

BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Serta Menulis Teks cerita Fantasi Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

2.1.1.1 Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti pada Kurikulum 2013 Revisi merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki peserta didik untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada setiap tingkat kelas. Kompetensi inti yang terdapat pada kelas VII pada silabus kurikulum 2013 revisi jenjang Sekolah Menengah Kesatu (SMP) yaitu sebagai berikut.

- KI-1 Menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Menunjukkan 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.
- KI-3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-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.

Berdasarkan kompetensi inti di atas, penulis menyimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik harus menguasai empat aspek yang telah

dijabarkan yaitu sikap spiritual (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), dan keterampilan (KI4) dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 revisi.

2.1.1.2 Kompetensi Dasar (KD)

Dalam Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, “Kompetensi dasar adalah 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 dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti”.

- 3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar.
- 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk teks cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

2.1.1.3 Indikator Pembelajaran

Kompetensi dasar di atas penulis jabarkan menjadi indikator sebagai berikut.

- 3.4.1 Menjelaskan orientasi pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 3.4.2 Menjelaskan komplikasi pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 3.4.3 Menjelaskan resolusi pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 3.4.4 Menjelaskan kata ganti pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 3.4.5 Menjelaskan kata yang mencerap panca indera pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.

- 3.4.6 Menjelaskan makna kias pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 3.4.7 Menjelaskan kata sambung penanda urutan waktu pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 3.4.8 Menjelaskan kata atau ungkapan keterkejutan pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 3.4.9 Menjelaskan dialog atau kalimat langsung dengan tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat.
- 4.4.1 Menyusun teks cerita fantasi yang memuat orientasi secara tepat.
- 4.4.2 Menyusun teks cerita fantasi yang memuat komplikasi secara tepat.
- 4.4.3 Menyusun teks cerita fantasi yang memuat resolusi secara tepat.
- 4.4.4 Menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata ganti secara tepat.
- 4.4.5 Menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata yang mencerpai panca indera secara tepat.
- 4.4.6 Menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan makna kias secara tepat.
- 4.4.7 Menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata sambung penanda urutan waktu secara tepat.
- 4.4.8 Menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata atau ungkapan keterkejutan secara tepat.
- 4.4.9 Menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan dialog atau kalimat langsung secara tepat.

2.1.1.4 Tujuan Pembelajaran

Setelah peserta didik diberi pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan serta mengonstruksi teks cerita fantasi dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* diharapkan peserta didik mampu:

- 3.4.1 peserta didik mampu menjelaskan orientasi pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;

- 3.4.2 peserta didik mampu menjelaskan komplikasi pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 3.4.3 peserta didik mampu menjelaskan resolusi pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 3.4.4 peserta didik mampu menjelaskan kata ganti pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 3.4.5 peserta didik mampu menjelaskan kata yang mencerap panca indera pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 3.4.6 peserta didik mampu menjelaskan makna kias pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 3.4.7 peserta didik mampu menjelaskan kata sambung penanda urutan waktu pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 3.4.8 peserta didik mampu menjelaskan kata atau ungkapan keterkejutan pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 3.4.9 peserta didik mampu menjelaskan dialog atau kalimat langsung dengan tepat pada teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar secara tepat;
- 4.4.1 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi yang memuat orientasi;
- 4.4.2 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi yang bagian komplikasi;
- 4.4.3 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi yang memuat resolusi;
- 4.4.4 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata ganti secara tepat;
- 4.4.5 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata yang mencerap panca indera secara tepat;
- 4.4.6 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan makna kias secara tepat;
- 4.4.7 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata sambung penanda urutan waktu secara tepat;

- 4.4.8 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan kata atau ungkapan keterkejutan secara tepat;
- 4.4.9 peserta didik mampu menyusun teks cerita fantasi dengan menggunakan dialog atau kalimat langsung secara tepat.

2.1.2 Hakikat Teks Cerita Fantasi

2.1.2.1 Pengertian Teks Narasi (Cerita Fantasi)

Teks cerita fantasi merupakan salah satu genre teks narasi yang memiliki kisah imajinasi dan khayalan yang melebihi realita atau cerita bohong. Cerita fantasi dibuat dengan penuh kreativitas dan dengan pengembangan jiwa khayalan pengarang. Namun perlu diketahui bahwa fantasi sendiri terdiri dari fantasi aktif dan fantasi pasif. Fantasi yang dapat dirangkai menjadi sebuah karya disebut fantasi aktif sehingga fantasi inilah yang dimiliki oleh para seniman, pelukis, penulis ataupun perancang. Sedangkan fantasi pasif ialah fantasi yang hanya sebatas mimpi atau angan-angan, contohnya orang yang melamun atau berkhayal.

Pengertian cerita dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia [daring], “Cerita merupakan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb)”. Fantasi dalam Kamus Besar bahasa Indonesia [daring]. “Fantasi adalah gambaran (bayangan) dalam angan-angan atau khayalan (cerita yang bukan kejadian sebenarnya atau bukan kenyataan)”. Dalam Kemendikbud (2016:50), “Teks cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada teks cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa, tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata”.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Riswandi dan Kusmini (2013:36) “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”. Selain itu, menurut Kosasih dan Endang Kurniawan (2019:241). “Cerita fantasi

merupakan cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan khayalan, fantasi atau imajinasi. Cerita fantasi tidak mungkin terjadi di alam nyata”.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa cerita fantasi adalah sebuah cerita yang ditulis berdasarkan khayalan dan imajinasi yang diciptakan oleh penulis dan bersifat bohong atau tidak nyata. Cerita fantasi mengandung unsur magis dan terdapat keanehan yang tidak mungkin terjadi di alam nyata sehingga isi dari cerita cenderung dilebih-lebihkan dan sukar diterima oleh akal karena bersifat imajinatif, seolah-olah dapat membawa pembaca ke dalam dunia khayalan. Berikut di bawah ini contoh 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 memandang sekeliling.

