

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

Berikut kajian teoritis sebagai landasan penguat dalam penelitian ini.

1. Hakikat Pembelajaran Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Cerita Fantasi Berdasarkan Kurikulum Merdeka

Dalam Kurikulum Merdeka, cerita fantasi terdapat pada fase D (Kelas VII) sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yakni pada elemen (1) peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Cerita fantasi merupakan jenis cerita fiksi. Cerita fantasi ini dapat disajikan berupa teks, video, maupun audio. Berbagai komponen penyajian tersebut ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah.

Menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi termasuk dalam keterampilan menyimak. Dengan demikian, keterampilan menyimak menjadi keterampilan utama dalam pembelajaran ini. Berikut tujuan pembelajaran cerita fantasi pada penelitian ini sesuai dengan CP pada Kurikulum Merdeka.

- (1) Peserta didik mampu mengidentifikasi struktur cerita fantasi yakni orientasi, komplikasi, dan resolusi yang disimak,
- (2) peserta didik mampu mengidentifikasi kebahasaan cerita fantasi yakni penggunaan kata ganti, konjungsi waktu, dan kalimat langsung yang disimak,

Berdasarkan tujuan pembelajaran cerita fantasi, berikut indikator capaian yang harus dikuasai oleh peserta didik.

- (1) Peserta didik mampu menjelaskan orientasi dalam cerita fantasi yang disimak disertai bukti dan alasan,
- (2) peserta didik mampu menjelaskan komplikasi dalam cerita fantasi yang disimak disertai bukti dan alasan,
- (3) peserta didik mampu menjelaskan resolusi dalam cerita fantasi yang disimak disertai bukti dan alasan,
- (4) peserta didik mampu menentukan penggunaan kata ganti dalam teks cerita fantasi yang disimak dengan tepat,
- (5) peserta didik mampu menjelaskan menentukan penggunaan kata deskripsi latar mencakup kata keterangan tempat, waktu, dan suasana dalam cerita fantasi yang disimak dengan tepat,
- (6) peserta didik mampu menentukan penggunaan makna kias dalam teks cerita fantasi yang disimak dengan tepat,
- (7) peserta didik mampu menentukan penggunaan konjungsi urutan waktu dalam teks cerita fantasi yang disimak dengan tepat,
- (8) peserta didik mampu menentukan penggunaan kata/ungkapan keterkejutan dalam teks cerita fantasi yang disimak dengan tepat,
- (9) peserta didik mampu menentukan penggunaan kalimat langsung dalam cerita fantasi yang disimak dengan tepat,

2. Hakikat Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan cerita fiksi yang disajikan dengan menarik dan tidak biasa. Cerita ini biasanya digunakan untuk membangkitkan imajinasi peserta didik. Berikut penjelasan secara rinci terkait cerita fantasi.

a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi ialah narasi yang memproyeksikan pengalaman batin ke dunia luar, memungkinkan penggambaran beberapa diri yang kontradiktif dan mengundang pembaca untuk mengeksplorasi alternatif asumsi akal sehat dan tatanan sosial yang didasarkan pada masa lalu mitos yang nyata atau diciptakan (Attebery, 2024). Cerita fantasi merupakan cerita yang ditulis berdasarkan khayalan, fantasi, dan imajinasi penulis dengan menceritakan hal yang tidak biasa (Febrianti & Thahar, 2020). Cerita fantasi adalah genre sastra yang menghadirkan dunia, peristiwa, dan tokoh imajiner yang melampaui batas realitas, dengan mengandalkan imajinasi serta penerimaan pembaca terhadap hal-hal mustahil seakan-akan nyata (Boucher, 2024). Cerita fantasi ialah genre fiksi yang ditandai oleh penggunaan unsur magis dan supranatural yang tidak ada di dunia nyata. Fantasi membangun alam semesta imajiner, tempat peristiwa dan makhluk luar biasa dimungkinkan, sehingga melampaui keterbatasan realitas sehari-hari (Kuchkarovna, 2024). Cerita fantasi juga dikatakan sebagai cerita yang menggambarkan dunia yang tidak nyata, dunia yang dibuat sangat mirip dengan kenyataan dan menceritakan hal-hal yang aneh, menggambarkan suasana asing dan peristiwa-peristiwa yang sukar diterima akal. Macam-macamnya antara lain: fantasi binatang; fantasi mainan dan boneka; fantasi dunia liliput; fantasi tentang alam gaib; dan fantasi tipu daya waktu (Kusmini & Riswandi, 2020). Dengan demikian, cerita fantasi adalah cerita yang

