

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Kartu Bercerita**

##### **1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah atau suatu alat. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, atau antara sumber pesan dengan penerima pesan atau pesan. Sehingga apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. *Association For Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan Terhadap pesan informasi.

Nunu Mahnun, menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Di dalam pendidikan dan pengajaran istilah media sering disebut sebagai alat peraga dan komunikasi peragaan. Ada yang menggunakan istilah alat peraga dan nada yang menggunakan komunikasi peragaan. Namun akhir-akhir ini telah dipopulerkan istilah baru yaitu media pendidikan atau media pengajaran. Media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi

atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>1</sup>

*National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan Terhadap kegiatan tersebut. Sehingga media itu berarti perantara atau penghubung berupa tulisan, gambar, suara, animasi serta video Terhadap mempermudah menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.<sup>2</sup> Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan Terhadap menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran terjadi.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Ayu Rusalina, *Strategi Belajar Mengajar*. ( Bengkulu: Gramedia, 2015), hal.11

<sup>2</sup>Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi* ( Makasar: Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2013), hal.14

<sup>3</sup>Thofan Aradika Putra, *Pengembangan Media Pembelajaran*. ( Lampung: Jurnal Repository, 2018), hal.14

Dari pengertian tersebut diambil bahwa kata media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pendidikan atau media pembelajaran yaitu segala sesuatu atau peralatan yang digunakan dalam komunikasi belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam rangka tercapainya tujuan pendidikan disamping dapat menunjang efektif dan efesiennya kegiatan belajar mengajar tersebut.<sup>4</sup> Media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.<sup>5</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitka semangat, perhatian dan kemauan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran keberadaan media memiliki arti yang sangat penting. Karena dalam kegiatan ini materi yang kurang jelas dapat dibantu dengan menggunakan perantara.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang pengertian media

---

<sup>4</sup>Pupu Saeful Rahmat, Tuti Heryani, *Pengaruh Media*. ( Jakarta: PGSD Universitas Kuningan, 2014), hal.105

<sup>5</sup>Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*. (Jakarta: Gramedia, 2012), hal.34

sebagai “segala bentuk dan saluran yang digunakan Terhadap menyampaikan pesan atau informasi. Alat peraga atau media pendidikan juga dapat diartikan sebagai setiap bentuk alat atau perlengkapan, contoh-contoh yang dapat merangsang pendengaran dan penglihatan siswa, yang digunakan dalam rangka mengefektifkan dan mengefisienkan kegiatan belajar mengajar. Termasuk didalamnya, buku, video, slide suara, suara guru, tape recorder, modul atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan Terhadap menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Dalam rangka belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pengajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (instuksional material), komunikasi pandang dengar (audio-visual communication), pendidikan alat peraga pandang (visual education), teknologi pendidikan (educational technology,), dan media penjelas. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik.

Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung dihadapan anak didik kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar.

## **2. Manfaat Media pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran Terhadap memudahkan para pengajara Terhadap menyampaikan secara tepat dan efisien kepada siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media harus disesuaikan dengan psikologis siswa agar tujuan pembelajaran dapat dengan yang diharapkan oleh guru materi yang disampaikan dapat dilakukan dengan tepat oleh siswa.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Hamalik, *Fungsi Media Pembelajaran*. ( Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013), hal.25

Menurut Azhar, manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>7</sup>

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, dan kemungkinan Terhadap belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dalam suatu proses belajar mengajar, maka manfaatnya antara lain perhatian anak didik terhadap materi pengajaran akan jauh lebih tinggi, anak didik mendapatkan pengalaman yang konkrit dan hasil yang

---

<sup>7</sup>Azhar, *Manfaat Media Pembelajaran*. ( Bandung: Lumbung Pustaka UNY, 2014), hal.8

diperoleh/dipelajari oleh anak didik akan sulit dilupakan, dan mendorong anak didik Terhadap berani bekerja secara mandiri.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai berikut:

- a. Memperluas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menumbuhkan gairah belajar, instraksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan presepsi yang sama.
- e. Pembelajaran lebih menarik.
- f. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- g. Menarik perhatian siswa.
- h. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.<sup>8</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah pemahaman seorang guru terhadap media menjadi jelas, sehingga dapat memanfaatkan media secara tepat. Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media

---

<sup>8</sup>Ayu Rusalina, *Fungsi Media Pembelajaran*. ( Bengkulu: PT Rosdakarya, 2020), hal.14

merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru Terhadap menyampaikan suatu materi agar siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang ada pada suatu mata pelajaran.

#### **4. Pengertian Media Kartu Bercerita**

Bercerita merupakan salah satu bentuk dari keterampilan berbicara. Orang tua pada zaman dahulu memiliki kebiasaan bercerita kepada anak, sehingga membuat anak menjadi sering mendengarkan cerita. Kegiatan bercerita dapat membangun hubungan mental emosional antara satu individu dengan individu lainnya. Contoh dari bercerita adalah mendongeng Terhadap anak-anak, kebiasaan mendongeng tersebut dapat melatih anak Terhadap dapat berimajinasi dalam bercerita.

Menurut Nugiyantoro, bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan Terhadap mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Kegiatan bercerita termasuk kegiatan berbicara merupakan yang disenangi siswa, hampir semua siswa di dunia ini senang mendengarkan cerita, apalagi jika dibawakan secara menarik. Siswa akan banyak memperoleh kata-kata baru sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan membantu siswa lancar dalam

mengungkapkan bahasanya.<sup>9</sup> Seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya melalui kegiatan bercerita.

pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Salah satu media yang digunakan adalah kartu cerita. Media kartu cerita salah satu alat pembelajaran yang berisi kalimat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan mutu ilmu pengetahuan dalam materi ide pokok paragraf. Dengan bantuan media kartu bercerita siswa dapat lebih mudah memahami cara Terhadap menemukan ide pokok paragraf dengan baik.

Menurut Maryawati, media pembelajaran kartu bercerita merupakan sebuah kartu berisi kalimat utama yang harus dikembangkan sendiri oleh peserta didik agar menjadi sebuah karangan yang utuh. Media sangat penting digunakan dengan adanya bantuan media siswa dapat mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.<sup>10</sup>

Namun pada kenyataannya yang terjadi pada saat ini tidak

---

<sup>9</sup>Nugiyantoro, *Media Bercerita*. ( Bandung: Jurnal Unimuda, 2014), hal.3

<sup>10</sup>Maryawati, *Media Kartu Bercerita*. ( Surabaya: Kemendikbud, 2014), hal.76

semua guru yang ada mampu menyampaikan metode bercerita dengan baik, metode cerita disajikan langsung dari guru tanpa menggunakan alat peraga apapun, sehingga kurang menarik perhatian anak didik dalam memahami isi cerita yang ada, dalam hal ini anak didik sering kali kurang mendapat perhatian dari guru dalam mengungkapkan sebuah perasaan atau idenya.