Manusia purba itu menemukanku ketika aku memasuki dimensi alpha. Tanpa kusadari ia mengikutiku. Manusia purba itu akan mati jika kembali dalam waktu 12 jam.

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

“Jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti tamat riwayatmu”, Kembali Erza dan Ardi menatap tajam. Aku mengotak-atik komputer Luminaku dengan cepat. Aku memutuskan untuk tetap mengembalikan manusia purba itu.

“Sistem ok!”

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 Lumina di depanku dan diikuti gelombang biru mirip Aurora memenuhi ruangan. Pagar Asteroid terbuka lebar, memberikan ruang cukup untuk kulewati bersama manusia purba itu. Ruangan penuh asap dengan pohon-pohon yang meranggas. Hampir 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku. Kurang 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari menuju lorong dimensi alpha. Kurang 10 menit lagi waktu yang tersisa dan aku masih di lorong dimensi alpha. Aku berpikir ini takdir akhir hidupku.

Tiba-tiba kudengar teriakan keras dan guncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.

Alarm berbunyi. Gelombang dimensi alpha semakin mengecil.

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

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

“Gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat”, Ardi memelukku dengan erat. Kulihat Erza membawa air minum untukku. Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa.

Manusia purba itu berhasil kembali ke habitatnya pada 500 tahun sebelum masehi. Aku dapat melihatnya dengan jelas di layar laptop. Manusia purba itu tersenyum sambil melambaikan tangan ke arahku.

Sumber: <https://www.brainacademy.id/blog/contoh-cerita-fantasi>

2.1.2.2 Struktur Teks Cerita Fantasi

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 edisi revisi dari yang dulunya berbasis empat keterampilan berbahasa, kini sudah berubah orientasi menjadi berbasis teks. Berbeda dengan karangan-karangan yang terdapat dalam kurikulum terdahulu, teks-teks dalam kurikulum 2013 terikat oleh struktur dan kebahasaan. Setiap teks memiliki struktur yang berbeda satu sama lain. Struktur teks merupakan pola atau kerangka yang membangun suatu teks.

Pada dasarnya, semua jenis teks pasti memiliki struktur. Menurut Harsati dkk (2017:60) “Struktur teks cerita fantasi yaitu (1) orientasi (pengenalan tokoh), (2) komplikasi (timbulnya masalah), (3) resolusi (penyelesaian masalah)”. Penulis menjabarkan struktur teks cerita fantasi sebagai berikut.

1. Orientasi

Orientasi merupakan bagian awal dalam sebuah cerita teks fantasi, biasanya bagian ini berisi pengenalan tokoh, watak tokoh, konflik, menjelaskan tempat peristiwa dalam cerita berlangsung, waktu peristiwa terjadi, memperkenalkan kemungkinan peristiwa yang akan terjadi. Tujuan dari adanya orientasi ini yaitu untuk mengenalkan sebuah cerita karena di dalamnya

mengenalkan cerita yang akan disampaikan. Berikut ini adalah contoh orientasi dalam teks cerita fantasi.

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. Di tengah keramaian orang yang sedang berwisata, mereka sibuk menyelesaikan laporannya.

Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

2. Komplikasi

Pada bagian komplikasi ini konflik pada sebuah cerita mulai muncul. Konflik adalah pertentangan atau kesukaran bagi tokoh dalam cerita. Komplikasi menjelaskan bagaimana sebab-akibat konflik bisa terjadi anatr tokoh. Konflik pada bagian komplikasi ini akan memuncak hingga mencapai klimaks. Berikut ini adalah contoh komplikasi dalam teks cerita fantasi.

Ardi yang berada tidak jauh dari tempat itu segera berlari menghampiri. Betapa kagetnya mereka berdua melihat Handi berada di sebuah lubang dan hanya kelihatan tangannya. Dengan reflek Ardi dan Dani menarik berusaha menolong Handi.

Tapi “Aaahh...! terdengar teriakan keras dan mereka bertiga terseret masuk ke lubang itu.

“Dimana kita??” Ardi bertanya sambil menatap tembok sekelilingnya yang memancarkan keemasan.

“Tempat apa ini?” Handi dan Dani bertanya hampir bersamaan.

Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

3. Resolusi

Bagian ini adalah penyelesaian dari berbagai konflik yang terjadi dan menjadi bagian akhir dari sebuah cerita. Resolusi ini menjawab semua masalah utama dalam bentuk rangkaian peristiwa atau kejadian, bisa juga disebut sebagai bagian kesimpulan dari sebuah cerita. Berikut ini adalah bagian dari sebuah teks cerita fantasi.

Selesai Dani menyelesaikan kalimatnya, terdengar dentuman keras. Buuum...! Seakan ada yang mengangkat mereka bertiga tiba-tiba sudah kembali berada di area Candi Trowulan tempat mereka melakukan pengamatan. Ketiganya mengusap mata. Seakan tidak percaya mereka saling berangkulan. “Benar kata Gajah Mada tadi...” Handi berucap lirih.

“Iya kita tidak cukup hanya dengan pintar” Ardi berkata hampir tak terdengar.