sepenuhnya dikembangkan berdasarkan khayalan atau imajinasi yang tidak mungkin terjadi di alam nyata, berisi tema, tokoh, latar, alur dan menceritakan hal-hal yang aneh yang tidak realistis serta peristiwa-peristiwa yang sukar diterima akal.

b. Karakteristik Cerita Fantasi

Setiap genre fiksi memiliki karakteristiknya tersendiri. Karakteristik ini membedakan satu genre dengan genre lainnya. Berikut karakteristik cerita fantasi menurut Diana, hanafi, & Ana, (2020); Harsiati (2017).

- 1) Ada keajaiban/ keanehan/ kemisteriusan. Cerita mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata.
- 2) Ide Cerita. Ide cerita dalam cerita fantasi terbuka terhadap daya hayal penulis, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata.
- 3) Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu). Peristiwa yang dialami tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari.
- 4) Tokoh unik (memiliki kesaktian). Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik dan tidak ada dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat Fiksi. Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata). Cerita fantasi bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi fantasi.
- 6) Bahasa. Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat dan variasi kata cukup menonjol. Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).

c. Struktur Cerita Fantasi

Cerita fantasi sebagai salah satu prosa fiksi dalam karya sastra memiliki struktur khas. Struktur ini digunakan sebagai acuan kemajuan sebuah cerita. Struktur cerita fantasi menurut Diana et al., (2020); Finny et al., (2018); Harsiati, (2017) yakni sebagai berikut.

- 1) Orientasi, merupakan bagian awal cerita yang biasanya digunakan untuk memperkenalkan tokoh, latar, dan gambaran awal situasi. Bagian ini sering kali sudah ditandai dengan keanehan dan elemen fantasi yang menjadi kunci cerita.
- 2) Komplikasi, merupakan bagian munculnya konflik. Bagian ini peristiwa berkembang hingga mencapai klimaks. Komplikasi biasanya melibatkan unsur magism makhluk ajaib, dan hal-hal lain yang berada di luar nalar manusia.
- 3) Resolusi, merupakan penyelesaian konflik. Bagian ini masalah akan diselesaikan dengan cara tertentu. Penyelesaian cerita tidak selali logis, tetapi konsisten dengan dunia imajinasi cerita.

d. Kaidah Kebahasaan Cerita Fantasi

Kaidah kebahasaan berkaitan dengan aspek-aspek bahasa yang ada dalam cerita fantasi. Berikut aspek kebahasaan cerita fantasi menurut Harsiati (2017):

- 1) Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut penceritaan

Kata ganti atau pronomina adalah kata yang dipakai untuk mengacu kepada nomina lain. Kata ganti terdiri atas 3 macam, yaitu:

- a) kata ganti orang (kata ganti yang dipakai untuk mengacu pada orang), contohnya aku, mereka, dia, nagata, dan sebagainya;

- b) kata ganti penunjuk (kata ganti yang berfungsi untuk menunjukkan nomina benda atau tempat tertentu), contohnya itu, ini dan sebagainya;
 - c) kata ganti penanya (kata ganti yang dipakai sebagai pemarah pertanyaan), contohnya siapa, dimana, kapan, dan sebagainya;
- 2) penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana).

Dalam teks cerita fantasi, biasanya penulis menggunakan kata keterangan tempat dan kata keterangan waktu untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat adalah keterangan yang menunjukkan tempat terjadinya peristiwa atau keadaan. Contoh kata yang menunjukkan keterangan tempat adalah di, dari, ke atas, di bawah. Sedangkan kata keterangan waktu merupakan kata yang memberikan informasi mengenai saat terjadinya suatu peristiwa. Contoh kata yang menunjukkan keterangan waktu adalah, di saat itu, pada, biasanya, kemarin.

3) Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus.

Makna kias merupakan makna yang isinya mengandung pengandaian atau pengibaran dan makna kias memiliki arti tidak sebenarnya atau konotatif. Sedangkan makna khusus merupakan makna kata atau istilah yang pemakaiannya terbatas pada bidang tertentu.

Contoh makna kias : koruptor, korupsi.

Contoh makna khusus : hidungnya yang menjulang, memiliki makna hidunya yang mancung.

4) Penggunaan kata sambung penanda urutan waktu (konjungsi urutan waktu)

Konjungsi atau istilah lain kata sambung adalah kata tugas yang menghubungkan dua satuan bahasa yang sederajat, kata dengan kata, frasa dengan frasa, atau klausa dengan klausa (Diana et al., 2020). Beberapa konjungsi urutan waktu yang sering digunakan dalam cerita fantasi adalah kemudian, seketika, tiba-tiba, sementara itu, lalu, selama, bersamaan, selanjutnya, akhirnya, dua tahun kemudian, dan lain sebagainya. Konjungsi ini berfungsi sebagai penanda datangnya tokoh lain atau perubahan latar.

5) Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan

Ungkapan keterkejutan adalah suatu ungkapan yang memberikan makna keterkejutan dari seseorang. Penggunaan kata/ ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah) sehingga membuat cerita fantasi lebih menarik.

Contoh: tiba-tiba, tanpa diduga dan di tengah kebahagiaannya.

6) Penggunaan dialog/kalimat langsung

Kalimat langsung merupakan kalimat hasil kutipan langsung dari pembicaraan yang sama persis seperti apa yang dikatakan. Kalimat langsung dalam cerita merupakan kalimat yang menunjukan pada ungkapan dialog atau percakapan dalam cerita.

Dalam cerita fantasi, kalimat langsung biasanya diucapkan oleh seorang tokoh dan adapun kalimat tidak langsung digunakan oleh pengarang dalam menceritakan tindakan tokoh tersebut. Kalimat tidak langsung bisa juga digunakan oleh tokoh saat menceritakan tokoh lain.

3. Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Cerita Fantasi

Analisis berarti penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya) (Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, 2023). Menganalisis berarti menyelidiki suatu peristiwa, baik itu karangan maupun perbuatan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi berarti suatu kegiatan menyelidiki struktur secara saksama yang terdiri dari orientasi, komplikasi, dan resolusi serta kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang meliputi penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut penceritaan, penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk mendiskripsikan latar (tempat, waktu, suasana), penggunaan makna kias dan makna khusus, penggunaan kata sambung petanda urutan waktu (konjungsi urutan waktu), penggunaan kata/ungkapan keterkejutan, dan penggunaan dialog/kalimat langsung. Terdapat pedoman untuk menganalisis cerita fantasi yang baik. Berikut langkah-langkah menganalisis cerita fantasi menurut Nurgiantoro (2024).

- 1) Membaca teks secara menyeluruh,
- 2) mengidentifikasi unsur instrinsik,
- 3) menganalisis hubungan antarunsur,
- 4) mengidentifikasi unsur ekstrinsik,
- 5) interpretasi dan evaluasi.

Dalam penelitian ini, tidak hanya mengkaji unsur intrinsik dan ekstrinsik, tetapi fokus pada menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi. Struktur yang dianalisis meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Kaidah kebahasaan yang dianalisis meliputi

kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang meliputi penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut penceritaan, penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk mendiskripsikan latar (tempat, waktu, suasana), penggunaan makna kias dan makna khusus, penggunaan kata sambung petanda urutan waktu (konjungsi urutan waktu), penggunaan kata/ungkapan keterkejutan, dan penggunaan dialog/kalimat langsung. Dengan demikian, setelah membaca teks secara menyeluruh, dapat dilakukan analisis struktur dan kebahasaan yang telah ditentukan. Berikut contoh analisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi.