Maka dari itu pembelajaran media kartu bercerita dengan menggunakan media bergambar sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, agar dikemudian hari tidak mengalami kegagalan dalam berbahasa, maka dari itu sudah seharusnya seorang guru dapat menyampaikan metode yang praktis dan menyenangkan dalam mengembangkan aspek bahasa yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keadaan seperti ini tidak Terhadap di diamkan begitu saja. Karena permasalahan yang terjadi tidak terlepas dari kurangnya wawasan guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, oleh karena itu metode kartu bercerita salah satu metode pembelajaran yang efektif bagi anak didik, meskipun masih banyak guru yang tidak mampu menyampaikan isi cerita dengan baik ada alternatif yang baik Terhadap guru dalam menyampaikan isi cerita pada

anak didik yaitu, dengan bantuan atau menggunakan media kartu bergambar.

## 5. Manfaat Media Kartu Bercerita

Adapun manfaat media pembelajaran kartu bercerita yaitu: media kartu cerita salah satu alat pembelajaran yang berisi kalimat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan mutu ilmu pengetahuan dalam materi ide pokok paragraf.

- a. Dengan bantuan media kartu bercerita siswa dapat lebih mudah memahami cara Terhadap menemukan ide pokok paragraf paragraf dengan baik.
- b. Media tersebut dapat dijadikan sebagai contoh alat peraga yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
- c. Memberikan masukan Terhadap guru bahwa dengan media pembelajaran kartu bercerita dapat membantu proses belajar.
- d. Penggunaan media belajar dapat menarik perhatian siswa, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang disajikan.
- e. Memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud Terhadap membantu siswa belajar secara optimal.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Lina Mayati, *Manfaat Media Kartu Cerita*. ( Yogyakarta: Jurnal Pendidikan, 2022), hal.23

Dari uraian di atas media kartu cerita salah satu alat pembelajaran yang berisi kalimat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan mutu ilmu pengetahuan dalam materi ide pokok paragraf. Dengan bantuan media kartu bercerita siswa dapat lebih mudah memahami cara Terhadap menemukan ide pokok paragraf dengan baik. Media kartu cerita salah satu media yang dapat digunakan peserta didik Terhadap akan memahami materi dengan mudah.

## **6. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Kartu Bercerita**

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>12</sup> Selanjutnya Joni Purwono, menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang harus dikembangkan Terhadap tercapainya hasil belajar yang optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan Iskandar dan Mustaji dalam Aqib sebagai berikut:

---

<sup>12</sup>Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, *Peran Media Pembelajaran*. ( Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal.23

Dalam usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, kita tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya yaitu bahwa pelajar sebanyak-banyaknya berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diharapkan dapat diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal.

Disamping itu, penggunaan media pembelajaran pun merupakan salah satu upaya Terhadap mengaktifkan siswa dalam belajar (CBSA). Menurut Nana Sujana dan Daeng Arifin, CBSA pada dasarnya merupakan usaha Terhadap meningkatkan atau mempertinggi aktivitas belajar siswa dalam suatu kegiatan belajar mengajar, yaitu dengan menempatkan siswa sebagai subjek didik Terhadap terlibat aktif secara intelektual dan secara emosional sehingga siswa betul-betul berpartisipasi dan berperan aktif dalam melakukan kegiatan belajar yang difasilitasi dan didorong oleh guru dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Dalam CBSA siswa dipandang sebagai objek sekaligus subjek dalam melakukan aktivitas atau kegiatan belajarnya. Sementara guru melakukan upaya dalam mengajar Terhadap dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara optimal. Metode mengajar dan alat bantu pelajaran dapat menumbuhkan belajar siswa aktif.

Media pembelajaran kartu bercerita sebagai salah satu alat pembelajaran yang berupa kartu yang berisi kalimat yang digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran mengarang. Penggunaan media pembelajaran kartu bercerita adalah dengan mengurutkan kartu-kartu yang berisi kalimat utama sebuah cerita sehingga sesuai dengan urutannya dan membentuk sebuah kerangka karangan yang baik. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu bercerita, siswa diajak bermain sambil belajar. Artinya, guru membuat suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa secara tidak disadari melakukan kegiatan belajar dalam permainannya.

Melalui media pembelajaran kartu bercerita siswa diajak berkompetisi dengan siswa lainnya baik secara individu maupun kelompok agar dapat memenangkan permainan. Dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran kartu bercerita ini, guru hanya bertindak sebagai “juri” atau “wasit” yang menentukan waktu dan pemenang permainan. Dengan demikian, siswa akan merasa tertantang dan berusaha supaya mereka dapat memenangkan permainan ini. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan

semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah.

- 1) Ada beberapa alasan, mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran. Alasan pertama adalah: Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan.
- 2) Media itu barang canggih dan mahal.
- 3) Tidak bisa menggunakan media (gagap teknologi)
- 4) Media itu hanya Terhadap hiburan sedangkan belajar itu harus serius.
- 5) Di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan Terhadap membuat media pembelajaran.
- 6) Guru tidak memahami arti penting penggunaan media pembelajaran.
- 7) Guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran.
- 8) Guru tidak memiliki keterampilan mempergunakan media pembelajaran.
- 9) Guru tidak memiliki peluang (waktu) Terhadap membuat media pembelajaran.

10) Guru sudah bisa mengandalkan metode ceramah.<sup>13</sup>

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan Terhadap menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik Terhadap menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar putra sumberharjo. Ada beberapa peranan media pembelajaran dalam proses belajar antara lain:

*Pertama*, media membangkitkan keinginan dan minat mahasiswa Terhadap belajar. Bukan hanya membangkitkan motivasi Terhadap belajar, namun membawa pengaruh positif bagi psikologis mahasiswa. Sebab media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru/siswa dengan peserta didik.

*Kedua*, media memiliki kemampuan Terhadap menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan denga keperluan dan penuh makna. Selaim uraian di atas sidik Bagas, menambahkan

---

<sup>13</sup>Septy Nurfadhillah, *Peranan Media Pembelajaran*. ( Tangerang: Jurnal Pendidikan, 2021), hal.6

peranan media pembelajaran antara lain: (1). Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan). (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. (3). Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. (4). Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep. (5). Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar membantu Terhadap memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan. Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru Terhadap menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka perlu adanya pengamatan secara langsung, apakah mahasiswa/peserta didik memiliki minat belajar atau tidak. Oleh karena itu, Rasyid menguraikan ada beberapa bukti jika anak-anak tersebut memiliki belajar, yakni: (1). Bergairah Terhadap belajar, (2) tertarik pada pelajaran, (3)

tertarik pada guru, (4) mempunyai inisiatif Terhadap belajar, (5) kesegaran dalam belajar, (6) konsentrasi dalam belajar, (7) teliti dalam belajar, (8) punya kemauan dalam belajar, (9) ulet dalam belajar.<sup>14</sup>