“Ya kita harus memiliki perilaku yang baik...” Dani berteriak lantang sambil menyeret kedua temannya menuju area candi yang harus diamati. Mereka bertiga bertekad menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Seperti biasanya mereka bekerja keras untuk menghasilkan sebuah karya.

Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

2.1.2.3 Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Setiap teks tentunya mempunyai ciri bahasa yang digunakan atau disebut pula kaidah kebahasaan. Kaidah kebahasaan merupakan bahasa yang digunakan dalam teks yang menjadi ciri khas teks tersebut.

1. Kata Ganti

Kata ganti pada teks cerita fantasi adalah kata yang digunakan untuk menunjukkan subjek atau objek sebagai sudut pandang penceritaan. Contoh penggunaan kata gantai pada teks cerita fantasi.

“*kalian bertiga* saya panggil untuk menemui leluhurmu!” laki-laki tegap itu berujar dengan penuh wibawa. Ketiga anak *itu* terbelalak.
“Sii aa..pa Bapak?” sambil gemetar Handi memberanikan diri untuk bertanya.

Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Penjelasan:

Kalian = kata ganti orang

Bertiga, itu = kata ganti

Siapa = kata ganti penanya

2. Penggunaan kata yang mencerap pancaindra

Kata yang mencerap pancaindra pada teks cerita fantasi adalah kata yang berfungsi untuk menggambarkan latar, seperti latar tempat, waktu, dan suasana secara mendetail agar pembaca seolah dapat melihat, mendengar, mencium, atau bahkan merasakan langsung keajaiban cerita tersebut.

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. *Di tengah keramaian* orang yang sedang berwisata, mereka sibuk menyelesaikan laporannya.

Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

3. Makna Kias

Makna atau kata kiasan memiliki arti yang tidak sebenarnya dan bersifat tidak formal. Kata kiasan dipakai untuk memberi rasa keindahan dan penekanan pada pentingnya hal yang disampaikan.

Contohnya: Kepala batu (keras kepala), kepala dingin (tenang/sabar), kepala 2 (awal usia 20 tahun), kuda besi (sepeda motor), banting tulang (bekerja keras), dst. kata Sambung Penanda Urutan Waktu

4. Kata Sambung

Kata sambung adalah kata tugas yang menghubungkan dua satuan bahasa yang sederajat, kata dengan kata, frasa dengan frasa, atau klausa dengan klausa. Beberapa konjungsi yang sering digunakan dalam teks cerita fantasi adalah *tiba-tiba*, *kemudian*, *sementara itu*, *selanjutnya*, *lalu* dan lain-lain. Contoh penggunaan konjungsi urutan waktu pada teks cerita fantasi.

“Tolooooong,” *tiba-tiba* terdengar suara Handi berteriak minta tolong. Dani dan Ardi yang berada tidak jauh dari tempat itu segera berlari menghampiri.
Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

5. kata atau Ungkapan Keterkejutan

Ungkapan keterkejutan adalah ungkapan yang memberikan makna keterkejutan seseorang. Ungkapan keterkejutan ini berfungsi untuk menggerakan

cerita (memulai masalah) sehingga membuat cerita fantasi lebih menarik. Contoh penggunaan kata keterkejutan pada teks cerita fantasi.

Tanpa diduga buku terjatuh dan halaman terbuka menyeret Nabila dapa dunia lain.

Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

6. Kalimat Langsung

Kalimat langsung adalah kalimat hasil kutipan langsung dari pembicara secara langsung dan nyata adanya. Sedangkan, kalimat tidak langsung adalah kalimat yang melaporkan atau memberitahukan perkataan orang lain dalam bentuk teks atau berita. Dalam sebuah teks cerita fantasi adanya kalimat langsung biasanya diucapkan oleh tokoh. Adapun kalimat tidak langsung digunakan oleh pengarang untuk penggambaran suatu cerita dalam teks tersebut. Kalimat tidak langsung juga biasanya digunakan oleh tokoh ketika menceritakan tokoh yang lain. Contoh penggunaan kalimat langsung pada teks cerita fantasi.

“Waktu kita tinggal 15 menit lagi kita harus segera pergi,” kata Tamika dan Chika hampir bersamaan.

Sumber: Harsiati, titik (2017) *Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

2.1.2.4 Langkah-langkah Menulis teks cerita fantasi

Harsiati (2017:73) mengemukakan langkah-langkah dalam membuat teks cerita fantasi sebagai berikut,

- Langkah 1: Menemukan ide penulisan
- Langkah 2: Penggalan ide cerita fantasi dari membaca
- Langkah 3: Menggambarkan cerita fantasi
- Langkah 4: Memberi judul yang menarik untuk cerita yang kamu kembangkan.

Selain langkah-langkah yang dikemukakan di atas, Harsiati (2017:77) juga mengemukakan langkah-langkah secara lebih rinci untuk lebih memudahkan dalam membuat cerita teks fantasi sebagai berikut,

1. Merencanakan

- a. Galilah ide dengan membuat fantasi dari topik lingkungan, kecanggihan teknologi, para pahlawan, atau topik lain yang menarik perhatianmu!
- b. Berfantasilah seakan-akan kamu mengembara pada 100 tahun yang akan datang dengan kecanggihan teknologi yang luar biasa atau kondisi lingkungan yang sudah sangat tercemar/rusak. Atau juga kamu dapat menghadirkan tokoh sejarah bangsa yang kamu temui. Dapat juga kamu ciptakan dunia sendiri tentang kehancuran bumi pada 50 tahun yang akan datang. Dunia luar angkasa dapat juga menjadi sumber ide cerita fantasimu. Beragam dunia teknologi di masa depan, dunia luar angkasa, tokoh-tokoh sejarah dan sejarah masa lampau dapat kamu jadikan ide penulisanmu. Bahkan campuran beberapa zaman dapat kamu padukan dalam ceritamu.
- c. Tulislah tema yang akan kamu tulis dalam bentuk pertanyaan!
- d. Tentukan latar!
- e. Tulislah deskripsi tokoh-tokoh dalam ceritamu!
- f. Buat sinopsis/ringkasan cerita yang merupakan ringkasan kejadian dari awal sampai akhir cerita!

