

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Model *Project Based Learning*

1.1 Pengertian *Project Based Learning*

Terdapat negara maju dalam pembelajaran yang menerapkan model *Project Based Learning* salah satunya negara Amerika Serikat. Menurut konsep Giilbahar & Tinmaz (2006) model *Project Based Learning* merupakan kegiatan mengelompokkan sub-sub pikiran yang pendaftar ting dalam pembelajaran agar mudah mempelajarinya lagi. Penerapan *Project Based Learning* memberikan keluasan dan kesempatan dalam sistem pembelajaran berpusat pada peserta didik belajar secara kolaboratif, melibatkan secara aktif untuk menyelesaikan proyeknya secara mandiri atau gotong-royong dalam memecahkan suatu masalah sesuai waktu yang telah disepakati bersama (guru dan peserta didik). Model *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajarnya sendiri dengan menghasilkan proyek yang mereka buat sesuai pemahaman

materi yang diajarkan. (Purnomo, Halim dan Ilyas, 2019), menyatakan model pembelajaran ini mengasah pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses belajarnya. Fokus pembelajaran ini terletak pada proyek yang dihasilkan berdasarkan konsep dan prinsip inti studi, memberi kesempatan peserta didik terlibat aktif, mengukur sejauh mana pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran sehingga terciptanya sebuah proyek tulisan.

Pembelajaran berbasis proyek adalah kegiatan aktif yang membutuhkan proses komunikasi, keingintahuan, kreatif dengan kriteria melibatkan langsung peserta didik agar muncul daya pikir meningkat menuju metakognitif. Pembelajaran berbasis proyek bersifat autentik, secara tidak langsung pembelajaran ini melibatkan pebelajar mengkonstruksi pengetahuan mereka. Pendapat lain dikemukakan oleh Han, Capraro, & Capraro (2014) mengemukakan peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek mewujudkan kehendak menanggapi pertanyaan, mengkomunikasi, menyelidik, mengumpulkan informasi dan keterampilan abad 21(berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi).

Konsep model pembelajaran *Project Based Learning* yang memerlukan jangka waktu panjang beberapa kali pertemuan pelajaran, mengikutsertakan aktivitas peserta didik dalam menggali pemahaman materi dengan tanya jawab secara mendalam terhadap suatu masalah dan menemukan solusi serta menghasilkan dalam bentuk proyek. Tujuan capaian peserta didik menggunakan metode ini sangat bervariasi, misal keterampilan berpikir, keterampilan proses, keterampilan motorik, dan keterampilan sosial.

1.2 Karakteristik *Project Based Learning*

Karakteristik *Project Based Learning* atau ciri-ciri dikemukakan oleh salah satu ahli, yakni menurut Daryanto (2014) :

1. Terdapat masalah yang diberikan kepada peserta didik
2. Peserta didik menyiapkan sebuah kerangka kerja.
3. Peserta didik mulai membuat proyek agar mencari jalan keluar mengatasi permasalahan tersebut.

4. Peserta didik kolaboratif dan berlandaskan tanggung jawab mengumpulkan informasi.
5. Evaluasi lanjutan
6. Refleksi dilakukan peserta didik kegiatan yang sudah dijalankan.
7. Produk akhir kegiatan akan dievaluasi secara bersama-sama.
8. Hasil akhir proyek dalam model ini jika ada kekurangan itu wajar.

Pendapat para ahli lainnya dikemukakan menurut Sani (2015) dalam karakteristik *Project Based Learning* sebagai berikut:

1. Masalah penguasaan konsep pembelajaran.
2. Pembuatan proyek melibatkan peserta didik secara tanya jawab.
3. Proyek harus nyata.
4. Proyek harus dirancang sendiri oleh peserta didik.

Pendapat dua ahli tersebut, dapat disimpulkan oleh peneliti sendiri bahwa *Project Based Learning* adalah pembelajaran berbasis proyek berpusat pada aktif peserta didik dalam memecahkan masalah atau tantangan agar

kesiapan demi meningkatkan kreativitas, keterampilan, komunikasi dan berpikir kritis dalam menghadapi persaingan global nyata.

1.3 Sintak *Project Based Learning*

Sintak *Project Based Learning* dikemukakan menurut Rais dalam tugas skripsi Lestari (2015), dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Dimulai membuka pelajaran dengan pertanyaan mendasar

Diawali pembelajaran dengan guru memberikan pertanyaan mendasar kepada peserta didik bentuk permasalahan agar dituntaskan wujud proses aktivitas peserta didik. Topik yang digunakan hendaknya sesuai dengan yang direncanakan.