## **7. Prosedur Pembelajaran Media Kartu Bercerita**

Media pembelajaran digolongkan ke dalam tiga bagian yaitu: (1) media yang dapat didengar (visual aids), seperti rekaman, suara, dan radio; (2) media yang dapat dilihat (auditive aids), seperti grafik, bagan, poster; (3) media yang dapat diraba (motorik aids), seperti patung, peta kontur dan model. Langkah-langkah penggunaan Media Kartu Bercerita, sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu cerita terlebih dahulu guru harus mengetahui tahap-tahap pelaksanaan media pembelajaran kartu cerita dalam pembelajaran. Tahap-tahap penggunaan media pembelajaran kartu cerita adalah sebagai berikut: 1. Guru menginformasikan peserta didik tentang cara bermain kartu cerita dan menetapkan waktu permainan. 2. Guru membentuk menjadi 3 kelompok yang setiap kelompoknya 7 peserta didik. 3. Guru membagikan teks cerita menanam padi kepada seluruh peserta didik. 4. Guru membagikan kartu kepada seluruh peserta didik. 5. Peserta didik membaca cerita, kemudian mencari ide pokoknya dari setiap paragraf cerita itu. 6.

---

<sup>14</sup>Rasyid, *Minat Belajar Mahasiswa*. ( Yogyakarta: Jurnal Pendidikan, 2018), hal.112

Peserta didik menuliskan kembali ide pokok dari cerita menanam padi dalam kartu. 7. Guru mengawasi, memotivasi, dan mengarahkan kegiatan peserta didik. Dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu cerita di atas, peserta didik diarahkan Terhadap dapat mengorganisasikan daya nalarnya tentang suatu cerita secara tepat.

### **8. Karakteristik Media**

Media pembelajaran yang selama ini dikenal dan telah banyak digunakan oleh para guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan pelajaran sangat banyak ragamnya, mulai dari yang sederhana sampai kepada yang modern. Aneka ragam media pengajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan adanya tiga ciri yaitu suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion). Atas dasar ini dalam buku perencanaan pengajaran, Brets mengemukakan beberapa kelompok media yaitu sebagai berikut:

- a. Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyektif dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah: televisi, video.
- b. Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara, obyektif dapat dilihat, namun tidak ada gerakan, seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman

televise dengan gambar yang tak bergerak (television still recording).

- c. Media *audio-semi-motion*, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suara suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh.
- d. Media *motion visual*, yakni media yang mempunyai gambar obyek bergerak, tapi tanpa mengeluarkan suara, seperti film bisu yang bergerak.
- e. Media *still-visual*, yakni ada obyek, namun tidak ada gerakan, seperti film strip dan slide tanpa suara.
- f. Media audio, hanya menggunakan suara seperti radio, telepon, dan auditif.
- g. Media cetak yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak/tertulis seperti buku, modul dan pamphlet.<sup>15</sup>

Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis,

---

<sup>15</sup>Riska Amelia, *Klasifikasi dan Karakteristik Media*. ( Kendari: Universitas Islam Kendari, 2018), hal.6

atau elektronik Terhadap menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>16</sup>

## **B. Menulis**

### **1. Pengertian Menulis**

Hary Guntur Tarigan, berpendapat bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan Terhadap berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.<sup>17</sup> Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak datang begitu saja, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Menulis bukan sesuatu yang diperoleh secara spontan, tetapi memerlukan usaha sadar “menuliskan” kalimat dan mempertimbangkan cara mengkomunikasikan dan mengatur.

Suparno dan Muhammad Yunus, mengemukakan bahwa menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan

---

<sup>16</sup>Gerlach, Ely, *Media Pembelajaran*. ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal.5

<sup>17</sup>Hary Guntur Tarigan, *Keterampilan Menulis*. ( Bandung: CV Angkasa, 2021), hal.21

disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampai pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.<sup>18</sup>

Pengertian menulis adalah menyampaikan ide atau gagasan dan pesan dengan menggunakan lambing atau grafik (tulisan). Tulisan adalah suatu sistem komunikasi manusia yang menggunakan tanda-tanda yang dapat dibaca atau dilihat dengan nyata. Dalam kegiatan belajar mengajar pasti tidak lepas dari kegiatan menulis. Tarigan mengemukakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipakai oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut.<sup>19</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan penyampaian pesan, ide dan gagasan, keinginan seseorang Terhadap berekspresin dengan menggunakan simbol atau grafik agar orang lain mengetahui apa yang dimaksudkan. Pesan-pesan itu timbul karena seseorang sedang mengalami atau bahkan

---

<sup>18</sup>Suparno, Muhammad Yunus, *Keterampilan Menulis*. ( Jakarta: Kemendikbud, 2013), hal.11

<sup>19</sup>Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. ( Jakarta: Depdiknas, 2014), hal.25

sudah mengalami kejadian yang akan dituangkan dalam simbol tersebut. Kemampuan menulis tersebut selalu berkaitan dengan ketentuan-ketentuan penulisan yang berlaku seperti, keteraturan gagasan, kemampuan gagasan kalimat dengan jelas dan efektif, keterampilan menyusun paragraf, menguasai teknik penulisan dan memiliki sejumlah kata yang diperlukan.

### C. Menulis Fabel

Menurut Nurgiyantoro, fabel merupakan salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir, berinteraksi, layaknya komunitas manusia, dan juga dengan permasalahan yang dialami oleh kebanyakan manusia. Tokoh binatang yang berperan dalam fabel memiliki karakter seperti manusia. Karakter mereka ada yang baik dan ada juga yang jahat. Mereka mempunyai sifat jujur, sopan, pintar, cerdik pemalu, dan suka memberi.<sup>20</sup>

Selain pendapat di atas, Eti menyatakan bahwa fabel adalah cerita binatang yang dapat berlaku seperti manusia dan bersifat didaktis. Dalam cerita fabel, disuguhkan nilai pendidikan yang sangat bermanfaat bagi pembaca. Senada dengan pendapat Eti, Zaidan mengemukakan bahwa fabel adalah cerita singkat berisi ajaran moral dengan tokoh

---

<sup>20</sup>Esti Yanti, *Menulis Fabel*. (Pesantren Guppi Samata: Universitas Makasar, 2020), hal.13-14

binatang yang mempunyai sifat seperti manusia. Tokoh binatang tersebut hanya dijadikan sarana oleh pengarang Terhadap memberikan ajaran moral tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku layaknya manusia dengan segala karakternya. Karakter binatang tersebut ada yang baik dan ada juga yang tidak baik. Dalam cerita fabel juga terkandung sebuah pesan moral tersebut sangat bermanfaat Terhadap menanamkan nilai-nilai moral kepada pembaca. Pembaca dapat mencontoh karakter-karakter yang baik dari tokoh binatang yang ada dalam fabel.

