu. Ia pun tidak mungkin meminta ibunya yang hanya berpenghasilan cukup untuk makan mereka saja. Galih berdoa di dalam hati, semoga ada yang membantunya.

Duuuughhh! Tiba-tiba saja terdengar suara keras dari samping kanan Galih. Galih membuka matanya. Di depannya telah berdiri tokoh yang baru saja dibaca bukunya semalam: Wiro Sableng. Dengan ikat kepalanya yang putih dan pakaian putih yang dipakainya, ia yakin dia pasti Wiro Sableng. Belum lagi kapak bertuliskan 212 yang terselip di pinggangnya.

"Bocah cilik kok sudah jadi preman! Besarnya mau jadi apa?!" kata Wiro Sableng tegas.

3) Resolusi

Penyelesaian dari permasalahan atau konflik yang terjadi. Resolusi itu sendiri merupakan bagian penentu yang akan mengarah pada ending.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016: 1169), "Resolusi adalah putusan atau kebulatan pendapat berupa permintaan yang ditetapkan oleh rapat (musyawarah, sidang), pernyataan tertulis, biasanya berisi tuntutan tentang suatu hal rapat akhirnya mengeluarkan suatu yang akan diajukan kepada pemerintah."

Pada teks cerita fantasi resolusi di anggap sebagai penyelesaian masalah yang menarik dan jelas. Harsiati, dkk. (2016: 61) mengemukakan, resolusi merupakan suatu keadaan ketika konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya. Pada tahap ini, pengarang berupaya mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialami tokoh utama atau para tokoh cerita.

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan resolusi adalah bagian cerita yang menjelaskan penyelesaian masalah pada cerita fantasi. Berikut ini merupakan contoh resolusi pada teks cerita fantasi.

Arkan, Riwu, dan Naufal berjalan mundur ketika melihat Wiro Sableng yang tampak sangat gagah dan berwibawa.

"Pulang sana! Belajar yang benar! Biar jadi orang yang berguna, bukan jadi preman!" kata Wiro Sableng dengan keras.

Mereka bertiga pun berlari secepat-kencangnya menjauh dari Galih dan Wiro Sableng. Galih dengan pelan-pelan menarik lengan baju putih Wiro Sableng.

"Wi..wiro Sa..sableng?" kata Galih terbata-bata.

"Kamu juga! Belajar yang giat dan jadi anak yang berani. Biar tidak dikompas sama teman-temanmu!" kata Wiro Sableng sambil berjalan ke arah berlawanan dengan larinya Arkan, Riwu, dan Naufal. Dan menghilang setelah sepuluh langkah.

d. Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Harsiati dkk. (2017:36) mengemukakan bahwa kaidah kebahasaan teks cerita fantasi adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut penceritaan (aku, mereka, dia, Nataga, Dino)
- 2) Penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana)
- 3) Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus. Contoh: Hidungnya yang menjulang, memiliki makna hidunya yang mancung
- 4) Penggunaan kata sambung penanda urutan waktu, seperti dua tahun kemudian, akhirnya, dsb. Berfungsi untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar

- 5) Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan, berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah). Contoh: tiba-tiba, tanpa diduga dan di tengah kebahagiaannya
- 6) Penggunaan dialog/kalimat langsung dalam cerita.

Tabel 2.2
Contoh Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

No	Ciri Kebahasaan	Contoh
1.	Penggunaan kata ganti	1. Minggu pagi yang cerah Ardi, Handi, dan Dani berada di Candi Trowulan. Mereka merupakan siswa pilihan dari sebuah SMP yang sedang melakukan tugas pengamatan untuk karya ilmiah remaja. 2. Dani dan Ardi melihat Handi berada di sebuah lubang dan hanya kelihatan tangannya. 3. Di tengah keramaian orang yang sedang berwisata, mereka sibuk menyelesaikan laporan. 4. "Kalian bertiga saya panggil untuk menemui leluhurmumu!" laki-laki tegap itu berujar dengan penuh wibawa. Ketiga anak itu terbelalak 5. "Aku yang berjanji tak akan makan buah palapa sebelum nusantara bersatu"
2.	Penggunaan kata ketekejutan	1. Tiba-tiba saja terdengar suara keras dari samping kanan Galih. "Hei! Kok baru keluar, Lih?" tanya Arkan tiba-tiba dari balik dinding sebelah gerbang.
3.	Penggunaan kalimat langsung	1. "Aku piket dulu tadi," kata Galih dengan terbata-bata. 2. "Piket atau piket? Yang lainnya sudah keluar dari tadi lho," kata Riwu menggoda. 3. "Lih, mana janjimu?" tanya Naufal sambil mendekati Galih. Arkan dan Riwu pun berdiri mendekati Galih. 4. "Janji apa? Aku tidak pernah janji apa-apa!" kata Galih. 5. "Kamu sudah berjanji akan memberikan kami uang sepuluh ribu setiap hari Jumat," kata Riwu. 6. "Aku bilang aku tidak bisa. Uang darimana? Ibuku hanya memberiku sugu 3000 per hari," kata Galih marah. 7. "Bisa tidak bisa, harus bisa!" kata Naufal yang berbadan besar sambil mendorong lengan Galih.