- 2) Perencanaan Proyek

Proyek yang direncanakan hendaknya dilakukan secara kolaboratif disertai tanya jawab dengan pertanyaan pemantik antara pendidik dengan siswa. Perencanaan meliputi, petunjuk, aktivitas yang mendukung pertanyaan mendasar, waktu

pengerjaan serta mengarahkan alat dan bahan yang akan digunakan.

3) Merencanakan jadwal

Kolaboratif menyusun jadwal proyek antara pendidik dengan peserta didik agar terselesaikan tepat waktu. Waktu penyelesaian harus jelas, sesuai kesepakatan guru dan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan menyelesaikan proyek dengan waktu yang ditetapkan. Peserta didik menggali sesuatu hal yang belum pernah dicoba, namun guru harus tetap mengawasi proses.

4) Mengawasi kemajuan proyek

Tanggung jawab melakukan monitor terhadap perkembangan proyek peserta didik jika mengalami kesulitan pun harus dilakukan. Monitoring dilakukan dengan cara berkunjung ke tiap kelompok untuk memberikan pemahaman dan menanyakan apabila menemukan hambatan.

Guru mengajarkan peserta didik menyelesaikan proyek secara berkelompok.

5) Penilaian terhadap proyek

Penilaian bertujuan untuk mengukur ketercapaian standar kemajuan masing-masing kemampuan peserta didik, memberi masukan dan arahan yang telah dicapai, kegiatan penilaian dilakukan oleh guru atau bisa tanggapan kelompok lain. Penilaian proyek ini dilakukan peserta didik secara berkelompok dengan cara presentasi menceritakan alur teks fabel.

6) Evaluasi pengalaman

Tahap akhir ini peserta didik akan mendapatkan refleksi hasil proyek yang telah dihasilkan dengan aktivitas berkelompok. Refleksi bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Diharapkan tiap peserta didik dapat mengungkapkan perasaan hatinya setelah membuat proyek.

1.4 Kelebihan dan kelemahan *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* terdapat kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran sebagai berikut: (Made Wena, 2014)

1) Kelebihan Model *Project Based Learning*

- a) Motivasi untuk belajar jadi meningkat
- b) Mampu memecahkan masalah
- c) Cerdas mencari sumber informasi dan pengetahuan
- d) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber
- e) Meningkatkan komunikasi antar teman kelompok
- f) Management skill

2) Kelemahan Model *Project Based Learning*

- a) Memakan banyak waktu.
- b) Memakan biaya cukup banyak.

- c) Banyak alat dan bahan yang harus disediakan.
- d) Menguras tenaga jika peserta didik tidak bisa kondusif.
- e) Keliling untuk monitoring ke tiap kelompok.

2. Aplikasi *Mindmup 2.0*

2.1 Pengertian Aplikasi *Mindmup 2.0*

Aplikasi *Mindmup 2.0* merupakan aplikasi yang terdapat dalam komputer atau laptop secara gratis tanpa berbayar terintegrasi dengan *Google Drive* bersifat *realtime* kolaboratif. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode pemetaan atau penjabaran pikiran (*mindmapping*) digunakan sebagai *brainstroming* dan rancangan pembelajaran di kelas. Aplikasi tersebut dapat diakses gratis tanpa berbayar dalam sebuah website *Mindmup 2.0*. Berkaitan dengan visualisasi peta pikiran pada *mindmup*, pengguna dapat menghubungkan garis dengan menambahkan cabang/sub bab/penjelasan topik sehingga tampak berhubungan. Informasi topik yang terdapat dalam *mindmup* tersebut berisi ilmu pengetahuan dapat digunakan peserta didik tentang bagaimana

mengelola dan menjabarkan informasi menjadi sebuah karangan cerita. Fungsi dari aplikasi *Mindmup 2.0* tersebut membantu peserta didik dalam menjelaskan maksud dari pikiran masing-masing.

Adapun aturan membuat mindmap dengan benar, menurut (Tony Buzan, 2013 dalam (Yuniarti, 2016) sebagai berikut.

- a. Menulis topik pada bagian tengah lembaran putih. Hal ini sebagai pusat ide yang nantinya akan digambarkan.
- b. Menggunakan hubungan-hubungan garis untuk menjelaskan detail topik menjadi kata dengan cara menarik garis-garis tersebut arah menjauh dari pusat topik.
- c. Menambahkan gambar agar lebih menarik dan mendukung sesuai dengan keinginan dan kemampuan agar mudah diingat dan dipahami.
- d. Menambahkan kata kunci untuk menjelaskan sub-sub informasi.
- e. Menggunakan warna dalam garis tersebut agar tidak membosankan, minimal 3-5 warna.