#### **D. Unsur-unsur pembangun fabel**

Secara umum, unsur-unsur tersebut terdiri dari tema, alur, latar, tokoh dan penokohan, dan amanat. Namun menurut Nurgiyantoro, unsur-unsur dalam karya sastra, khususnya fabel terdiri dari kelima unsur di atas dan ditambah dengan dua unsur lain, yakni sudut pandang dan gaya bahasa. Adapun ketujuh unsur-unsur tersebut penulis uraikan lebih rinci sebagai berikut:<sup>21</sup>

##### **1. Tema**

Menurut Stanton, tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan makna dalam pengalaman manusia. Tema

---

<sup>21</sup>Winda Khismafani, *Unsur Pembangun Fabel*. (Semarang: UNNES Semarang, 2019), hal.33-38

kurang lebih dapat bersinonim dengan ide utama dan tujuan utama dalam sebuah cerita. Ide utama tersebut akan menyorot dan mengacu pada aspek-aspek kehidupan sehingga nantinya akan ada nilai-nilai tertentu yang melingkupi cerita.<sup>22</sup>

Sementara itu Esten, menjelaskan bahwa tema adalah apa yang menjadi persoalan di dalam sebuah karya sastra. Senada dengan Esten, Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tema berkaitan dengan permasalahan kehidupan manusia yang ada dalam sebuah karya sastra. Tema dan permasalahan tidak dapat dipisahkan karena masalah tersebut yang nantinya digunakan pengarang sebagai sarana Terhadap membangun sebuah tema.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan sentral sebuah cerita yang mencakup permasalahan dalam sebuah cerita. Tema adalah sebuah karya sastra erat kaitannya dengan permasalahan-permasalahan yang disajikan dalam karya tersebut. Terhadap memahami tema dalam sebuah cerita, pembaca harus pandai memahami unsur-unsur yang membangun sebuah cerita serta mampu menghubungkannya dengan tujuan penciptaan karya sastra tersebut.

---

<sup>22</sup>Stanton, *Pengertian Tema*. (Indonesia: Ensiklopedi Sastra Indonesia, 2022), hal.30

## 2. Alur

Stanton, menjelaskan alur adalah rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita dan peristiwa tersebut dihubungkan secara kausal (saling menyatu). Peristiwa terjadi karena adanya aksi atau aktivitas yang dilakukan oleh tokoh-tokoh cerita. Senada dengan pendapat Stanton, Aminuddin menjelaskan bahwa alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita.<sup>23</sup>

Selain pendapat kedua pakar di atas, Nurgiyantoro berpendapat bahwa alur dalam sebuah karya berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik. Alur dalam sebuah cerita merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Keterkaitan antar peristiwa dan hubungan sebab akibat itulah yang menyebabkan cerita menjadi logis.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa alur adalah rangkaian peristiwa yang dilakukan oleh para tokoh dalam suatu cerita dan dihubungkan secara kausal (menyatu) sehingga menjalin suatu cerita yang padu. Alur dalam

---

<sup>23</sup>Stanton, *Bahasa dan Sastra*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.25

<sup>24</sup>Nurgiyantoro, *Bahasa dan Sastra*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal.34

sebuah cerita dikisahkan secara kronologis Terhadap menunjukkan suatu maksud jalan cerita yang ada. Dan rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin sedemikian rupaa sehingga menggerakkan jalan cerita, dari awal, tengah, hingga mencapai klimaks dan akhir cerita.

### **3. Latar**

Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Fungsi latar pertama-tama adalah memberikan gambaran atau informasi kepada pembaca tentang situasi dalam suatu cerita. Selanjutnya, latar berfungsi Terhadap mendeskripsikan perwatakan tokoh dan konflik cerita yang dihadapi tokoh cerita sehingga cerita terasa hidup dan seolah-olah sungguh-sungguh terjadi dalam kehidupan nyata.

Berbeda halnya dengan pendapat di atas, Nurgiyantoro menjelaskan bahwa latar menunjuk pada tempat, yaitu lokasi di mana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi, dan lingkungan sosial budaya, keadaan kehidupan bermasyarakat tempat tokoh dan peristiwa terjadi. Senada dengan pendapat Nurgiyantoro, Aminuddin menjelaskan bahwa setting adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik

berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis.<sup>25</sup>

Latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walaupun masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya unsur tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Ada berbagai cara yang menunjukkan waktu dan tempat setting.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa latar adalah lingkungan atau lokasi di mana setiap peristiwa itu terjadi. Latar dalam cerita dibedakan menjadi tiga, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Ketiga unsur latar tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan lainnya. Latar dalam cerita binatang biasanya terjadi di sekitar hutan, rimba, gua, kolam, dan sungai.

#### **4. Tokoh dan Penokohan**

Aminuddin menjelaskan bahwa tokoh adalah pelaku yang mengembangkan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita yang padu. Sebagai subjek yang menggerakkan cerita, tokoh-tokoh tersebut tentunya mempunyai watak dan karakteristik tertentu. Watak tersebut yang nantinya akan menggerakkan

---

<sup>25</sup>Nurgiyantoro, *Unsur Pembangun Fabel*. ( Yogyakarta: Gajahmada University Press, 2013), hal.30

tokoh Terhadap melakukan perbuatan tertentu sehingga cerita menjadi menarik dan hidup.<sup>26</sup>

Hal serupa juga diungkapkan Nurgiyantoro yang menyatakan bahwa tokoh adalah pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur, baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Senada dengan pendapat Nurgiyantoro, Panuti dan Sudjiman menjelaskan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan di dalam berbagai peristiwa cerita Sugihastuti dan Suharto. Individu tersebut nantinya akan dikenai masalah atau bahkan yang membuat masalah. Dari situlah nantinya cerita dapat menarik dan hidup karena tokoh-tokoh yang berperan saling berinteraksi dan menunjang jalan cerita.<sup>27</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku yang berperan dalam sebuah cerita yang mempunyai tugas mengemban peristiwa yang terjadi dalam cerita tersebut. Dalam cerita binatang (fabel), tokoh-tokoh yang dihadirkan adalah binatang-binatang yang mempunyai sifat seperti manusia. Binatang-binatang tersebut biasanya diberi nama si Kancil, sang Harimau, Kera, Buaya, Siput, Anjing, Gajah, Semut dan lain sebagainya. Cerita binatang hadir sebagai personifikasi manusia sehingga tingkah laku

---

<sup>26</sup>Aminuddin, *Penokohan*. ( Yogyakarta: Bahasa Sastra Indonesia, 2017), hal.11

<sup>27</sup>Nurgiyantoro, *Tokoh dan Penokohan*. ( Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017),hal.37

binatang yang berperan dalam cerita tersebut pun layaknya manusia. Penokohan yang disuguhkan juga lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Artinya, manusia dan berbagai persoalan hidup manusia itu diungkapkan lewat tokoh binatang yang berperan dalam cerita fabel. Tokoh dalam cerita dapat dibedakan menjadi beberapa kategori. Adapun jenis-jenis tokoh dibedakan sebagai berikut.

a) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama merupakan tokoh yang paling sering muncul atau diceritakan dan saling berkesinambungan satu sama lain dalam cerita. Sedangkan tokoh tambahan hanya sedikit muncul dalam peran cerita. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama cerita (central character, main character), sedangkan yang kedua adalah tokoh tambahan (peripheral character). Tokoh utama adalah tokoh yang perannya diutamakan dalam karya sastra yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Sementara itu, pemunculan tokoh-tokoh tambahan dalam keseluruhan cerita lebih sedikit, tidak dipentingkan, dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama, secara langsung atau tidak langsung.

b) Tokoh Protagonis dan Antagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh pembawa misi kebenaran dan nilai-nilai moral yang berseberangan dengan tokoh antagonis yang justru membawa kejahatan atau malapetaka, tokoh protagonis tokoh yang berperilaku atau norma-norma yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Sementara itu, tokoh antagonis adalah tokoh penyebab terjadinya konflik yang berposisi dengan tokoh protagonis, baik secara langsung maupun tidak langsung, bersifat fisik maupun batin. Protagonis bertujuan sebagai pembangun plot dalam sebuah cerita. Sedangkan antagonis adalah tokoh yang menghambat atau menghalangi tujuan protagonis yang merupakan karakter utama dalam cerita.

c) Tokoh Datar dan Tokoh Bulat

Tokoh datar atau sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat dan watak yang tertentu saja. Tokoh tersebut tidak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi pembaca. Sementara itu, tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki banyak karakter dan adakalanya bersifat tidak terduga, serta karakternya pun tidak dapat dirumuskan sebagaimana tokoh datar.

Tokoh-tokoh yang berperan dalam sebuah cerita mempunyai watak atau karakter yang bermacam-macam. Penggambaran watak atau karakter tokoh tersebut dalam cerita dinamakan penokohan. Penokohan adalah perwatakan, penciptaan citra, penggambaran atau pelukisan tokoh dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyaran pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita.

Ada beberapa metode penokohan atau penggambaran watak tokoh. Hundson mengemukakan bahwa cara menggambarkan tokoh dalam sebuah cerita dibedakan menjadi dua metode, yakni (1) metode analitik atau metode langsung. Pengarang melalui narator memaparkan sifat-sifat, hasrat pikiran, dan perasaan tokoh, kadang-kadang juga disertai komentar tentang watak tokoh tersebut (2) metode tidak langsung atau metode dramatik. Watak tokoh dapat disimpulkan pembaca dari pikiran, cakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan pengarang melalui narrator.

## **5. Sudut Pandang**

Sudut pandang dapat diartikan sebagai cara sebuah cerita itu dikisahkan. Abrams mengemukakan bahwa sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang digunakan

pengarang sebagai sarana menampilkan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah fiksi kepada pembaca. Pengarang dengan sengaja memilih cara atau strategi tersebut Terhadap mengungkapkan ide dan gagasannya. Pemilihan sudut pandang dalam karya fiksi akan mempengaruhi kelogisan jalan cerita sehingga cerita menjadi masuk akal.

Hal serupa juga diungkapkan Nurgiyantoro yang menyatakan bahwa sudut pandang merupakan strategi, teknik, siasat yang secara sengaja dipilih oleh pengarang Terhadap mengemukakan gagasan dan ceritanya. Senada dengan pendapat Nurgiyantoro, Aminuddin menjelaskan bahwa sudut pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Dalam hal ini pengarang bukan hanya mengetahui karakteristik fisik dan psikologi pelaku secara menyeluruh, melainkan juga mengetahui nasib yang nantinya dialami para pelaku.<sup>28</sup>

Dalam cerita fiksi, pengarang hadir di dalam cerita dan berperan sebagai pelaku utama atau bahkan sebagai pelaku ketiga. Sudut pandang dalam sebuah cerita dibedakan menjadi dua, yaitu sudut pandang persona pertama dan sudut pandang persona ketiga. Kedua hal itu penulis jelaskan lebih rinci sebagai berikut.

a). Sudut Pandang Persona Pertama

---

<sup>28</sup>Nurgiyantoro, *Unsur-Unsur Fabel*. ( Yogyakarta: Jurnal Pendidikan, 2013), hal.30

Sudut pandang persona pertama menampilkan kisah dengan tokoh “aku” sebagai pusat pengisahan. Tokoh “aku” lazimnya menjadi tokoh protagonis yang mengisahkan apa yang dialami dan disikapi, baik hanya terjadi dalam batin maupun yang secara nyata dilakukan secara verbal dan nonverbal. Dalam cerita fiksi, sudut pandang persona pertama pengarang menampilkan atau mengisahkan dirinya sendiri. Sederhananya, saat menggunakan sudut pandang orang pertama, anda seakan-akan menjadi tokoh dalam cerita tersebut. Selain itu, penulis yang membuat cerit juga masuk ke dalam tokoh sentral.

b). Sudut Pandang Persona Ketiga

Sudut pandang orang ketiga adalah salah satu cara penceritaan di mana penulis atau pencerita berada di luar cerita dan menyebutkan tokoh dengan nama-nama mereka atau kata ganti orang ketiga (dia atau mereka). Sudut pandang orang ketiga menampilkan kisah dengan tokoh “dia” sebagai pusat pengisahan. Tokoh “dia” muncul dengan sebutan nama, misalnya, Ito, Kunti, Hari atau dengan kata ganti seperti ia, dia, mereka. Sudut pandang orang ketiga ini dibedakan ke dalam dua jenis yaitu sudut pandang orang ketiga mahatahu dan sudut pandang orang ketiga terbatas.

## 6. Gaya Bahasa

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa gaya bahasa adalah teknik pemilihan ungkapan kebahasaan yang dirasa dapat mewakili sesuatu yang diungkapkan. Dalam menuangkan ide dan gagasannya, masing-masing penulis memiliki teknik atau cara yang berbeda-beda. Namun, pada intinya tujuan pengarang menggunakan gaya bahasa dalam bercerita tidak lain Terhadap menimbulkan efek keindahan dalam bersastra.<sup>29</sup>

gaya atau style adalah cara pengarang Terhadap menyampaikan gagasannya dengan media bahasa yang indah dan harmonis serta mampu membuat nuansa makna, suasana serta emosi pembaca. gaya bahasa adalah cara pengarang dalam menggunakan bahasa. Gaya dapat dilihat pada bahasa lisan, tulisan dan tampilan (gerakan fisik) yang sebenarnya Terhadap mempengaruhi orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa adalah teknik atau cara khas yang digunakan pengarang dalam menggunakan bahasa Terhadap menimbulkan efek estetis (keindahan) suatu karya sastra. Nilai keindahan tersebut dapat dilihat dari keseluruhan aspek kebahasaan yang digunakan pengarang dalam mengekspresikan ide dan gagasannya melalui sebuah

---

<sup>29</sup>Eriska Ratu Sitokkonni, *Gaya Bahasa*. ( Makassar: Universitas Bosowa, 2022), hal.7

bahasa. Dalam karya sastra, gaya bahasa juga dapat diartikan sebagai majas.