Misteri Menara Jam (Adaptasi *Thermelian*)

Oleh: Shienny M.S.

Malam itu, udara di kota tua terasa sangat mencekam hingga menusuk tulang. Revan duduk termenung di sudut kamarnya sambil menatap sebuah arloji saku kuno perak milik kakeknya. Kamar yang remang-remang, berbau debu kertas tua, dan sesekali berderit ditiup angin itu mendadak terasa asing baginya. Tiba-tiba, jarum jam arloji tersebut berputar balik dengan sangat cepat. Seketika itu juga, dinding kamarnya retak dan memancarkan cahaya biru keperakan yang menyilaukan mata, lalu menyedot tubuhnya masuk ke dalam pusaran ruang tanpa dasar.

Wush! Revan terhempas di atas lantai batu yang dingin. Saat mendongak, ia terpaku melihat sebuah ruangan raksasa yang dipenuhi oleh ribuan roda gigi raksasa yang melayang dan berputar di udara. Dia berada di dalam Menara Jam Abadi, pusat distorsi waktu dunia *Thermelian*.

Tanpa diduga, sesosok makhluk bayangan hitam bermata merah menyala melompat dari balik roda gigi, mengayunkan cakar tajamnya yang sedingin es.

“Hei, menjauh dariku!” teriak Revan panik sambil berguling ke samping.

Setelah itu, pertarungan sengit tak terhindarkan. Makhluk bayangan itu terus memburu Revan, mengacaukan ritme putaran roda gigi yang menjaga keseimbangan waktu dunia nyata. Jika menara ini hancur, waktu di bumi akan berhenti selamanya. Revan teringat pesan kakeknya tentang kekuatan arloji perak di genggamannya. Dengan cepat, ia menekan tombol atas arloji tersebut. Sebuah perisai cahaya transparan berpendar, menahan hantaman cakar sang monster hingga menimbulkan suara dentingan logam yang memekakkan telinga.

“Kau tidak akan bisa menghentikan kegelapan ini, anak manusia!” geram makhluk itu dengan suara berat yang menggetarkan ruangan.

Revan tidak menyerah. Sambil menahan rasa takut yang luar biasa, ia memutar jarum arlojinya ke depan, melepaskan gelombang energi murni yang langsung mengikat tubuh makhluk bayangan tersebut hingga meleleh menjadi abu.

Akhirnya, suasana menara kembali senyap. Roda-roda gigi raksasa kembali berputar pada tempatnya dengan ritme yang teratur. Gerbang dimensi di lantai bawah perlahan terbuka, menampilkan bayangan kamarnya yang hangat. Revan langsung melompat masuk tanpa ragu. *Brak!* Ia kembali terduduk di lantai kamarnya sendiri. Dia menarik napas lega sambil menggenggam erat arloji peraknya. Waktu di dinding menunjukkan pukul 12.01 malam; dunia nyata telah aman, dan ia berhasil menjadi penjaga waktu yang baru.

Sumber : Shienny, M. S. (2013). *Asal Semesta: Thermelian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Tabel 2.1 Hasil Analisis Struktur Teks Cerita Fantasi “Misteri Menara Jam”

No	Struktur	Kutipan	Keterangan
1.	Orientasi	Malam itu, udara di kota tua terasa sangat mencekam hingga menusuk tulang. Revan duduk termenung di sudut kamarnya sambil menatap sebuah arloji saku kuno perak milik kakeknya. Kamar yang remang-remang, berbau debu kertas tua, dan sesekali berderit ditiup angin itu mendadak terasa asing baginya. Tiba-tiba, jarum jam arloji tersebut berputar balik dengan sangat cepat. Seketika itu juga, dinding kamarnya retak dan memancarkan cahaya biru keperakan yang menyilaukan mata, lalu menyedot tubuhnya masuk ke dalam pusaran ruang tanpa dasar.	Bagian ini merupakan bagian orientasi, karena pada bagian ini terdapat pengenalan tokoh, latar tempat, latar suasana, dan penokohan.
2.	Komplikasi	<i>Wush!</i> Revan terhempas di atas lantai batu yang dingin. Saat mendongak, ia terpaku melihat sebuah ruangan raksasa yang dipenuhi oleh ribuan roda gigi raksasa yang melayang dan berputar di udara. Dia berada di dalam Menara Jam Abadi, pusat distorsi waktu dunia <i>Thermelian</i> . Tanpa diduga, sesosok makhluk bayangan hitam bermata merah menyala melompat dari balik roda gigi, mengayunkan cakar tajamnya yang sedingin es.	Bagian ini termasuk bagian konflik, karena pada bagian ini permasalahan mulai terjadi hingga masalah memuncak.

		“Hei, menjauh dariku!” teriak Revan panik sambil berguling ke samping. Setelah itu, pertarungan sengit tak terhindarkan. Makhluk bayangan itu terus memburu Revan, mengacaukan ritme putaran roda gigi yang menjaga keseimbangan waktu dunia nyata. Jika menara ini hancur, waktu di bumi akan berhenti selamanya. Revan teringat pesan kakeknya tentang kekuatan arloji perak di genggamannya. Dengan cepat, ia menekan tombol atas arloji tersebut. Sebuah perisai cahaya transparan berpendar, menahan hantaman cakar sang monster hingga menimbulkan suara dentingan logam yang memekakkan telinga. “Kau tidak akan bisa menghentikan kegelapan ini, anak manusia!” geram makhluk itu dengan suara berat yang menggetarkan ruangan. Revan tidak menyerah. Sambil menahan rasa takut yang luar biasa, ia memutar jarum arlojinya ke depan, melepaskan gelombang energi murni yang langsung mengikat tubuh makhluk bayangan tersebut hingga meleleh menjadi abu.	
3.	Resolusi	Akhirnya, suasana menara kembali senyap. Roda-roda gigi raksasa kembali berputar pada tempatnya dengan ritme yang teratur. Gerbang dimensi di lantai bawah perlahan terbuka, menampilkan bayangan kamarnya yang hangat. Revan langsung melompat masuk tanpa ragu. <i>Brak!</i> Ia kembali terduduk di lantai kamarnya sendiri. Dia menarik napas lega sambil menggenggam erat arloji peraknya. Waktu di dinding menunjukkan pukul 12.01 malam; dunia nyata telah aman, dan ia berhasil menjadi penjaga waktu yang baru.	Bagian ini termasuk bagian resolusi, karena memuat penyelesaian masalah dan memuat kesimpulan serta akhir cerita.

Tabel 2.2 Hasil Analisis Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi “Misteri Menara Jam”

Kaidah Kebahasaan	Kutipan	Keterangan
Penggunaan kata ganti	<i>Wush!</i> Revan terhempas di atas lantai batu yang dingin. Saat mendongak, ia terpaksa melihat sebuah ruangan raksasa yang dipenuhi oleh ribuan roda gigi raksasa yang melayang dan berputar di udara. Dia berada di dalam Menara Jam Abadi, pusat distorsi waktu dunia <i>Thermelian</i> .	Kata Ia dan Dia menunjukkan kata ganti sebagai penunjuk tokoh dalam cerita, itu merupakan kata ganti orang ke-3 sebagai pelaku.
Penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana)	Malam itu , udara di kota tua terasa sangat mencekam hingga menusuk tulang. Revan duduk termenung di sudut kamarnya sambil menatap sebuah arloji saku kuno perak milik kakeknya. Kamar yang remang-remang, berbau debu kertas tua, dan sesekali berderit ditiup angin itu mendadak terasa asing baginya	Kata Malam itu merupakan kata petunjuk latar waktu yang ada dalam cerita. Kata Kamar yang remang-remang, berbau debu kertas tua, dan sesekali berderit ditiup angin merupakan kata petunjuk latar tempat dan suasana yang ada dalam cerita.
Penggunaan pilihan kata makna kias dan makna khusus	“Malam itu, udara di kota tua terasa sangat mencekam hingga menusuk tulang .”	Kata "menusuk tulang" adalah rasa dingin atau suasana mencekam yang amat sangat luar biasa , hingga membuat tubuh menggigil hebat dan memicu rasa takut yang mendalam.
Penggunaan konjungsi urutan waktu	“ Tiba-tiba , jarum jam arloji tersebut berputar balik...”	Kata Tiba-tiba sebagai penunjuk konjungsi antar paragraf menunjukkan keterkaitan antara

		paragraf tersebut dengan paragraf sebelumnya.
Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan	.“ Hei , menjauh dariku!” teriak Revan panik sambil berguling ke samping.	Kata Hei merupakan ungkapan kata keterkejutan dalam cerita.
Penggunaan dialog/kalimat langsung	“ Kau tidak akan bisa menghentikan kegelapan ini, anak manusia! ” geram makhluk itu dengan suara berat yang menggetarkan ruangan.	Dalam kalimat tersebut merupakan kalimat langsung.

4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berikut penjelasan rinci terkait model *Discovery Learning*.

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah pendekatan pendidikan yang mendorong siswa untuk secara mandiri menemukan pengetahuan dan konsep melalui keterlibatan aktif, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan meningkatkan keterampilan pemahaman membaca (Yolanda et al., 2025). Model *Discovery Learning* merupakan pendekatan pendidikan yang memandu siswa untuk mengidentifikasi minat belajar mereka dengan mencari informasi secara mandiri, yang pada akhirnya mengarahkan mereka untuk menemukan konsep berdasarkan pemahaman dan pengetahuan mereka (Fidyawati & Meishanti, 2023). Model *Discovery Learning* ialah pendekatan pembelajaran yang menekankan eksplorasi dan penemuan, serta mengembangkan keterampilan bertanya siswa melalui proses pembelajaran aktif dan mendalam, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bertanya dasar siswa di kelas (Kusuma, 2020). Model *Discovery Learning* adalah model

yang menuntun mahasiswa/siswa secara aktif menemukan konsep, prinsip, atau pengetahuan melalui proses eksplorasi & investigasi dengan bimbingan guru/fasilitator (Syamsidah et al., 2022). *Discovery Learning* juga dikatakan sebagai model belajar bersifat dua arah yang melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru yang, sedangkan guru bertugas membimbing mereka dalam proses pembelajaran (Sunarto & Amalia, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dengan siswa berperan sebagai subjek dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing.

Dalam kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator. Guru memberikan siswa Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kegiatan siswa, dalam kegiatan ini siswa diminta untuk memperoleh sesuatu yang baru atau belum pernah tahu sebelumnya menggunakan kemampuannya sendiri dan mendapat bimbingan guru. Guru juga membimbing siswa dalam memecahkan masalah sistematis. Peserta didik dilatih untuk menemukan sendiri suatu hal baru untuk memperoleh pengetahuan dan memecahkan permasalahan dengan rasa ingin tahu yang tinggi sekaligus berpikir kritis, sehingga guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan tanya jawab. Dengan demikian, model ini melibatkan peserta didik untuk meningkatkan serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah. Model ini juga dapat melatih peserta didik menjadi mandiri dibawah bimbingan guru sebagai fasilitator sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Sintaks Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran pasti memiliki sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang akan memandu proses pembelajaran. Berikut sintaks model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Syamsidah et al. (2022).

1) Stimulasi/Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap stimulasi peserta didik diberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap ini dilaksanakan agar peserta didik dapat berkonsentrasi dalam memahami materi pembelajaran.

2) Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Tahap identifikasi masalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya hal-hal yang belum mereka ketahuinya terkait dengan materi pembelajaran.

3) Pengumpulan Data (*Data collection*)

Tahap pengumpulan data guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari berbagai sumber.

4) Pengolahan Data (*Data Processing*)

Pada tahap pengolahan data guru mengarahkan peserta didik untuk mengolah informasi yang mereka temukan pada saat mengumpulkan data dari berbagai sumber. Setelah itu, data tersebut diklasifikasikan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.

5) Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap pembuktian, peserta didik melakukan pemeriksaan ulang terhadap informasi yang mereka temukan. Peserta didik mencocokkan data dengan informasi yang ada sehingga dapat terbukti hipotesis yang mereka tentukan apakah terjawab atau tidak.

6) Menarik kesimpulan/generalisasi (*Generalization*)

Pada tahap ini peserta didik menarik kesimpulan dengan memperhatikan hasil verifikasi. Tahap menarik simpulan bisa dilaksanakan dengan menyimpulkan hasil diskusi bersama dengan guru untuk menyamakan persepsi.

Sintaks model ini dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi, serta menulis teks cerita fantasi. Implementasi sintaks ini dapat membantu pendidik menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan nilai-nilai pendidikan.

c. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan menurut Syamsidah et al. (2022), yakni sebagai berikut.

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh mampu menguatkan pengertian, ingatan dan transfer informasi .
- 3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.

- 4) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- 6) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan lainnya.
- 7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- 8) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- 9) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan siswa.

d. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelemahan menurut Syamsidah et al. (2022), yakni sebagai berikut.

- 1) Belajar mengajar menggunakan model *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama.
- 2) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *Discovery Learning*.
- 3) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Tuntunan *Discovery Learning* membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik.
5. Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Berikut implementasi nyata model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi.

Pertemuan pertama

Kegiatan Inti

Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

- a. Peserta didik menyimak cuplikan video cerita fantasi yang ditayangkan.
- b. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berdasarkan isi video yang telah disimak.
- c. Peserta didik mengeksplorasi materi cerita fantasi dari berbagai sumber.

Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- a. Peserta didik menjawab pertanyaan guru mengenai hasil eksplorasinya terkait cerita fantasi.
- b. Peserta didik bertanya hal-hal yang belum diketahui mengenai struktur dan kebahasaan cerita fantasi.
- c. Peserta didik menyimak pemaparan guru terkait struktur dan kebahasaan cerita fantasi.
- d. Peserta didik secara berkelompok (4-5 orang) menyimak dan mengidentifikasi sebuah tayangan cerita fantasi.

Pengumpulan Data (*Data Collection*)

- a. Peserta didik mulai menyimak dengan menganalisis struktur dan kebahasaan yang terkandung dalam cerita fantasi.

- b. Peserta didik membuat *mind mapping/outline* temuannya dari tayangan cerita fantasi.
- c. Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk mendiskusikan hasil temuan masing-masing dari menyimak cerita fantasi.

Pengolahan Data (*Data Processing*)

- a. Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompok untuk mengolah hasil pengamatan secara berkelompok.
- b. Peserta didik secara berkelompok mengisi jawaban pada LKPD yang sudah disediakan.

Pembuktian (*Verification*)

- a. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- b. Peserta didik saling menyampaikan tanggapan.

Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization*)

- a. Peserta didik dengan bimbingan guru menyampaikan simpulan mengenai struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi dari hasil presentasi dan tanya jawab.

Pertemuan kedua

Kegiatan Inti

Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

- a. Peserta didik menyimak cuplikan video cerita fantasi yang ditayangkan.

- b. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berdasarkan isi video yang telah disimak.
- c. Peserta didik mengeksplorasi materi cerita fantasi dari berbagai sumber.

Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- a. Peserta didik menjawab pertanyaan guru mengenai hasil eksplorasinya terkait cerita fantasi.
- b. Peserta didik bertanya hal-hal yang belum diketahui mengenai struktur dan kebahasaan cerita fantasi.
- c. Peserta didik menyimak pemaparan guru terkait struktur dan kebahasaan cerita fantasi.
- d. Peserta didik secara berkelompok (4-5 orang) menyimak dan mengidentifikasi sebuah tayangan cerita fantasi.

Pengumpulan Data (*Data Collection*)

- a. Peserta didik mulai menyimak dengan menganalisis struktur dan kebahasaan yang terkandung dalam cerita fantasi.
- b. Peserta didik membuat *mind mapping/outline* temuannya dari tayangan cerita fantasi.
- c. Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk mendiskusikan hasil temuan masing-masing dari menyimak cerita fantasi.

Pengolahan Data (*Data Processing*)

- a. Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompok untuk mengolah hasil pengamatan secara berkelompok.
- b. Peserta didik secara berkelompok mengisi jawaban pada LKPD yang sudah disediakan.

Pembuktian (*Verification*)

- a. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- b. Peserta didik saling menyampaikan tanggapan.

Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization*)

- a. Peserta didik dengan bimbingan guru menyampaikan simpulan mengenai struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi dari hasil presentasi dan tanya jawab.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu. Berikut penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini.

1. Penelitian Rinjani et al. (2022) yang berjudul “Kemampuan Memproduksi Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Sakra”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pembelajaran menganalisis menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan metode Metode Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan daya kreativitas peserta didik.
2. Penelitian Rochmawati & Ahnaf (2021) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII dengan Model *Discovery Learning* di SMP Negeri 1 Winongan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan menulis puisi peserta didik SMP setelah menggunakan model *Discovery Learning*.
3. Penelitian Yuli Yuliani (2020) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Eksplanasi serta Memproduksi Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*”

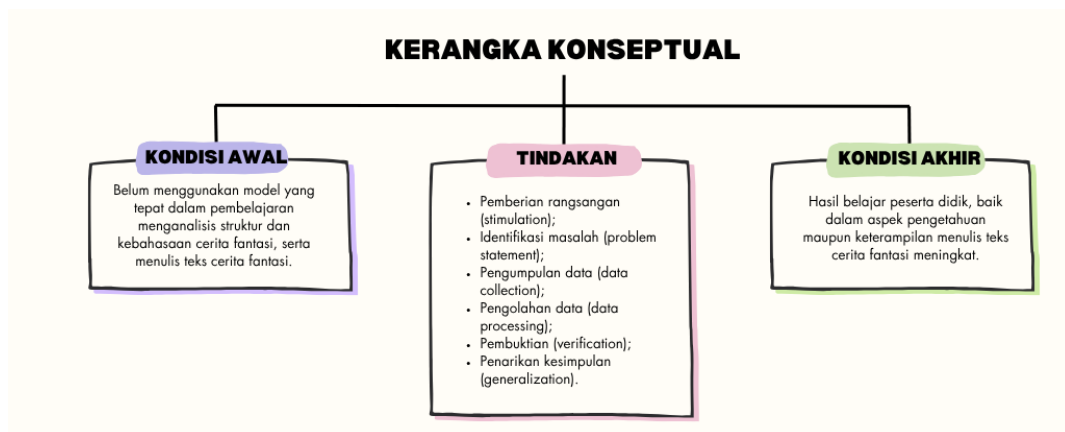
(Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2019/2020)”.

Penelitian yang telah dilaksanakan penulis memiliki persamaan variabel bebas dengan yang sudah dilaksanakan oleh Yuli Yuliani yaitu menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Sedangkan perbedaan penelitian yang telah dilaksanakan penulis dengan penelitian sebelumnya adalah variabel terikatnya. Penelitian yang dilaksanakan oleh Yuli bervariasi terikat menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi serta memproduksi teks eksplanasi. Penelitian yang dilakukan oleh penulis bervariasi terikat menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.

Hasil Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Yuli Yuliani, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan 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.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi. Model pembelajaran *Discovery Learning* dipilih karena menekankan keaktifan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Kerangka konseptual disajikan pada Gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Melalui tindakan yang digambarkan dalam kerangka konseptual pada Gambar 2.1, peserta didik akan dilatih untuk meningkatkan kemampuan menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi, serta mengembangkan kemampuan menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan dan struktur teks yang tepat. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan menulis teks cerita fantasi.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan anggapan dasar yang telah penulis rumuskan, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan menganalisis struktur dan kebahasaan cerita fantasi pada peserta didik kelas VII di SMP PUI Kawalu Kota Tasikmalaya.