- f. Menghubungkan struktur radian dengan pusat topik di tengah lembaran putih.

2.2 Manfaat Aplikasi *Mindmup 2.0*

Berikut manfaat yang terdapat pada aplikasi *Mindmup 2.0* dalam mengelola pembelajaran di kelas, antara lain:

1. Membantu proses pembelajaran

Terdapat manfaat dari *mindmapping* dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran guru untuk menyampaikan materi atau informasi yang akan disampaikan atau diajarkan. Penggunaan *mindmapping* dapat membantu proses pembelajaran dengan maksimal. Media *mindmapping* cocok untuk media pembelajaran karena meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan kreativitas peserta didik dalam menuangkan pikirannya supaya tidak monoton dan membosankan.

2. Kegiatan lebih produktif

Memudahkan dalam merangkum materi, mengelola tugas, mengatur jadwal kegiatan sehari-hari dibuat agar terlihat menarik dengan menggunakan berbagai warna dan bentuk pola, melatih lebih produktif. Hal ini

dilakukan supaya peserta didik melatih dirinya untuk memanfaatkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki dan dipahami.

3. Meningkatkan daya ingat

Membuat *mindmapping* memudahkan untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya dan menemukan gambaran dari informasi secara utuh. Poin-poin penting yang terdapat dalam informasi tersebut menjadi suatu materi yang telah dipelajari karena semua informasi terkumpul menjadi satu dalam satu gambaran mindmap.

4. Meningkatkan kreativitas

Pembuatan *mindmapping* pasti menambahkan berbagai macam warna, gambar, dan pola. Tentunya, ketika membuat *mindmapping* pasti menambahkan cabang-cabang garis yang akan dihubungkan berdasarkan tema yang telah ditentukan. Saat merancang *mindmapping* supaya terlihat cantik dan menarik tentunya menghias cabang-cabang dengan warna sesuai selera asalkan berhubungan dengan tema. Proses tersebut merangsang




kinerja otak kanan manusia salah satunya kegiatan menggambar dan mewarnai.

2.3 Contoh Aplikasi *Mindmup 2.0*

Contoh tampilan aplikasi *Mindmup 2.0* dalam sebuah website secara gratis tanpa membayar sebagai berikut:

Tabel 2.1 Contoh Aplikasi *Mindmup 2.0*

| No | Gambar | Fungsi |
|----|---|--|
| 1 |  | Tampilan awal mindmup 2.0 sebagai media pembelajaran. |
| 2 |  | <i>Insert Sibling Node</i> = berfungsi masukkan teks pada lembar kerja kosong. |
| 3 |  | <i>Insert Child Mode</i> = berfungsi masukkan tambahan teks yang |

| | | |
|---|---|--|
| | | diinginkan pada lembar kerja. |
| 4 |  | <i>Change node style</i> = berfungsi pilihan warna pada background teks sesuai selera. |
| 5 |  | <i>Left Align Text</i> = teks rata kiri. <i>Center Align Text</i> = teks rata tengah. <i>Right Align Text</i> = Teks rata kanan. |
| 6 |  | <i>Larger Node Font</i> = Tampilan tulisan lebih besar. |
| 7 |  | <i>Smaller Node Font</i> = Tampilan tulisan lebih kecil. |

| | | |
|----|---|--|
| 8 |  | <i>Zoom in</i> = Memperbesar tampilan area mindmap. |
| 9 |  | <i>Zoom out</i> = Memperkecil tampilan area mindmap. |
| 10 |  | <i>Insert Child Image Node</i> = Sisipkan gambar yang ingin digunakan. |

3. Kemampuan Menulis

3.1 Pengertian Menulis

Keterampilan berbahasa salah satu bagian yang penting adalah menulis, karena alat komunikasi dalam menyampaikan arti makna bahasa. Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan produktif sebab menghasilkan suatu karya tulisan, sedangkan bersifat ekspresif karena menulis adalah cara mengungkapkan pikiran dan ide

seseorang. Menulis tidaklah sulit, namun belum tentu dikatakan gampang. Setiap orang yang tidak buta huruf pasti setidaknya pernah melakukan kegiatan menulis untuk dibaca dan dipahami oleh pembaca. Menurut Tarigan & Guntur, H (2008), kemampuan menulis memiliki sifat yang harus dikuasai dengan usaha dan latihan yang konsisten. Kemampuan menulis tidak bisa instan harus diasah secara berkelanjutan. Salah satu kegiatan menulis dapat melalui mengarang topik yang telah ditentukan. Dengan mengarang tersebut peserta didik mulai kegiatan menuliskan kalimat per kalimat menjadi sebuah teks.