## **7. Pesan Moral atau Amanat**

Secara umum moral menyaran pada pengertian (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti, susila. Sementara itu, Nurgiyantoro mengemukakan bahwa amanat adalah sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sesuatu itu selalu berkaitan dengan berbagai hal yang berkonotasi positif, bermanfaat bagi kehidupan, dan mendidik.

Amanat adalah pesan pengarang kepada pembaca, baik tersurat maupun tersirat yang disampaikan melalui karyanya. Pesan moral tersebut digambarkan pengarang secara langsung melalui narator atau pembaca yang harus menentukan sendiri, dapat melalui tingkah laku tokoh, percakapan tokoh, dan watak tokoh. Pesan tersebut nantinya akan bermanfaat bagi para pembaca. Adanya amanat atau pesan moral tersebut dapat dijadikan sebagai contoh bagi pembaca atau audiens sepanjang hidupnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa amanat adalah pesan yang hendak disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui sebuah cerita. Amanat dalam karya sastra juga berhubungan dengan nilai-nilai moral atau ajaran kebaikan yang dapat diambil hikmahnya

oleh pembaca. Nilai moral yang terdapat dalam cerita fabel sangat bermanfaat bagi pembaca karena pembaca dapat mencontoh karakter baik dari tokoh yang berperan dalam cerita fabel tersebut.

### **E. Struktur Teks Fabel**

Struktur cerita adalah bagian-bagian cerita yang dibedakan menjadi pembuka, inti cerita dan penutup. fabel memiliki empat bagian dalam strukturnya, keempat bagian tersebut sebagai berikut.

#### **1. Pengenalan Cerita (Orientation)**

Orientasi merupakan bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan, tokoh, latar atau tempat, alur dan waktu.

##### **a. Tokoh dan penokohan.**

Tokoh dan penokohan dalam pengertian orientasi berbeda. Tokoh adalah pelaku dalam suatu cerita, tokoh dalam cerita fabel biasanya hewan jinak dan hewan liar. Misalnya hewan kelinci dan serigala dan cerita hewan lainnya. Sedangkan, penokohan adalah salah satu cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Karakter tokoh cerita fabel biasanya baik dan jahat, jujur dan pembohong, sopan dan tidak sopan, pintar dan bodoh, menyukai persahabatan dan tidak menyukai persahabatan, sombong angkuh, suka menipu dan sebagainya.

### b. Latar (Setting)

adalah latar dalam suatu cerita biasanya faktual atau bisa pula imajiner. Latar berfungsi Terhadap memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita. Cerita fabel biasanya berlatar alam (hutan, sungai, 16 kolam, lembah) atau alam bebas yang tidak dapat diubah menjadi latar rumah atau sekolah.

### c. Alur (Plot)

adalah sebagai unsur intrinsik suatu karya sastra. Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Alur menjadi pengiring ceritanya dan cara mengembangkan imajinasi yang disajikan. Cerita fabel biasanya menggunakan alur maju (dari awal bergerak maju hingga terjadi akibat dari peristiwa sebelumnya)

### d. Latar waktu

adalah latar yang berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa dalam cerita itu berlangsung. Contoh latar waktu berlangsungnya cerita, mungkin pagi hari, malam hari dan waktu-waktu lainnya. Latar waktu merupakan bagian dari latar (setting). Latar waktu merupakan penggambaran kapan peristiwa dalam sebuah karya itu berlangsung.

## 2. Komplikasi

Komplikasi merupakan konflik atau permasalahan antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Komplikasi biasanya dimulai dari munculnya atau masalah sampai mencapai komplikasi atau klimaks, puncak permasalahan yang dialami tokoh dalam cerita. Komplikasi terbagi atas dua yaitu konflik dan klimaks.

a. Konflik

merupakan pengungkapan suatu peristiwa. Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan ataupun kesukaran bagi para tokoh. Konflik fabel biasanya diakibatkan oleh penghinaan, kelicikan, penghinaan, kesombongan, permusuhan, pertentangan, persahabatan, perilaku buruk yang akhirnya diperbaiki, kecerdikan, keluarga dan sebagainya. Konflik tersebut mengemban amanat berupa nilai-nilai moral dan karakter manusia yang baik.

b. Klimaks

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengertian klimaks adalah puncak dari suatu hal yang berkembang secara berangsur-angsur. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan yang terjadi mulai dari awal cerita. Pada bagian ini ditentukan perubahan nasib beberapa tokohnya. Tujuan dari klimaks adalah mencapai bagian yang paling menarik atau penting dalam sesuatu. Klimaks biasanya digunakan Terhadap

membuat pada bagian akhir supaya terkesan paling menarik atau penting dari sesuatu.

### 3. Resolusi

Resolusi merupakan bagian yang berisi pemecahan masalah. Dalam cerita fabel pemecahan masalah biasanya berisi cerita tentang cara penyelesaian dari masalah yang terjadi pada tokoh yang terjadi di bagian komplikasi. Resolusi sendiri biasanya berada setelah terjadinya klimaks atau puncak permasalahan. Hal ini dikarenakan resolusi menjadi cara Terhadap memecahkan masalah dalam sebuah cerita.

### 4. Koda

Koda atau amanat adalah ajaran moral atau pesan yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Bagian terakhir fabel ini berisi perubahan sikap dan sifat yang terjadi pada tokoh. Pada bagian ini biasanya tokoh jahat berubah menjadi baik, terjadi penyelesaian, pertentangan menjadi pertemanan, pemusuhan menjadi persahabatan dan sebagainya. Sebagai sebuah cerita yang penuh akan nilai moral, koda juga menyajikan amanat yang bisa dipetik oleh pembaca dari cerita tersebut.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup>Lara Febriana Aziz, *Struktur Teks Fabel*. ( Kediri: Universitas Mataram, 2017), hal.29-31

## F. Teks Fabel



Gambar 2.1 Kupu-kupu Berhati Mulia

### a. Orientasi

Pada suatu hari ada seekor semut berjalan-jalan di taman. Ia sangat gembira bisa berjalan-jalan melihat taman yang indah. Sang semut berkeliling taman sambil menyapa binatang-binatang yang berada di taman tersebut.

### b. Komplikasi

Semut melihat sebuah kelompok di atas pohon, lalu ia mengejek bentuk kepompong yang jelek dan tidak bisa pergi ke mana-mana. "Hei kepompong, alangkah jelek nasibmu. Kamu hanya bisa menggantung di ranting itu. Ayo kita jalan-jalan, lihat dunia yang luas ini. Bagaimana nasibku jika ranting itu patah?" Sang semut selalu membanggakan dirinya, ia bisa pergi ke tempat yang ia suka dan bahkan kuat mengangkat beban yang lebih besar

dari tubuhnya. Ia merasa bahwa dirinya adalah binatang yang terhebat. Si kepompong hanya diam mendengar perkataan semut tersebut.