		8. "Ayo, Lih! Mana uangnya!" paksa Arkan sambil memegang kerah baju Galih. 9. "Bocah cilik kok sudah jadi preman! Besarnya mau jadi apa?!" kata Wiro Sableng tegas. 10. "Pulang sana! Belajar yang benar! Biar jadi orang yang berguna, bukan jadi preman!" kata Wiro Sableng dengan keras. 11. "Wi..wiro Sa..sableng?" kata Galih terbata-bata. 12. "Kamu juga! Belajar yang giat dan jadi anak yang berani. Biar tidak dikompas sama teman-temanmu!" kata Wiro Sableng sambil berjalan ke arah berlawanan dengan larinya Arkan, Riwu, dan Naufal.
4.	Penggunaan kata yang mencerap panca indera untuk deskripsi latar.	1. Tiga rumah bergaya kerucut menyambut matakuku. Emas dan berlian bertaburan di dinding rumah itu. 2. Laboratorium berantakan. Semua peralatan pecah. Aneh hanya laptopku yang masih menyala.
5.	Penggunaan kata dengan makna kias dan makna khusus	1. Alien itu berhidung mancung. Dengan hidungnya yang menjulang ia mengendus sekeliling.
6.	Penggunaan kata sambung penanda urutan waktu	1. Dua tahun kemudian, Farta telah sampai di Planet Mars dan bertemu dengan Tatao. 2. Akhirnya, Farta dapat menyelamatkan diri dari terkaman raksasa.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa ciri kebahasaan teks cerita fantasi meliputi sudut pandang penceritaan yang terdiri dari (nama orang, aku, mereka,dia) penggunaan kata yang mencerap pancaindera berupa penglihatan, perabaan, pendengaran berupa latar tempat, waktu serta suasana, pilihan kata dengan makna pengandaian atau pengibaratan serta makna khusus atau makna yang hanya digunakan pada satu arti kata, penggunaan kata sambung yang menunjukkan urutan waktu seperti (tiba- tiba, kemudian dan sebelum).

3. Hakikat Menelaah dan Menyajikan

a. Hakikat Menelaah Teks Cerita Fantasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016: 1424) menyatakan, “Menelaah adalah mempelajari; menyelidiki; Mengkaji; Memeriksa; Menilik.” Menelaah teks cerita fantasi adalah kegiatan peserta didik dalam mempelajari atau menjelaskan struktur teks cerita fantasi dan bahasa teks cerita fantasi. Dalam mempelajari teks cerita fantasi harus benar-benar memahami isinya sehingga dapat mengetahui dan mengkaji struktur serta kebahasaan.

Menelaah teks cerita fantasi adalah salah satu kegiatan belajar yang harus dipahami sebelum menyajikan teks cerita fantasi. Mempelajari atau menjelaskan berarti memahami bagian-bagian, bahasanya dan mampu mengaplikasikan dalam menyajiakan teks cerita fantasi. Dalam kegiatan menelaah peserta didik tidak hanya mengetahui saja, akan tetapi perlu memahami.

b. Hakikat Menyajikan Teks Cerita Fantasi

Menyajikan teks cerita fantasi tidak semudah yang dipikirkan setiap orang, dalam menciptakan teks cerita fantasi diperlukan kemahiran dan kreativitas menulis serta peran pembendaharaan kosa kata sangat penting, sehingga dapat mencapai standar keberhasilan peserta didik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016 : 1203) menjelaskan bahwa menyajikan adalah mengemukakan (soal-soal untuk dibahas). Menyajikan teks cerita fantasi merupakan kegiatan peserta didik dalam menciptakan teks cerita fantasi sesuai struktur dan bahasanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2018: 24) yang menyatakan bahwa menciptakan merupakan kemampuan ideal yang seharusnya

dimiliki oleh seorang peserta didik setelah mempelajari kompetensi tertentu. Ia tidak sekedar tahu, tetapi lebih dari itu, ia bisa melakukannya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli penulis menyimpulkan bahwa menyajikan teks cerita fantasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam menyajikan teks cerita fantasi sesuai struktur dan kebahasaannya. Peserta didik tidak hanya sekedar memahami, tetapi lebih dari itu, peserta didik juga harus bisa melakukannya.

4. Hakikat Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara kelompok. pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis.

Menurut Kagan, (Suprijono 2010: 93) “Two Stay Two Stray atau dua tinggal dua tamu merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dari kelompok lainnya”. Hal ini sejalan dengan pendapat Kagan (Isjoni 2016: 63) yang menyatakan bahwa teknik ini bisa digunakan dengan teknik kepala bernomor. Teknik ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain.

a. Langkah-Langkah Model *Two Stay Two Stray*

Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki beberapa Langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh guru supaya pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Huda, (2013: 207) sintaks metode *Two Stay Two Stray* dapat dilihat pada langkah-langkah berikut:

- 1) guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat peserta didik. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari satu peserta didik berkemampuan tinggi, dua peserta didik berkemampuan sedang, dan satu peserta didik berkemampuan rendah. Hal ini dilkaukan karena pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bertujuan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung.
- 2) guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
- 3) peserta didik bekerja sama dengan kelompok yang beranggotakan empat orang, hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
- 4) setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- 5) dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- 6) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- 7) kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- 8) masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Sejalan dengan hal tersebut Shoimin (2014: 223) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* sebagai berikut:

- 1) peserta didik bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa;
- 2) setelah selesai, dua peserta didik dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok yang lain;
- 3) dua peserta didik yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka;
- 4) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain; dan
- 5) kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dikemukakan para ahli, penulis memodifikasi langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai berikut.

- 1) Peserta didik diberi contoh teks cerita fantasi dan peserta didik bersaman-sama mendiskusikan struktur dan bahasa dalam teks cerita fantasi.

- 2) Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang heterogen.
- 3) Peserta didik diberi teks cerita fantasi dan LKPD yang berkaitan dengan menelaah dan menyajikan teks cerita fantasi.
- 4) Setelah selesai, dua peserta didik dari tiap kelompok bertemu ke kelompok yang lain.
- 5) Dua peserta didik yang tinggal dalam kelompok bertugas memberitahukan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- 6) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- 7) Kelompok membandingkan dan berdiskusi menyelesaikan hasil kerja mereka yang berkaitan dengan menelaah dan menyajikan teks cerita fantasi.
- 8) Peserta didik mewakili kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Two Stay Two Stray*

Pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan harus diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan ataupun kelebihan. Istarani (2012: 202) Kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut.

- a) Kerjasama dalam kelompok maupun di luar kelompok dalam proses belajar mengajar;
- b) Kemampuan peserta didik dalam memberikan informasi kepada temannya yang lain di luar kelompok dan begitu juga sebaliknya ketika peserta didik balik kedalam kelompoknya masing-masing;

- c) Kemampuan peserta didik dalam menyatukan ide dan gagasannya terhadap materi yang dibahasnya dalam kelompok maupun ketika menyampaikan kepada peserta didik yang di luar kelompoknya;
- d) Keberanian peserta didik dalam menyapaikan bahan ajar pada temannya;
- e) Melatih peserta didik untuk berbagi terutama berbagi ilmu pengetahuan yang di dapatnya di dalam kelompok;
- f) Pembelajaran tidak akan membosankan sebab antara pesereta didik selalu berinteraksi dalam kelompok maupun di luar kelompok;
- g) Melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.

Sejalan dengan hal tersebut Shoimin (2016: 225) mengemukakan kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai berikut.

- a) Mudah dipecah menjadi berpasangan;
- b) Lebih banyak tugas yang bisa dikerjakan;
- c) Guru mudah memonitor;
- d) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan;
- e) Kecenderungan peserta didik menjadi lebih bermakna;
- f) Lebih berorientasi pada keaktifan;
- g) Diharapkan peserta didik akan lebih berani mengungkapkan pendapatnya ;
- h) Menambah kekompakan dan arasa percaya diri peserta didik;
- i) Kemampuan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan dan;
- j) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar;

Berdasarkan pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat lebih fleksibel untuk diterapkan karena dapat diterapkan pada semua tingkatan dan berbagaimata pelajaran. Proses belajar oun menjadi lebih bermakna karena siswa mencoba untuk menggali lebih dalam mengenai materi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga lebih berorientasi pada keaktifan karena siswalah yang harus aktif menjadi sumber pembelajaran, baik dari kelompoknya sendiri ataupun saat berkunjung pada kelompok lain. Selain itu, kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga dapat membuat siswa lebih berani, percaya diri, dan kompak dalam mengerjakan tugas kelompok. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juda dapat membantu untuk

meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Adapun kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menurut Istarani(2012: 202). adalah sebagai berikut.

- a) Dapat mengundang keributan ketika peserta didik ke kelompok lain;
- b) Peserta didik yang kurang aktif akan kesulitan untuk mengikuti proses belajar seperti ini;
- c) Pembelajaran kurang mendalam sebab sepenuhnya diserahkan ke peserta didik tanpa ada penjelasan materi sebelumnya;
- d) Model seperti ini adakalanya penggunaan waktu yang kurang efektif.

Sejalan dengan hal tersebut Shoimin (2016: 225) mengemukakan kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai berikut.

- a) Membutuhkan waktu yang lama;
- b) Peserta didik cenderung tidak mau belajar dalam kelompok;
- c) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga);
- d) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas;
- e) Membutuhkan waktu lebih lama;
- f) Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik;
- g) Jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok;
- h) Peserta didik mudah melepaskan diri dari keterlibaran dan tidak memperhatikan guru; dan
- i) Kurang kesempatan untuk memerhatikan guru.

Berdasarkan pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu waktu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran relative lama, dan seringkali yang lebih aktif dalam pembelajaran adalah siswa yang mempunyai kemampuan tinggi. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga mempunyai persiapan yang cukup berarti dalam hal materi dan tenaga. Suasana kelas juga menjadi cenderung lebih gaduh apabila menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis relevan dengan yang dilakukan oleh Rifa Rosalina. Penelitian yang dilakukan oleh Rifa Rosalina adalah penelitian tindakan kelas yang dilaporkan dengan tulisan ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menidentifikasi Unsur-Unsur Drama dan Menginterpretasi Drama dalam Bentuk Naskah dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray* (Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Cisayong Tahun Ajaran 2017/2018).”

Penelitian yang telah penulis lakukan memiliki persamaan yaitu sama-sama melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Variabel bebas), tetapi terdapat perbedaan yaitu pada materi pembelajaran. Penulis melaksanakan penelitian pada materi menelaah struktur, kaidah kebahasaan dan menyajikan teks cerita fantasi, sedangkan Rifa Rosalina melaksanakan penelitian pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama dan menginterpretasi drama dalam bentuk naskah.

Rifa Rosalina menyimpulkan bahwa model *Pembelajaran Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan menidentifikasi unsur-unsur drama dan menginterpretasi drama dalam bentuk naskah pada peserta didik kelas kelas VIII SMP Negeri 2 Cisayong tahun ajaran 2017/2018.

C. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dari sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Beberapa hal tersebut, maka anggapan yang menjadi dasar penelitian ini adalah

1. Kemampuan Menelaah struktur kebahasaan teks cerita fantasi yang dibaca atau didengar merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII SMP/MTs berdasarkan kurikulum 2013 Revisi.
2. Kemampuan menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII SMP/MTs berdasarkan kurikulum 2013 Revisi.
3. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran yang tepat digunakan dalam menelaah struktur, kaidah kebahasaan dan menyajikan teks cerita fantasi.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran menelaah dan menyajikan berdasarkan struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi.
5. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat membuat peserta didik belajar aktif dan kreatif dalam menelaah struktur (orientasi, komplikasi, dan resolusi), kaidah kebahasaan (kata ganti orang, kata keterkejutan, kalimat langsung, kata yang meracai panca indra untuk deskripsi latar, kata dengan makna kias, dan kata sambung penanda urutan waktu) dan menyajikan teks cerita fantasi.

D. Hipotesis

Secara etimologi atau asal usul kata hipotesis dibangun oleh kata *hipo* artinya rendah dan *thesis* artinya pendapat. Jadi secara harfiah hipotesis adalah pendapat yang kebenarannya masih rendah. Menurut Sugiono (2015: 96), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dapat dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Adapun hipotesis dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan menelaah teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sidamulih Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan menyajikan teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sidamulih Tahun Ajaran 2020/2021.