2. Mengembangkan Produk

Mengembangkan tiap bagian cerita yang sudah dirancang sehingga menjadi cerita fantasi yang menarik!

3. Memberikan Judul Yang Menarik

4. Menelaah Untuk Merevisi Lalu Mempublikasikan

Meneliti kembali teks cerita yang telah dikembangkan dan perbaiki sebelum akhirnya dapat dipublikasikan.

2.1.3 Hakikat Kemampuan Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi serta Menyajikan Gagasan Dalam Bentuk Teks Cerita Fantasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V (2016) menelaah mempunyai makna mempelajari, mengkaji, memeriksa dan menilik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka yang dimaksud menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan mempelajari dan mengkaji secara saksama struktur teks cerita fantasi yang berupa orientasi, komplikasi, dan resolusi serta kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang meliputi konjungsi urutan waktu, kata ganti, kalimat langsung, kalimat tidak langsung, kata keterangan waktu, kata keterangan tempat dan kata/ ungkapan keterkejutan.

Cermin Ajaib

Alkisah, dahulu kala di sebuah kerajaan yang megah dan penuh dengan kekayaan berlimpah, sang raja menyebarkan sayembara yang mencuri perhatian rakyatnya. Raja yang tampan dan kaya raya itu sedang mencari istri dengan mengadakan sayembara.

Seluruh wanita di kerajaan berkumpul memenuhi halaman istana. Setelah beberapa menit menunggu, Raja keluar dengan para pengawal yang mendampinginya.

“Wahai seluruh rakyatku. Sudah saatnya aku memiliki permaisuri untuk mendampingi hidupku dan juga menjadi Ratu bagi kalian para rakyatku. Maka dengan itu, aku di sini akan menikahi siapapun di antara kalian yang berani bercermin di depan cermin ini.”

Raja mengeluarkan sebuah cermin yang diserahkan oleh salah satu pengawalnya. Para wanita yang memenuhi halaman istana saling berbisik karena penasaran dengan cermin berwarna emas itu di bagian pinggirannya. Ukiran-ukiran di sana tampak sangat cantik. Mendengar persyaratan dalam sayembara itu hanya diharuskan bercermin, hampir seluruh wanita di sana sangat bersemangat untuk mengikutinya. Mereka berpikir syarat itu sangat mudah untuk dilakukan.

“Jika kalian bercermin di depan cermin ini, semua kebaikan dan keburukan kalian semasa hidup akan tampak di dalamnya. Jika kalian ingin menjadi permaisuriku, silakan maju ke depan dan bercerminlah.”

Dalam hitungan detik, halaman istana dipenuhi oleh bisikan wanita-wanita yang merasa takut. Mereka mengurungkan niatnya untuk mengikuti sayembara karena takut semua keburukan mereka akan terlihat di dalam cermin cantik yang tengah dipegang oleh sang raja.

Di antara sekian banyak wanita di sana, hanya ada seorang wanita sederhana yang merupakan anak petani yang berani melangkah ke depan. Tidak seperti kebanyakan wanita yang takut keburukannya terlihat, wanita yang bernama Elok itu yakin bahwa setiap manusia pasti memiliki keburukan dan hal itu wajar untuk tampak.

Dalam langkah yang berani, Elok melangkah mendekat ke arah Raja. Raja tersenyum melihat Elok yang cantik tampak tidak takut untuk meraih cermin itu dari tangannya. Tidak membutuhkan waktu lama, Elok bercermin dan tidak ada satu hal burukpun yang terjadi.

Semua wanita terkejut, begitu pula Elok. Setelahnya, Raja kembali berbicara. “Sebenarnya, cermin ini adalah cermin biasa. Aku hanya ingin menguji kepercayaan diri kalian karena aku menyukai gadis yang percaya diri.” Setelah sayembara itu, Raja dan Elok resmi menikah. Mereka hidup bahagia dengan rakyat yang tidak kalah bahagia pula.

Sumber: <https://kumparan.com/mama-rempong/dongeng-anak-sebelum-tidur-cermin-ajaib-1vqpB2gYN7I/full>

Contoh hasil analisis struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang berjudul “Cermin Ajaib”.

Tabel 2.1
Hasil Analisis Struktur Teks Cerita Fantasi yang berjudul
“Cermin Ajaib”

No	Struktur	Kutipan	Keterangan
1.	Orientasi	Alkisah, dahulu kala di sebuah kerajaan yang megah dan penuh dengan kekayaan berlimpah, sang raja menyebarkan sayembara yang mencuri perhatian rakyatnya. Raja yang tampan dan kaya raya itu sedang mencari istri dengan mengadakan sayembara.	Bagian ini merupakan bagian orientasi, karena pada bagian ini terdapat pengenalan tokoh, latar dan penokohan. Dalam bagian tersebut diceritakan terdapat sang raja sebagai seorang pemimpin yang bijaksana dan pekerja keras yang mencari pasangan hidup dan Elok seorang gadis

		Seluruh wanita di kerajaan berkumpul memenuhi halaman istana. Setelah beberapa menit menunggu, Raja keluar dengan para pengawal yang mendampinginya. ...	cantik, percaya diri dan sederhana. Pengarang juga mengenalkan latar tempat dalam cerita tersebut yaitu di sebuah kerajaan.
2.	komplikasi	“Wahai seluruh rakyatku. Sudah saatnya aku memiliki permaisuri untuk mendampingi hidupku dan juga menjadi Ratu bagi kalian para rakyatku. Maka dengan itu, aku di sini akan menikahi siapapun di antara kalian yang berani bercermin di depan cermin ini.” Raja mengeluarkan sebuah cermin yang diserahkan oleh salah satu pengawalnya. Para wanita yang memenuhi halaman istana saling berbisik karena penasaran dengan cermin berwarna emas itu di bagian pinggirannya. Ukiran-ukiran di sana tampak sangat cantik. Mendengar persyaratan dalam sayembara itu hanya diharuskan bercermin, hampir seluruh wanita di sana sangat bersemangat untuk mengikutinya. Mereka berpikir syarat itu sangat mudah untuk dilakukan. “Jika kalian bercermin di depan cermin ini, semua kebaikan dan keburukan kalian semasa hidup akan tampak di dalamnya. Jika kalian ingin menjadi permaisuriku, silakan maju ke depan dan bercerminlah.” Dalam hitungan detik, halaman istana dipenuhi oleh bisikan	Bagian ini termasuk bagian konflik, karena pada bagian ini permasalahan mulai terjadi, yaitu ketika sang raja melakukan sayembara untuk menemukan permaisuri dengan cara bercermin yang dapat melihat kebaikan dan keburukan seseorang.

		wanita-wanita yang merasa takut. Mereka mengurungkan niatnya untuk mengikuti sayembara karena takut semua keburukan mereka akan terlihat di dalam cermin cantik yang tengah dipegang oleh sang raja. Di antara sekian banyak wanita di sana, hanya ada seorang wanita sederhana yang merupakan anak petani yang berani melangkah ke depan. Tidak seperti kebanyakan wanita yang takut keburukannya terlihat, wanita yang bernama Elok itu yakin bahwa setiap manusia pasti memiliki keburukan dan hal itu wajar untuk tampak. ...	
3.	Resolusi	Dalam langkah yang berani, Elok melangkah mendekat ke arah Raja. Raja tersenyum melihat Elok yang cantik tampak tidak takut untuk meraih cermin itu dari tangannya. Tidak membutuhkan waktu lama, Elok bercermin dan tidak ada satu hal burukpun yang terjadi. Semua wanita terkejut, begitu pula Elok. Setelahnya, Raja kembali berbicara. “Sebenarnya, cermin ini adalah cermin biasa. Aku hanya ingin menguji kepercayaan diri kalian karena aku menyukai gadis yang percaya diri. Setelah sayembara itu, Raja dan Elok resmi menikah. Mereka hidup bahagia dengan rakyat yang tidak kalah bahagia pula.	Bagian ini termasuk bagian resolusi, karena memuat penyelesaian masalah yaitu, ketika Elok dengan berani bercermin pada cermin tersebut. Pada akhirnya cermin tersebut hanya cermin biasa dan akhirnya raja dapat menemukan calon permaisuri yang berhati tulus dan percaya diri.

Tabel 2.2
Hasil Analisis Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi yang Berjudul
“Cermin Ajaib”

Kaidah Kebahasaan	Kutipan	Keterangan
Kata ganti	“Wahai seluruh rakyatku . Sudah saatnya aku memiliki permaisuri untuk mendampingi hidupku dan juga menjadi Ratu bagi kalian para rakyatku”	<i>Kalian</i> termasuk kata ganti orang, karena mengacu pada nomina lain, yaitu rakyat.
Kata sambung penanda urutan waktu	“Seluruh wanita di kerajaan berkumpul memenuhi halaman istana. Setelah beberapa menit menunggu, Raja keluar dengan para pengawal yang mendampinginya”	<i>Setelah</i> termasuk konjungsi urutan waktu, karena menghubungkan dua satuan bahasa.
Kalimat langsung	“Wahai seluruh rakyatku. Sudah saatnya aku memiliki permaisuri untuk mendampingi hidupku dan juga menjadi Ratu bagi kalian para rakyatku. Maka dengan itu, aku di sini akan menikahi siapapun di antara kalian yang berani bercermin di depan cermin ini.” “Jika kalian bercermin di depan cermin ini, semua kebaikan dan keburukan kalian semasa hidup akan tampak di dalamnya. Jika kalian ingin menjadi permaisuriku, silakan maju ke depan dan bercerminlah.” “Sebenarnya, cermin ini adalah cermin biasa. Aku hanya ingin menguji kepercayaan diri kalian karena aku menyukai gadis yang percaya diri.”	Kalimat-kalimat tersebut termasuk kalimat langsung, karena menunjukkan kalimat yang dituturkan langsung oleh pembicara, yaitu Raja.
Kata yang mencerap pancaindra (tempat, waktu dan suasana)	“Alkisah, dahulu kala di sebuah kerajaan yang megah dan penuh dengan kekayaan berlimpah, sang raja menyebarkan sayembara yang mencuri perhatian rakyatnya”.	Kerajaan yang megah, setelah beberapa menit, dan bersemangat termasuk ke dalam kata yang mencerap pancaindra

	“Setelah beberapa menit menunggu, Raja keluar dengan para pengawal yang mendampinginya”. “Mendengar persyaratan dalam sayembara itu hanya diharuskan bercermin, hampir seluruh wanita di sana sangat bersemangat untuk mengikutinya”.	
Kata/ungkapan keterkejutan	“Semua wanita terkejut, begitu pula Elok. Setelahnya, Raja kembali berbicara”.	<i>Terkejut</i> termasuk kata/ungkapan keterkejutan, karena menunjukkan keterkejutan seseorang.

2.1.4 Hakikat Menyajikan Gagasan dalam Bentuk Teks Cerita Fantasi dengan Memperhatikan Struktur dan kaidah Kebahasaan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) Edisi V (2016), menyajikan mempunyai arti mengemukakan. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka yang dimaksud menyajikan gagasan dalam bentuk teks cerita fantasi dalam penelitian ini adalah kegiatan mengemukakan gagasan atau pikiran ke dalam tulisan yang berbentuk cerita fantasi dengan memperhatikan struktur teks cerita fantasi yang meliputi orientasi, komplikasi, resolusi serta kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang meliputi kata ganti, konjungsi urutan waktu, kalimat langsung, kata keterangan waktu, kata keterangan tempat dan kata/ungkapan keterkejutan.

Dalam menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk teks cerita fantasi terdapat langkah-langkah yang perlu diperhatikan, diantaranya:

1. Menemukan ide

Ide merupakan gagasan utama bagi seorang penulis. Ide menulis dapat muncul dari faktor internal maupun faktor eksternal penulis yang berupa khayalan penulis yang akan dituangkan ke dalam cerita. Faktor internal biasanya berasal dari peristiwa yang dialami oleh penulis namun terdapat imajinasi atau khayalan dalam ide tersebut. Sedangkan, faktor eksternal yang dapat memunculkan sebuah ide dapat ditemukan melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar dan membaca berbagai referensi cerita yang sudah ada.

2. Menciptakan tokoh

Dalam sebuah cerita tokoh memiliki peranan yang cukup penting untuk membangkitkan alur cerita yang baik. Tokoh yang dapat digunakan dalam cerita fantasi dapat berwujud manusia, hewan, dan benda. Dalam menentukan tokoh penulis juga harus memperhatikan beberapa hal seperti penggambaran tokoh yang jelas, menentukan watak dan ciri serta daya tarik untuk memikat pembaca.

3. Menentukan latar

Latar merupakan penggambaran tempat, waktu dan suasana terjadinya peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita. Dalam cerita fantasi, latar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu latar lintas waktu dan latar sezaman. Latar lintas waktu berarti menggunakan latar waktu lampau, pada masa kini, atau yang akan datang. Adapun latar sezaman berarti latar yang digunakan satu masa saja.

4. Menciptakan alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang berhubungan dengan sebab akibat dalam penggambaran cerita. Dalam menciptakan alur sebuah cerita, penulis harus memberikan kesan menarik terhadap cerita yang dibuatnya. Adapun yang perlu diperhatikan dalam menciptakan alur adalah pengenalan (orientasi), kemunculan konflik, konflik memuncak (klimaks), konflik menurun (antiklimaks), dan tahap penyelesaian (resolusi).

5. Mulai menulis

Setelah menentukan ide cerita, tokoh, latar dan alur cerita fantasi maka dilanjutkan dengan mulai mengembangkan cerita menjadi sebuah cerita yang utuh. Langkah kesatu dalam menulis teks cerita fantasi yaitu dapat menentukan terlebih dahulu judul sesuai dengan tema yang telah dipilih. Selain itu, agar menambah minat pembaca, hendaknya paragraf kesatu yang ditulis harus menarik dan membuat pembaca penasaran serta hanyut di dalam cerita fantasi.

6. Menyunting teks cerita fantasi

Setelah teks cerita fantasi selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu menyunting teks tersebut dengan tujuan untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang ada dalam teks. Dalam kegiatan penyuntingan, hal yang harus diperhatikan antara lain, segi penggunaan kata baku dan tidak baku, ejaan, penggunaan tanda baca dan pemilihan kata atau diksi.

7. Mempublikasikan teks cerita fantasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V (2016), kata mempublikasikan memiliki makna kegiatan mengumumkan, menerbitkan, menyiarkan atau menyebarkan. Kegiatan memublikasikan teks cerita fantasi bisa dilakukan misalnya dengan cara mengunggah hasil karya di media sosial, memajang hasil karya di majalah dinding, membuat buku antologi kumpulan teks cerita fantasi atau bisa juga dengan mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat di depan kelas. Tujuan dari kegiatan memublikasikan yaitu agar hasil karya yang telah dibuat mendapatkan masukan, saran dan juga apresiasi.

2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang peserta didiknya dituntut untuk berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan Rusma dalam Fathurohman (2015:112) mengemukakan “*Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (ill-structusiklus

1red) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru.”

Sejalan dengan pendapat tersebut, Amir dalam Fathurohman (2015:113) mengemukakan “*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada keterampilan berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi peserta didik.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Melaksanakan pembelajaran berbasis masalah harus mendapatkan perhatian secara serius sebab model ini mempunyai ciri-ciri tersendiri dan berbeda dengan model lainnya untuk peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan terampil dan berpikir kritis. Fathurahman (2015:116), emmbagi langkah-langkahnya sebagai berikut.