Pada suatu hari, sang semut kembali berjalan-jalan ke taman itu. Karena hari itu hujan, terdapat genangan lumpur. Lumpur yang licin membuat ia terjatuh ke dalam lumpur. Sang semut hampir tenggelam dalam genangan itu, lalu ia berteriak sekencang-kencangnya Terhadap meminta bantuan, "tolong bantu aku! Aku mau tenggelam, tolong... tolonggg!"

c. Resolusi

Beruntunglah sang semut saat itu ada seekor kupu-kupu yang melihat. Kemudian, kupu-kupu menjulurkan sebuah ranting ke arah semut.

"Semut, peganglah erat-erat ranting itu! Nanti aku akan mengikatnya," ujar kupu-kupu. Lalu, semut itu pun memegang erat ranting tersebut. Si kupu-kupu mengangkat ranting itu dan menurunkannya ke tempat yang aman. Kemudian, sang semut berterima kasih kepada kuu-kupu karena telah menyelamatkannya. Ia memuji kupu-kupu sebagai hewan yang hebat dan baik hati. Mendengar pujian itu, kupu-kupu berkata kepada semut, "aku adalah kepompong yang penah kamu ejek."

d. Koda

Ternyata kepompong yang dulu ia ejek sudah menyelamatkan dirinya. Akhirnya, sang semut berjanji kepada kupu-kupu bahwa ia tidak akan menghina semua makhluk ciptaan Tuhan.

**G. Kaidah Kebahasaan Teks Fabel**

Kaidah kebahasaan (unsur kebahasaan) adalah ciri-ciri berdasarkan bahasa yang digunakan pada sebuah teks cerita fabel. Empat unsur kebahasaan pada teks cerita fabel yaitu sebagai berikut: (1) kata kerja, (2) penggunaan kata sandang si dan sang, (3) penggunaan kata keterangan tempat dan waktu, dan (4) penggunaan kata hubung lalu, kemudian, dan akhirnya. Kata kerja adalah satu dari beberapa unsur (kaidah) kebahasaan pada teks cerita fabel.

Adapun di dalam kata kerja pada teks cerita fabel dibagi menjadi dua bagian, yaitu: Kata kerja aktif transitif adalah kata kerja aktif yang memerlukan objek dalam kalimat. Contoh kata kerja aktif transitif adalah memegang, mengangkat, memikul, mengendarai, mendorong, dan lain sebagainya. Kata kerja aktif intransitif adalah kata kerja aktif yang tidak memerlukan objek dalam kalimat. Contoh kata kerja aktif intransitif adalah diam, merenung, berfikir dan lain sebagainya. Penggunaan kata sandang si dan sang.

Di dalam teks cerita fabel sangat sering dijumpai dan ditemukan penggunaan kata sandang si dan kata sandang

sang. Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu. Terhadap menghidupkan suasana pada teks cerita fabel, biasanya selalu menggunakan kata keterangan tempat dan juga kata keterangan waktu. Pada keterangan tempat sering menggunakan kata depan “Di” dan pada keterangan waktu sering menggunakan kata depan “Pada, Informasi waktu dan lain-lain”. Penggunaan kata hubung lalu, kemudian, dan akhirnya. Kata “lalu” dan “kemudian” mempunyai arti yang sama, dimana kata-kata tersebut sering digunakan sebagai kata penghubung antar-kalimat dan juga sebagai penghubung intra-kalimat. Berbeda dengan kata “akhirnya” yang sering digunakan dalam penyimpulan serta pengakhiran informasi pada paragraf maupun pada teks, baik itu teks cerita fabel ataupun teks cerita lainnya.

#### **H. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Jamilah Mukkarromah Akmaliah, dalam penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMPN 2 Kutawahyu*“. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

eksperimen.<sup>31</sup> Jenis eksperimen ini adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Tahap-tahap penelitian yakni mengadakan pre-test ,menulis teks fabel, kemudian diberi perlakuan yakni dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan atau menerapkan discovery learning, setelah itu peneliti mengadakan post-test dan kemudian hasil kedua test tersebut dianalisis Terhadap melihat pengaruh discovery learning terhadap kemampuan menulis fabel.

Persamaan dalam penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama menulis fabel. Adapun perbedaan dalam penelitian dengan penulis, peneliti membahas tentang Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Menulis Fabel. Sedangkan penulis membahas tentang Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel di Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Penelitian Herawati, dengan judul penelitian "*Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Media Kartu Gambar Berseri*". Permasalahan yang dikaji dalam artikel ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar berseri. Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, Terhadap mendapatkan

---

<sup>31</sup>Jamilah Mukkarromah Akmaliah, *Keterampilan Menulis Fabel*. (Kutaluya: Ejournal, 2022), hal 2

jawaban terhadap pembelajaran bercerita. Dalam penelitian ini digunakan metode quasi eksperimen sesuai dengan tujuan hanya Terhadap mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media kartu gambar berseri dalam meningkatkan kemampuan bercerita.<sup>32</sup>

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian ini membahas tentang Kemampuan Bercerita dengan Media Kartu Gambar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti lebih membahas tentang Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Media Kartu Gambar Berseri. Sedangkan penulis membahas Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel.

3. Berliana Alvionita Pratiwi, dengan judul penelitian *“Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Film Animasi Melalui Moda Daring Zoom Meeting di Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung”*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis terutama pada teks fabel. Metode yang digunakan pada

---

<sup>32</sup>Herawati, *Media Kartu Gambar Berseri*. ( Bandung: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya, 2018), hal.1

penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain quasi eksperimen.<sup>33</sup>

Persamaan dalam penelitian ini dengan penulis yaitu dengan menulis cerita fabel. Adapun perbedaan dalam penelitian dengan penulis, peneliti membahas tentang Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Film Animasi Melalui Moda Daring Zoom Meeting. Sedangkan penulis membahas tentang Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel.

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

No	Nama	Judul>Nama Jurnal/Tahun	Perbedaan	Persamaan
1	Jamila h Mukka rroma h Akmal iah	Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMPN 2 Kutawaluya/Ejournal /2022	Penulis membahas tentang Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel. Sedangkan	Sama-sama membahas tentang menulis fabel

<sup>33</sup>Berliana Alvionita Pratiwi, *Media Pembelajaran*. ( Bandung: Erlangga, 2021), hal.1

			peneliti membahas tentang pengaruh model discovery learning terhadap keterampilan menulis fabel.	
2	Herawati	Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Media Kartu Gambar Berseri/Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya/2018	Yaitu penulis membahas Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel. Sedangkan peneliti lebih membahas tentang peningkatan kemampuan bercerita dengan	Persamaan-nya yaitu sama-sama membahas tentang kemampuan bercerita dengan media kartu gambar.

			media.	
3	Berliana Alvionita Pratiwi	Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Film Animasi Melalui Moda Daring Zoom Meeting di Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung/Erlangga/2021	Penulis membahas tentang Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel. Sedangkan peneliti membahas tentang pembelajaran menulis teks fabel menggunakan media film animasi melalui moda daring zoom meeting.	Persamaan dalam penelitian ini dengan penulis yaitu dengan menulis cerita fabel.