3.2 Tujuan menulis

Tujuan umum menulis dijelaskan oleh salah satu ahli, menurut Semi (1990:19) sebagai berikut:

- a. Memberikan arahan disebut wacana informatif (*informative discourse*). Maksud memberikan arahan adalah memberi petunjuk berupa informasi kepada seseorang dengan cara melakukan kegiatan.
- b. Menceritakan kejadian. Melalui tulisan, suatu peristiwa/kegiatan yang terjadi dapat dijelaskan secara luas melalui tulisan. Dengan

tulisan itulah sumber untuk mendapat informasi yang akurat.

- c. Menyenangkan atau menghibur pembaca dapat disebut literer (wacana kesastraan). Terdapat bermacam-macam tulisan yang kita jumpai, maksud tulisan menghibur atau menyenangkan adalah tulisan yang biasanya terdapat pada iklan, poster, brosur, spanduk, dll.
- d. Bertujuan meringkas. Suatu tulisan yang berisi ringkasan sehingga menjadi lebih singkat, tidak bertele-tele, dan jelas. Misalnya kalimat, “Ibu hari ini sedang pergi ke pasar membeli beraneka ragam sayur-sayuran” padahal kalimat ringkasnya “Ibu hari ini pergi ke pasar membeli sayur”.
- e. Dapat menjelaskan sesuatu. Berisi uraian atau penjelasan yang harus diketahui orang lain mengenai suatu masalah, peristiwa atau kejadian.
- f. Tulisan bertujuan meyakinkan. Maksud dari meyakinkan adalah tulisan yang berusaha membujuk atau mengajak orang agar yakin

dengan apa yang kita tulis atau yakin terhadap hal yang terjadi.

Tujuan penulisan tidak hanya sebagai pajangan belaka namun memberikan tujuan secara menjelaskan sesuatu, menghibur pembacanya, memberikan petunjuk, menceritakan kejadian detail, meyakinkan, dan menyimpulkan (Semi, 2003).

Beberapa pernyataan ahli di atas, disimpulkan oleh peneliti bahwa tujuan dari menulis adalah memberikan petunjuk, menjelaskan sesuatu, memberikan informasi, menghibur, menceritakan kejadian, menggambarkan perasaan, dan menyimpulkan.

3.3 Manfaat menulis

Prinsip fungsi atau manfaat menulis sebagai berikut: “(1) komunikasi tidak langsung, (2) menulis penting karena sebagai unsur peserta didik berpikir nalar, (3) berpikir kritis, (4) memperdalam daya pemahaman, (5) membantu memecahkan masalah yang dihadapi, (6) menyusun urutan peristiwa, (7) tulisan membantu menjelaskan pikiran-pikiran dalam otak, dan (8) kegiatan mengarang yang bermanfaat”. (Tarigan & Guntur, 2008).

Berdasarkan pendapat di atas, simpulan manfaat dari kegiatan menulis sangat penting dalam dunia pendidikan untuk melatih peserta didik berpikir kritis, menambah kosakata baru baik dalam paragraf maupun wacana, memecahkan masalah yang sedang dihadapi, melatih merangkai tulisan menjadi bermakna, dan dapat mengembangkan gaya penulisan. Menulis juga dapat meningkatkan kecerdasan dalam otak karena ketika menulis langkah pertama adalah mencari berbagai referensi dari beberapa sumber sebagai acuan. Hal ini secara sadar proses menambah wawasan penulis. Maka, perlu arahan yang benar dari guru dalam kemampuan menulis peserta didik untuk menghasilkan sebuah karya tulisan yang bermanfaat.

3.4 Proses menulis

Kemampuan menulis merupakan kegiatan yang membutuhkan proses. Proses itulah membutuhkan kreativitas tiap individu atau kolaboratif peserta didik mengerjakan dengan keterampilan dan seni sehingga berjalan dengan efektif. Tahap yang terbagi menjadi tiga bagian tersebut, meliputi: tahap pra penulisan, penulisan

dan pasca penulisan. Menurut Suparno (2008) dijelaskan sebagai berikut:

a) Pra Penulisan

Langkah awal yaitu tahap persiapan menulis, pertama memilih topik, menetapkan tujuan, mencari bahan dan mengumpulkan informasi, serta mengorganisasi ide pikiran kemudian membentuk kerangka.

b) Penulisan

Kemudian setelah pra penulisan dapat diselesaikan dengan baik, maka selanjutnya menandakan bahwa peserta didik siap untuk kegiatan menulis. Langkah selanjutnya mengembangkan ide dari butir demi butir menghasilkan tulisan dengan memanfaatkan informasi yang didapat. Ide tersebut dituangkan ke dalam bentuk paragraf. Paragraf – paragraf tersebut dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga terbentuk menjadi karya tulisan. Peserta didik diarahkan untuk mengambil keputusan-keputusan tentang keluasan isi, jenis informasi yang disajikan, serta gaya bahasa.

c) Pasca Penulisan

Tahap ini adalah penyempurnaan tulisan. Kegiatan terdiri dari penyuntingan dan perbaikan (revisi). Suparno (2008) menyatakan, bahwa penyuntingan berarti kegiatan membaca secara berulang-ulang dalam tulisan karangan untuk menilai, memeriksa baik mekanik maupun isi karangan. Tujuannya untuk memperoleh informasi benar adanya yang disempurnakan.

Beberapa pendapat lain menurut Semi (1990:11), proses menulis dapat dilaksanakan secara garis besar atas tujuh langkah.

a) Menetapkan Topik

Langkah penting awal yaitu menetapkan topik, hal ini pasti ada kejadian atau peristiwa yang akan ditulis. Topik dalam tulisan merupakan pokok bahasan agar menulis tidak mengarang ke hal-hal cerita lain. Diri sendiri pun harus kreatif mengembangkan kalimat menjadi cerita sesuai versi mereka masing-masing.

b) Pengumpulan Informasi

Mengumpulkan data sebagai pelengkap serta pengayaan topik yang telah dipilih. Data yang didapatkan harus sesuai dengan topik atau pokok bahasan, jika data tidak sesuai maka akan ketahuan dari jalan cerita yang membingungkan dan tidak relevan. Data tersebut bisa berupa catatan, pengalaman, grafik, gambar, tabel, diagram, dll.

c) Menetapkan Tujuan

Tujuan bagian penting sebelum melakukan kegiatan menulis, karena dari tujuan berpengaruh dalam menentukan kata dan tata cara penyajian. Dasar dari tujuan ini harus dirancang dengan sungguh-sungguh karena jika tulisan tanpa arah jelas dan tegak menyebabkan makna tulisan sukar dipahami oleh pembaca.

d) Rangkaian Tulisan

Arti rangkaian tulisan merupakan suatu kegiatan meninjau kembali cerita yang telah dibuat, dimana pengelompokan dari topik-topik kecil ke dalam kelompok besar. Hasil outputnya

berwujud penetapan gaya, gaya bahasa, dan penyajian bahasa.

e) Penulisan

Sistem penyajian yang tepat dari segi jenis tulisan, topik, makna tulisan menurut tujuan atau sasaran. Gaya tulisan mudah dibaca memengaruhi kenyamanan dan kenikmatan para pembaca untuk memahami jalan cerita. Selain gaya tulisan, menggunakan aturan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dapat juga memengaruhi keefektifan kalimat, memilih diksi tepat sehingga timbul ketertarikan membaca.

f) Penyuntingan atau Revisi

Gagasan pokok tertuang dalam kertas selanjutnya adalah revisi. Fungsi ini tulisan menjadi lebih baik, menghindari *typo* kata dan makna kalimat yang ambigu. Langkah-langkah dalam revisi yaitu, ketepatan angka dan huruf, penyebutan (nama orang, kabupaten/kota, gelar), penggunaan huruf kapital, menghilangkan kalimat tidak efektif, perbaikan tanda baca dan ejaan, penggunaan konjungsi,

dan penggunaan jarak antar paragraf sesuai aturan.

g) Naskah Jadi

Tahap penyuntingan telah selesai, namun hal tersebut disusun kembali supaya teratur, rapi, dan terhindar *typo*. Kesempurnaan karya menjadi perhatian sungguh-sungguh bagi penulis karena jika tulisan tidak fokus pada pokok bahasan, ketepatan pemakaian bahasa, ketepatan isi menimbulkan makna ambigu. Selain itu, susunan sintaksis, semantik, dan pragmatik harus sesuai. Kerapian sampul yang menarik dan unik memberi nilai tambah pada kesempurnaan tulisan.

Peneliti menyimpulkan dari pendapat ahli di atas bahwa proses menulis adalah mengungkapkan ide atau pikiran tidak hanya di atas kertas putih kosong. Menulis punya standar langkah-langkah agar karya tulisan dianggap baik dan menarik oleh pembaca. Tentunya, disertai dengan penggunaan ejaan sesuai EYD dan tanda baca, pemilihan kata yang baik, kalimat efektif tidak bertele-tele, dan kesempurnaan isi.

4. Teks Fabel

4.1 Pengertian Teks Fabel

Dunia anak secara umum memiliki ketertarikan tinggi terhadap fauna. Hal itulah penanaman nilai moral dan unsur pendidikan muncul dalam cerita dengan mudah tersampaikan. Fabel artinya jalan cerita berdasarkan logika dan kronologi peristiwa dari awal hingga akhir dalam cerita sebagai bagian alur. Taufik (2010), menyatakan bahwa teks fabel adalah sebuah rangkaian cerita yang memerankan binatang layaknya manusia sebagai tokoh. Dalam cerita fabel peran binatang dapat berpikir dan berinteraksi layak seperti manusia. Peran binatang memiliki bermacam-macam watak ada yang baik dan jahat diantaranya jujur, sopan, ramah, cerdas, sombong, licik, pembohong, penakut, pemalu, suka memberi, dll. Cerita pada fabel tidak hanya melibatkan kehidupan binatang, namun juga melibatkan kehidupan tumbuhan dan keanekaragaman alam sebagai pendukung cerita tersebut. Mahsun (2014), menyatakan teks cerita fabel memiliki tujuan sosial, salah satunya adalah memiliki sudut pandang moral berkaitan dengan kehidupan nyata tujuan cerita yang dinyatakan oleh penulis. Cerita tidak hanya digunakan dalam mengekspresikan ide, gagasan melainkan sebagai

wadah memahami dunia kepada orang lain, mewariskan gagasan dan nilai-nilai tersebut dari generasi ke generasi selanjutnya (Nurgiyantoro, 2013).

Simpulan cerita fabel adalah suatu karya sastra fiksi yang paling umum disukai oleh anak-anak dalam cerita kehidupan hewan sesuai alamnya (termasuk kehidupan tumbuhan) dengan berdasar watak manusia. Watak atau perangai dalam peran binatang ada yang baik dan jahat. Fabel juga dapat dikatakan cerita yang mengandung unsur nilai moral guna teladan kehidupan nyata. Jika disertai “teks” berarti ungkapan bahasa secara nyata tertulis berdasarkan sintaksis, semantik, dan pragmatik secara keutuhan berisi cerita yang mengisahkan kehidupan binatang berperilaku dan perangai layaknya manusia.

4.2 Jenis Fabel

Jenis fabel tergolong menjadi dua, yaitu fabel klasik dan fabel modern. Kejadian cerita yang mengisahkan peristiwa atau kejadian zaman dahulu, namun tidak dimunculkan waktu dan tidak diwariskan secara turun-temurun disebut fabel klasik. Sedangkan kejadian atau peristiwa yang menceritakan waktu relatif baru-baru

ini alias masih hangat dan memang sengaja sebagai sastra disebut fabel modern. Cerita yang hadir semata-mata untuk menghibur banyak pembaca dan terkandung nilai moral teladan dalam cerita itu adalah fabel klasik, sedangkan cerita yang berfungsi hanya sebagai kreativitas penulisan sastra disebut fabel modern.

4.3 Karakteristik Teks Fabel

Teks persuasif termasuk kategori salah satu teks fabel. Maksud teks persuasif adalah mendahulukan pembaca, penerima, atau komunikasi melalui lisan adalah pendengar. Teks fabel, selain mengandung nilai moral, etika dan akhlak terdapat aspek yang dapat diajarkan kepada peserta didik, seperti tutur kata, sikap, perilaku, dan gerak-gerik tokoh. Bersifat mendidik dan dedaktif yang terdapat pada cerita fabel merupakan ciri-ciri persuasif. Tokoh binatang yang digunakan dalam teks fabel bebas menggunakan binatang liar, binatang jinak, maupun binatang peliharaan.

Karakteristik teks fabel, meliputi: (1) tokoh dalam cerita merupakan binatang dengan watak dan pikiran seperti manusia, (2) bersifat persuasif, mengajak perilaku kebaikan dan meninggalkan keburukan melalui nilai-nilai

moral, (3) teks tidak terlalu panjang, (4) berisi percakapan antar tokoh, dan (5) mengandung latar tempat, waktu, dan suasana yang beragam. Tujuan teks tidak terlalu panjang dapat membantu pembaca menceritakan secara mendalam peran binatang dan mempermudah pembaca kepada anak-anak untuk mengambil pesan moral secara tepat.

4.4 Struktur Teks Fabel

Terdapat struktur teks fabel yang memiliki struktur hampir sama dengan cerita pendek. Struktur itu terdiri dari, orientasi, komplikasi, orientasi, dan koda. Sementara, struktur pada cerita pendek orientasi, komplikasi, dan resolusi. Perbedaan struktur hanya terletak pada “koda”. Koda inilah bagian penting terkandung amanat kebaikan pada cerita yang dapat dipetik.

Bagian struktur teks fabel dapat dijelaskan sebagai berikut:



a. Orientasi

Bagian dari awal teks fabel yang berisi pengenalan para tokoh, tema, latar tempat, latar suasana, dan latar waktu.

b. Komplikasi

Bagian struktur ini muncul permasalahan atau konflik yang terjadi tokoh satu dengan tokoh lain. Berbagai watak tokoh yang dimunculkan dalam cerita itulah penyebab pertikaian.

c. Resolusi

Bagian ini berisi puncak dari semua permasalahan dan diimbangi dengan merumuskan pemecahan masalah.

d. Koda

Bagian ini terakhir dari cerita yang berisi amanat atau hikmah kebaikan yang dapat diambil dari cerita tersebut.

Teks fabel termasuk dalam kategori teks sastra naratif karena teks ini menguraikan suatu peristiwa menceritakan kejadian dari awal hingga akhir menggunakan gaya bahasa naratif dan bersifat imajinatif. Teks ini memberi tujuan menghibur pembaca, mengajak,

menyampaikan refleksi mengenai pengalaman pengarang, dan meyakinkan pembaca.

4.5 Manfaat Teks Fabel

Banyak manfaat yang terdapat pada teks fabel karena teks fabel merupakan hiburan bacaan terutama dunia anak-anak. Sehingga ketertarikan dan keingintahuan anak-anak terhadap dunia binatang sangat tinggi. Menurut Ampera (2010), mengemukakan beberapa manfaat teks fabel sebagai berikut.

Pertama, anak mendapatkan kebahagiaan terhadap dunia binatang saat membaca dan mendengarkan cerita yang dibacakan untuknya. Awal keingintahuan anak itulah bukti daya tarik kepada binatang jinak, liar maupun peliharaan. Keingintahuan anak terhadap binatang yang hidup di darat, air, dan dua tempat sekaligus disertai perilaku tokoh yang lucu mampu memberikan hiburan sehingga anak bahagia, tertawa, bahagia, dan hatinya suka terhadap cerita fabel.

Kedua, anak bisa mengembangkan imajinasinya. Masa kanak-kanak ialah masa bermain serta belajar di sekolah. Bermain dengan maksud tidak lupa dengan kegiatan belajarnya. Daya imajinasi anak sangat kuat

apalagi ditambahkan bacaan yang mendukung hal yang belum pernah mereka ketahui. Dalam cerita fabel tersebut, pengarang mengandalkan kekuatan imajinasi petualangan yang dapat membuat anak masuk ke dalam petualangan cerita imajinasi tersebut. Dampak besar imajinasi inilah yang mampu mengelola kecerdasan otak dan emosional anak.

Ketiga, kemampuan bahasa anak meningkat. Teks fabel berisi kalimat yang tidak terlalu panjang, singkat dan jelas sehingga mampu menunjang perkembangan kemampuan berbahasa anak. Kegiatan menyimak dan mendengarkan, disadari atau tidak, anak akan fokus dengan cerita sehingga secara tidak langsung bertambah kosakata yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

Keempat, anak mampu memahami kehidupan sosial. Peran tokoh dalam cerita menggambarkan perilaku seolah-olah seperti manusia saling membantu, saling bekerja sama, saling menghargai, saling menegur. Perilaku itulah menumbuhkan anak dalam pentingnya kehidupan bermasyarakat karena manusia tidak bisa hidup sendirian.

Kelima, anak dapat mengembangkan daya intelektualnya. Rangkaian paragraf yang menjadi satu

kesatuan dalam bentuk cerita mampu mendorong anak dalam memahami makna dari setiap kalimat yang dibaca atau didengarkan. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan intelektual.

Keenam, mendapat pengalaman luar biasa. Melalui cerita fabel tersebut, anak memperoleh pengalaman dari berbagai petualangan dalam cerita, melawan kejahatan, menanamkan kebaikan, mengatasi masalah yang ada, paham perbedaan pendapat yang baik dan buruk, masih banyak pengalaman yang belum tentu diperoleh dengan kehidupan aslinya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penyusunan penelitian ini membutuhkan penelusuran dari beberapa artikel, skripsi, prosiding dan jurnal lainnya yang mendukung. Maka itu, berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini, antara lain :

- a. Asri (2020) dengan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis

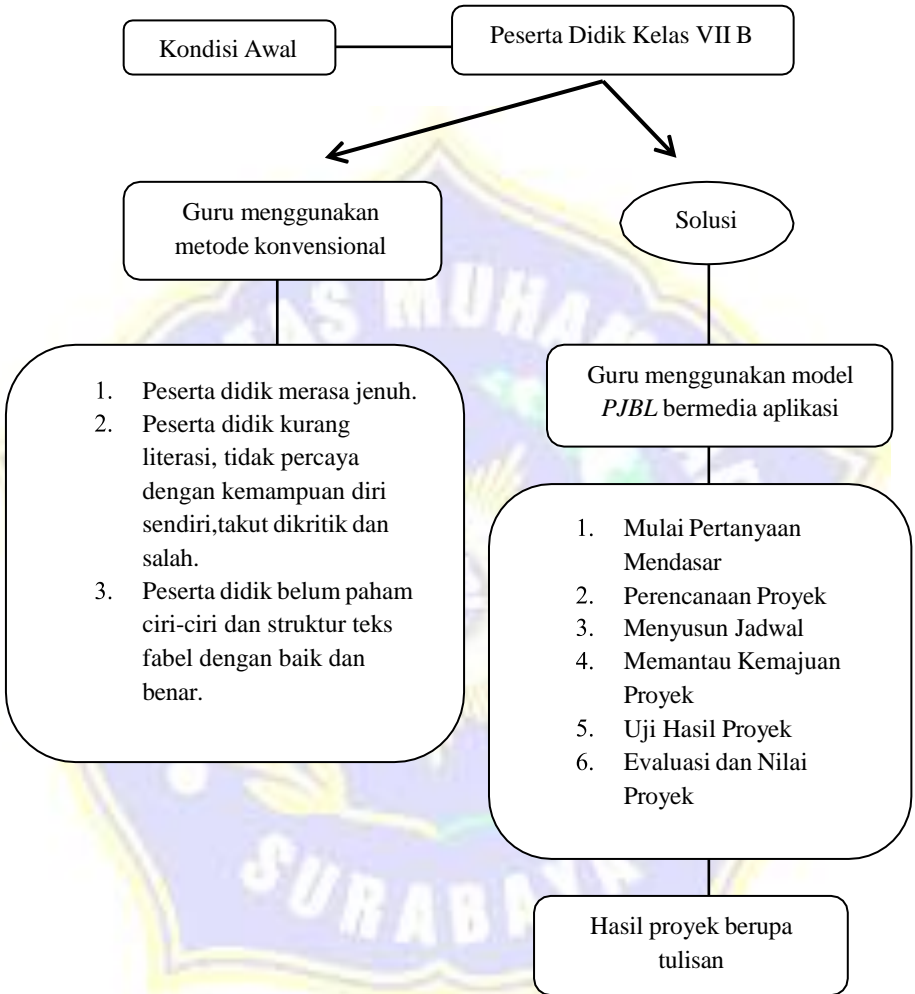
Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Padang.”

- b. Isa April (2022) dengan penelitian berjudul “Penggunaan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Teks Fabel atau Legenda.”
- c. Adi Ahmad Aripin (2018) dalam skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Fabel dengan Pendekatan Saintifik melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Boneka Tangan pada Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 36 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.”

Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

| No | Penelitian Terdahulu yang Relevan | Perbedaan | Persamaan |
|----|--|--|--|
| 1 | Asri (2020) dengan artikel berjudul “Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Padang” | Artikel ini terdapat perbedaan dengan objek berbeda yaitu teks prosedur, lokasi penelitian, media pembelajaran pun berbeda menggunakan media gambar berseri dan hasilnya keterampilan menulis. | Model <i>project based learning</i> dan subjek penelitian kelas VII. |
| 2 | Isa April (2022) dengan artikel berjudul “Penggunaan Model <i>Project Based Learning</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel atau Legenda” | Metode penelitian yang digunakan PTK, lokasi penelitian berbeda, variabel penelitian dan keterampilan menulis. | Model <i>project based learning</i> , subjek penelitian kelas VII dan membahas teks fabel. |
| 3 | Adi Ahmad Aripin (2018) dalam skripsi penelitian berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Fabel dengan Pendekatan Sainifik melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Boneka Tangan pada Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 36 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018” | Pendekatan, subjek, dan media pembelajaran. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan saintifik terhadap siswa kelas VIII melalui media audio visual boneka tangan. | Sama-sama teks fabel. |

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) saling berkorelasi dalam penelitian skripsi ini. Tiga rumusan masalah dalam skripsi ini, terdapat dua variabel yang digunakan penelitian ini variabel X penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0*. Variabel Y kemampuan menulis siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Hipotesis penelitian ini saling berkorelasi atau berhubungan. Sebelum perlakuan dalam artian metode konvensional dalam pembelajaran guru bahasa Indonesia dan hasil sesudah perlakuan adalah kemampuan menulis teks fabel dengan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup 2.0* akan berpengaruh secara signifikan, tetap, atau bisa saja turun dengan pengolahan data menggunakan SPSS versi 25.