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta Didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong pserta didik untuk mengumpulkan informaasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai dengan hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Shoimin (2017:131) menyatakan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* sebagai berikut.

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

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh ahli, penulis merumuskan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menelaah dan menulis teks cerita fantasi sebagai berikut.

Penggunaan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Pertemuan ke-1 (Kegiatan Awal)

- 1) Peserta didik menjawab salam yang disampaikan Guru.
- 2) Pendidik mengajak peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama.
- 3) Mengecek kehadiran peserta didik.
- 4) Melakukan apersepsi terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 5) Memberikan penjelasan mengenai indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 6) Peserta didik diberikan intruksi untuk memperhatikan video animasi yang sudah disediakan di layar.

Kegiatan Inti (Mengorientasikan Peserta Didik Terhadap Masalah)

- 7) Peserta didik menerima teks cerita fantasi yang berjudul “Peri Bulan” yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan sebagai pematik.
- 8) Peserta didik menerima LKPD berisi permasalahan untuk menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi.
- 9) Peserta didik diperintahkan untuk memperhatikan materi yang telah disediakan pada media pembelajaran *Powtoon* mengenai struktur (orientasi, komplikasi, resolusi) dan kebahasaan teks cerita fantasi.

Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Kelompok

- 10) Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri 4-5 orang.

Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok

- 11) Peserta didik dalam kelompok menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi.
- 12) Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang temuan yang berkaitan dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi.

Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

- 13) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- 14) Peserta didik atau kelompok lain bersama pendidik mengevaluasi hasil presentasi tentang struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi.

Kegiatan Penutup

- 15) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik (dengan memberikan nilai, pujian dan tepuk tangan).
- 16) Peserta didik dan peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.
- 17) Peserta didik diberikan penguatan simpulan.
- 18) Secara individu, peserta didik diminta untuk mengerjakan tugas individu sebagai tes akhir untuk menganalisis teks cerita fantasi sebagai tes akhir dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan dengan teks fantasi yang berjudul “Keledai dan penjual garam”.
- 19) Peserta didik diberikan arahan untuk pertemuan selanjutnya.
- 20) Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam penutup.

Penggunaan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Menulis teks cerita fantasi.

Pertemuan ke-2 (Kegiatan Awal)

- 1) Peserta didik menjawab salam yang disampaikan Pendidik.
- 2) Pendidik mengajak peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama.
- 3) Mengecek kehadiran peserta didik.
- 4) Melakukan apersepsi terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 5) Memberikan penjelasan mengenai indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 6) Peserta didik diberikan intruksi untuk memperhatikan video animasi yang sudah disediakan.

Kegiatan Inti (Mengorientasikan Peserta Didik Terhadap Masalah)

- 7) Peserta didik menerima LKPD berisi permasalahan untuk menyajikan sebuah teks cerita fantasi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan.

Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar

- 8) Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri atas 4-5 orang.
- 9) Pendidik menyajikan materi pada media pembelajaran *Powtoon* yang telah disediakan mengenai menyusun teks cerita fantasi.
- 10) Peserta didik menentukan tema dan merancang kerangka teks cerita fantasi.

Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok

- 11) Seluruh peserta didik dalam kelompoknya masing-masing menyusun kerangka teks cerita fantasi yang memuat struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi.
- 12) Seluruh peserta didik dalam kelompoknya menyusun dan merinci kembali kerangka teks cerita fantasi untuk dijadikan sebuah teks cerita fantasi yang utuh.

Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

- 13) Peserta didik menulis teks cerita fantasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan
- 14) Perwakilan kelompok menyampaikan hasil kerja dalam menyusun teks cerita fantasi di depan kelas

Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- 15) Peserta didik dalam kelompoknya bersama peserta didik mengevaluasi hasil presentasi tentang teks cerita fantasi yang telah disajikan

Kegiatan Penutup

- 16) Peserta didik dan pendidik bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah disajikan
- 17) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik (dengan memberikan nilai, pujian dan tepuk tangan).
- 18) Peserta didik dan peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

- 19) Peserta didik diberikan penguatan simpulan.
- 20) Secara individu, peserta didik diminta untuk mengerjakan tugas individu sebagai tes akhir untuk menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan.
- 21) Peserta didik diberikan arahan untuk pertemuan selanjutnya.
- 22) Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam penutup.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Abidin (2014:161), menjelaskan kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut.

- 1) Dengan pembelajaran berbasis masalah akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan masalah akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi tempat konsep diterapkan.
- 2) Dalam situasi pembelajaran berbasis masalah, siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- 3) PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok

Lebih rinci Shoimin (2017:132), menyatakan kelebihan model *Problem Based Learning* sebagai berikut.

- 1) Siswa didorong memiliki kemampuan masalah dalam situasi nyata.

- 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- 5) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 6) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang sudah di uraikan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dapat berpikir kritis dengan memecahkan masalahnya sendiri melalui berbagai sumber pengetahuan dan media yang baik.
- 2) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam kelompok.
- 3) Proses pembelajaran berfokus pada masalah yang dibahas saja, sehingga mengurangi beban pada peserta didik.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Shoimin (2017:132), adalah sebagai berikut:

- 1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.

- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran *Powtoon*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Powtoon*

Media pembelajaran *powtoon* atau media animasi pembelajaran adalah aplikasi web berbasis IT audio visual yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Maswan & Muslimin (2017) mengatakan bahwa di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi dengan berbagai konsekuensi lainnya juga menuntut peranan dunia pendidikan yang lebih besar, khususnya terhadap guru untuk menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam mentransformasikan materi atau nilai-nilai kepada siswa didik.

Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan. Hal inilah yang membuat aplikasi *Powtoon* menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.

Sebagaimana kita ketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional dan penyampaian materi pembelajaran yang dikemas kurang menarik serta monoton dan cenderung membuat siswa merasa bosan serta kurang mampu berkonsentrasi dengan optimal dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru nya. Selain itu pembelajaran konvensional banyak mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Ketika timbul kejenuhan siswa lebih memilih melakukan hal – hal yang dirasa lebih menyenangkan, contohnya seperti mengobrol dengan temannya atau juga asik dengan imajinasinya sendiri. Jika hal tersebut dibiarkan tanpa adanya upaya antisipasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran tersebut maka dikhawatirkan siswa hanya akan mengikuti proses pembelajaran saja tetapi sesungguhnya siswa tersebut justru tidak mengalami proses belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*

Pada hakikatnya proses pembelajaran haruslah memberikan pengalaman yang konkret dan pesan yang disampaikan harus benar-benar mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media audio visual yang saat ini semakin sering dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi video animasi *Powtoon*. Menurut Wikipedia, diketahui bahwa aplikasi *Powtoon* kesatu kali muncul pada tahun 2012 dan semakin berkembang di tahun 2013 sampai sekarang. *Powtoon* adalah perangkat lunak komunikasi dan presentasi yang efektif membantu dalam mengekspresikan pikiran dan rasa kagum dengan hasilnya

Adkhar (2016) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari *Powtoon* adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, *vcd player*, atau *dvd player* pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi *Powtoon* sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir *Powtoon* berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

Media video animasi *Powtoon* juga memenuhi fungsi dari sebuah media pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Nurseto (2011) bahwa terdapat 5 fungsi media pembelajaran yang harus dipenuhi ketika guru memilih sebuah media ajar. Kelima fungsi tersebut adalah:

- a. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- b. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan
- c. Mempercepat proses belajar.
- d. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran
- e. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Melalui hasil kajian terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan, tampak bahwa kelima fungsi media pembelajaran terdapat dalam aplikasi video animasi tersebut. Seperti misalnya Powtoon ternyata memiliki beberapa manfaat yang telah teruji.

3. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis Audiovisual

Setiap media pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Namun sebagai pendidik haruslah memahami akan kelebihan dan kekurangan akan media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *audiovisual* adalah:

- a. Kelebihan
 - 1) Selain mudah dipahami dari aspek visualnya *Powtoon* berbasis audiovisual ini bisa dipahami melalui aspek audionya yang mampu membantu siswa semakin fokus untuk mengikuti proses pembelajaran
 - 2) Memiliki animasi yang mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran
 - 3) Dengan adanya tambahan dari segi audiovisual, *Powtoon* akan menjadi media yang lebih variatif dan kolaboratif
 - 4) Mampu memberikan umpan balik yang baik dalam proses pembelajaran

b. Kekurangan

- 1) Proses pembuatannya cukup rumit karena harus memadukan aspek visual dan audio dengan sesuai
- 2) Proses pembuatan membutuhkan koneksi internet dan memerlukan waktu yang cukup lama

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan penulis lakukan relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Putri Ekasari, Sarjana Pendidikan bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi yang lulus pada tahun 2023 dengan judul, “Peningkatan Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Serta Menulis teks cerita fantasi Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*” (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Mangunreja tahun Ajaran 2022/2023).

Penelitian yang penulis laksanakan mempunyai kesamaan dengan penelitian Putri Ekasari pada variabel bebas yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sedangkan, perbedaannya terdapat pada variabel terikat. Variabel terikat penelitian Putri Ekasari adalah Kemampuan menganalisis struktur dan kebahasaan serta menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Mangunreja. Sedangkan, variabel terikat penelitian penulis adalah peningkatan kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan serta menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungjaya dengan berbantuan media pembelajaran *Powtoon*.

Dalam hasil penelitian Putri Ekasari menunjukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan menganalisis stuktur dan kebahasaan serta menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 mangunreja.

2.3 Anggapan Dasar

Anggapan dasar berupa pernyataan-pernyataan lepas namun ada keterkaitan isi ataupun diwacanakan berupa paragraph. Hal ini sejalan dengan Heyadi (2014:31) mengemukakan,

Bentuk anggapan dasar yang dibuat dapat berupa pernyataan-pernyataan lepas antara yang satu dengan yang lainnya namun ada keterkaitan isi, dapat pula dibuat dalam bentuk diwacanakan (berupa paragraf-paragraf). Isi pernyataan-pernyataan yang dijadikan anggapan dasar adalah kebenaran-kebenaran yang tidak diragukan oleh peneliti dan oleh orang lain yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

Berdasarkan hasil kajian teoretis, penulis dapat merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

1. Menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
2. Menyajikan cerita fantasi adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
3. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran.
4. Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menampilkan audio yang dapat membuat peserta didik mudah memahami dan visual yang menunjang audio mengenai penjelasan tersebut.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara tentang penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan teori dan anggapan dasar tersebut, penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media pembelajaran *Powtoon* mampu meningkatkan kemampuan menelaah struktur dan

kebahasaan teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungjaya tahun ajaran 2023/2024.

2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media pembelajaran *Powtoon* mampu meningkatkan kemampuan menyajikan gagasan kreatif teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungjaya tahun ajaran 2023/2024.