## **I. Kerangka Berpikir**

Kerangka pemikiran merupakan rangkaian penelitian yang akan dilakukan penulis. Kerangka pemikiran juga sebagai rangkaian proses penelitian yang secara teoritis menjelaskan hubungan antar variabel yang ingin penulis teliti. Kerangka pemikiran juga dapat dikatakan sebagai rencana atau diagram yang menjelaskan proses penelitian. Kerangka ini bertujuan terhadap memudahkan penulis dalam menentukan permasalahan yang akan diteliti. Menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Pesan tersebut merupakan isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Menulis merupakan suatu bentuk berpikir, tetapi ia adalah berpikir terhadap penanggap tertentu dan terhadap situasi tertentu pula. Dalam menulis fabel ini didasarkan pada urutan-urutan suatu kejadian atau peristiwa. Terhadap membantu siswa dalam menulis fabel ada baiknya menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Dalam teknik ini yang kaitannya dengan menulis fabel siswa dapat lebih mudah menentukan ide pokok, pokok pikiran atau tema, serta unsur intrinsik lainnya yang terdapat pada fabel, maka teknik Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel mampu mengatasi permasalahan-permasalahan dalam

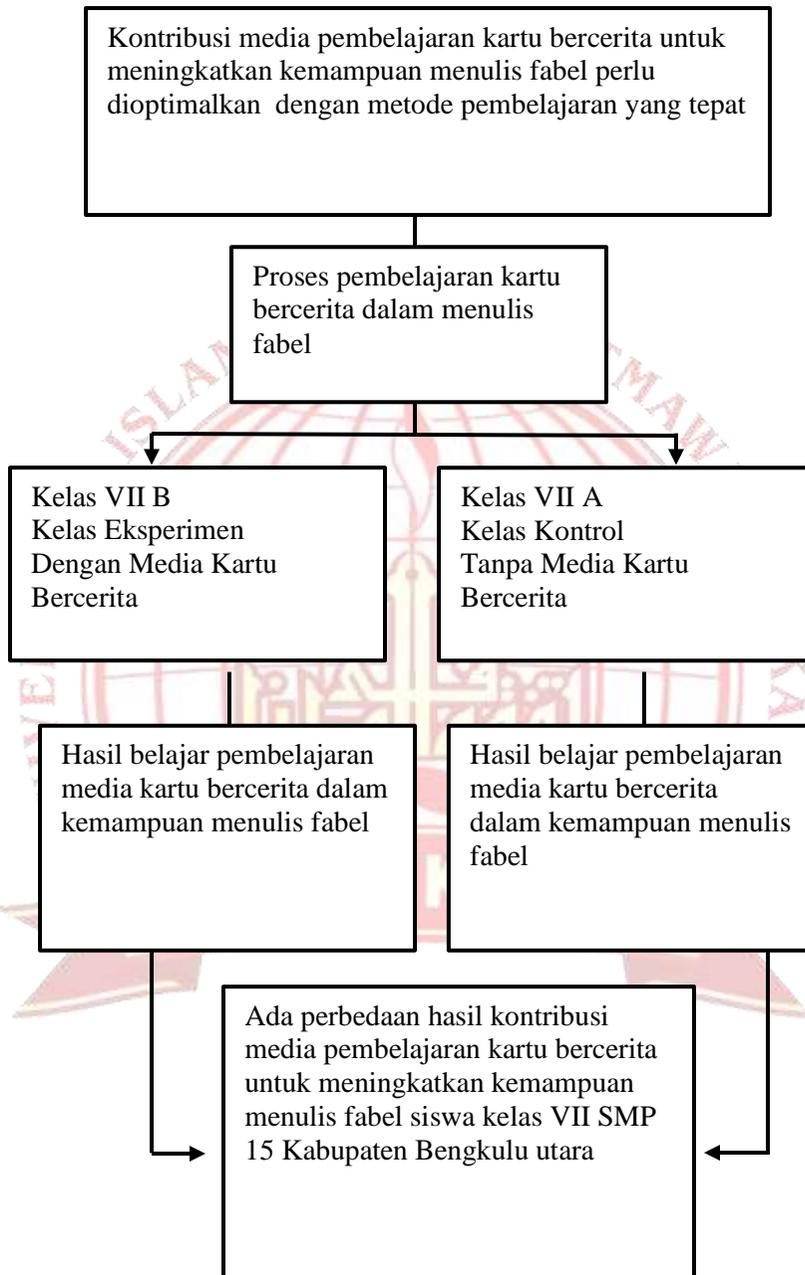
menulis fabel. Teknik ini memiliki kelebihan yaitu siswa dapat bertukar informasi serta meningkatkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan menumbuhkan rasa percaya diri. Dengan media pembelajaran ini kita dapat melihat kemungkinan adanya peningkatan kemampuan menulis fabel pada Siswa SMP Kelas VII di Kabupaten Bengkulu Utara.

Hasil observasi di SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara menunjukkan keterampilan bercerita merupakan salah satu aspek keterampilan berbicara yang dianggap sulit karena siswa terlihat malu, grogi, kurang ekspesif, dan kurang percaya diri saat bercerita. Terhadap dapat bercerita dengan baik, siswa dituntut mampu menguasai unsur linguistic (ketetapan bahasa) dan kelayakan konteks. Secara praktik keterampilan bercerita membutuhkan latihan dan pengarahan pembelajaran yang intensif. Namun demikian, pembelajaran bercerita di sekolah pada kenyatannya mendapat porsi yang minimal. Selain keterbatasan waktu, lemahnya kemampuan bercerita dipengaruhi metode pembelajaran yang kurang efektif.

Rendahnya keterampilan bercerita siswa di SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara dapat diatasi menggunakan penerapan media yang sesuai, yaitu media bergambar. Media kartu bergambar dapat meningkatkan siswa motivasi siswa dalam pembelajaran bercerita karena dalam media tersebut

terdapat gambar dan foto. Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran.





**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

## **J. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian. Hipotesis juga berhubungan erat dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selain itu, hipotesis didasarkan pada teori-teori yang relevan dengan judul penelitian. Sugiyono mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hipotesis penelitian ini adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VII dalam menulis fabel dengan menggunakan media kartu bercerita SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara.

1. Ha: Terdapat Pengaruh Media dalam Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara.
2. Ho: Tidak Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita dalam Kemampuan Menulis Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara.