

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Berbasis Fabel

Tujuan utama pendidikan adalah pembelajaran yang bermakna, menarik dan berdampak dalam pembentukan karakter. Salah satu media yang paling efektif agar tercapai tujuan ini khususnya pada jenjang sekolah dasar yaitu penggunaan fabel. Fabel, sebagai cerita pendek yang menampilkan tokoh binatang dan bersifat seperti manusia, mempunyai daya tarik tersendiri (Prawitasari dkk., 2024).

Pembelajaran berbasis fabel adalah kerangka kerja yang sistematis yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan cerita fabel, lengkap dengan unsur moral dan strukturnya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Bukan hanya sebatas memahami teks akan tetapi tujuannya juga untuk menghayati nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya, mengembangkan keterampilan berbahasa dan keterampilan berfikir kritis (Vira & Andalas, 2022).

Langkah – langkah dalam pembelajaran berbasis fabel yaitu analisis kebutuhan, desain materi mencakup struktur, tokoh, dan pesan moral, pengembangan media, implementasi pembelajaran dan evaluasi. Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan berkelompok untuk diskusi membedah karakteristik fabel dilanjutkan dengan aktivitas menulis fabel secara individu dan identifikasi pesan moral yang terkandung didalamnya (Izzah dkk., 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu untuk mengirimkan pesan kepada penerimanya supaya dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan efisien, efektif, dan terstruktur didalam maupun luar kelas (Sulistia dkk., 2024). Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis fabel, medianya harus disesuaikan dengan usia peserta didik dan juga ketersediaan sumber dayanya, dan tujuan pembelajaran. Media digital dan interaktif untuk menyajikan fabel dengan menarik dan modern yang umum digunakan untuk pembelajaran berbasis fabel yaitu diantaranya (Cahyani dkk., 2021)

1. Video animasi fabel. Fabel dibuat dalam bentuk video yang menampilkan gerakan, suara, dan musik (Annisya & Baadilla, 2022).
2. Media Interaktif. Pembelajarannya dibuat menjadi aplikasi atau game yang bisa didownload di *playstore* (Handayani & Dwijonagara, 2024).
3. Buku Dongeng Fabel Digital. Buku fabel dibuat versi digital dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, narasi, suara dan fitur interaktif seperti pop up atau animasi kecil (Susanti & Ekaria, n.d.).
4. Media Audio Visual dan Konvensional. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mampu melibatkan kemampuan motorik peserta didik.

a) Wayang Kartun atau Wayang Miniatur Fabel.

Penggunaan wayang dengan karakter binatang yang dimainkan didalam kotak cerita (*miniature theatre*) yang mirip panggung (Tussifa dkk., 2021).

b) Boneka Tangan/*Hand Puppet*.

Boneka tangan dengan karakter hewan yang dipakai oleh peserta didik atau

guru untuk memerankan adegan-adegan dalam fabel (Maulany, 2020).

c) *Media Pop Up Book Fabel*.

Buku fisik yang ilustrasinya dapat meloncat keluar benda nyata /3 dimensi ataupun bersuara saat halaman dibuka (D. P. Sari dkk., 2024).

d) *Kartu Bergambar Fabel /Flashcards*.

Kartu bergambar berisi gambar menarik yang memungkinkan anak berinteraksi dengan teman-temannya dalam berbagai aktifitas (Rahmawati dkk., 2023).

e) *Audio/Podcast/Rekaman Suara*.

Hanya mengandalkan narator dan efek bunyi untuk menampilkan cerita, dapat melatih kemampuan menyimak dan imajinasi peserta didik (Nuzulia, 2024).

5. *Media Berbasis Tugas dan Proyek*.

Media ini mendorong peserta didik untuk berkreasi dan menerapkan pemahaman mereka terhadap fabel.

a) *Papan Cerita/Story Board Fabel*.

Story Board of Animals/Papan Cerita Binatang dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik, membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik (Firmansyah & Kurnia, n.d.).

b) *Komik Digital Fabel*.

Pengembangan fabel menjadi format komik digital, melatih kemampuan menulis, menggambar dan literasi digital peserta didik (Payanti, n.d.).

a. Prosedur pemilihan Media

Enam kriteria menurut ahli dalam pemilihan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif yaitu (1) Jenis media sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, (6) Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik (Efendy dkk., 2025).

b. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media yaitu harus sesuai tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan dan gerak atau diam, ketersediaan sumber, apakah media siap pakai, ataukah media rancang, kepraktisan dan ketahanan media, efektifitas biaya dalam jangka panjang (Hilman, I., & Dewi, n.d.)

Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran meliputi kesesuaian tujuan dengan kurikulum, praktis dalam penggunaannya, kualitas teknis (audio, visual), relevansi materi dan kebenaran konsep, interaktivitas dan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Untuk penilaian umumnya dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru/siswa menggunakan skala penilaian (Rahmawati dkk., 2023).

Tujuan penilaian ini yaitu untuk mengetahui media tersebut apakah mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Kaniawati dkk., 2023).

Prinsip-prinsip dalam evaluasi media pembelajaran meliputi kriteria seperti ketepatan dan kebenaran materi, praktis, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kualitas teknis dan visual, inovasi dan kreativitas. Proses penilaian dilakukan oleh para ahli media dalam menilai aspek teknis, struktur media, dan kualitas multimedia. Guru dan siswa (respondent) akan menilai dari segi relevansi, kepraktisan, kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam pembelajaran di kelas..

c. Kelebihan dan kekurangan media berbasis fabel

Kelebihan dari media berbasis fabel antara lain (Wahyutina dkk., 2023). Penyampaian pesan moral dan karakter, menarik dan interaktif, menyederhanakan konsep kompleks, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, efektif dan mudah diingat, meningkatkan minat baca, dan salah satu alat berdeferensiasi..

Kekurangan media berbasis fabel terletak pada potensi kebosanan jika tidak disajikan dengan menarik. Visualisasi kurang sehingga menyebabkan kebosanan pada siswa, kesulitan dalam memahami konsep fabel, kurangnya pengembangan imajinasi, gagasan dan inspirasi yang tidak sesuai dan monoton menyebabkan semangat/minat belajar menurun dan kemampuan menulis siswa dapat terpengaruh (Husain, Fauzia M, Husain, R, Pulukadang, W.T., Monoarfa, F., Husain, 2025).

Untuk mengatasi kekurangan dalam visualisasi yang kurang dan monoton yaitu dengan menyajikan teks fabel dalam bentuk narasi bukan hanya hitam putih akan tetapi kaya warna dengan ekspresi karakter binatang

yang kuat. Ubah metode konvensional menjadi *roleplay*/bermain peran atau diskusi kelompok dengan media fisik. Dengan memainkan tokoh secara langsung mereka akan lebih menghayati karakter tokoh, konflik cerita, dan menangkap pesan moral tanpa merasa diperintah untuk belajar

2. Teks Fabel Sebagai Genre Sastra

Kata fabel berasal dari bahasa latin, *fabula* yang berarti alur cerita didasarkan pada logika dan urutan kronologis peristiwa yang terdapat dalam alur cerita (Dewi, 2023). Secara umum fabel merupakan cerita pendek yang menggambarkan tokoh binatang yang berperilaku dan berbicara layaknya manusia, terdapat pelajaran moral (amanat) yang disisipkan di akhir cerita (koda), memiliki struktur naratif yang mudah dipahami dan sederhana (Syafutri & Hidayati, n.d.).

a. Jenis-Jenis Fabel

Berdasarkan karakteristik dan asal usulnya fabel dapat dibedakan menjadi dua jenis fabel yaitu:

1. Fabel Klasik

Ceritanya sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya. Diturunkan secara lisan dan tidak diketahui secara pasti kapan cerita itu bermula. Contoh Cerita Kancil dan Buaya, Kerbau dan Burung dan lain sebagainya. Ciri atau karakteristik fabel klasik yaitu sangat ringkas dan jelas, tema sangat sederhana, Berisi pesan moral atau nasehat untuk pembaca, dan sifat binatang tetap ada.

2. Fabel Modern

Fabel dibuat atau ditulis pada zaman modern dan mengalami penyesuaian dengan nilai-nilai yang sesuai dengan perkembangan zaman. Karakteristik fabel modern yaitu alur bisa panjang atau pendek, ceritanya cenderung kompleks, kadang ceritanya epos/narasi dengan prosa menceritakan kisah pahlawan, karakternya unik, dari bentuk hewan yang berkepala besar tapi badannya kecil dan kakinya besar.

a) Ciri-ciri utama fabel

1) Tokoh Utama Binatang.

Binatang diceritakan memiliki akal, watak, tingkah laku dan dapat berbicara seperti manusia.

2) Mengandung Pesan Moral.

Fabel selalu bertujuan untuk memberikan ajaran atau nilai-nilai kehidupan (misalnya kejujuran, kerja keras, kerendahan hati). Pesan disampaikan secara tersirat maupun tersurat (langsung).

3) Alur Cerita Sederhana.

Ceritanya padat, singkat dan bergerak cepat, biasanya berfokus pada satu konflik utama.

4) Watak Tokoh.

Protagonis dan antagonis digambarkan menyerupai sifat-sifat manusia, seperti sombong, licik, dermawan dan baik hati.

5) Latar Alam.

Umumnya berlatar tempat di alam (laut, sungai, padang rumput, dan lain-lain).

b) Struktur Teks Fabel

Menurut Zabidi dalam sebuah teks cerita fabel umumnya terdiri dari empat bagian utama yang membentuk alur cerita yang runtut. Struktur teks utama fabel terdiri dari (Dewi, 2023):

1) Orientasi (*orientation*).

Bagian permulaan cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, serta latar belakang cerita.

2) Komplikasi (*complication*).

Bagian inti cerita yang berisi munculnya masalah dan konflik antar tokoh. Bagian ini mengacu klimaks (puncak masalah).

3) Resolusi (*resolution*).

Bagian penyelesaian masalah/konflik yang dialami tokoh.

4) Koda.

Bagian penutup cerita yang berisi peerubahan yang terjadi pada tokoh dan penyampaian pesan moral (amanat) secara eksplisit atau tersirat.

c) Unsur Intrinsik Fabel

Selain berstruktur, fabel juga mempunyai unsur intrinsik yang dibangun untuk membedakannya. Unsur intrinsik yang membangun pengertian fabel tersebut adalah:

- 1) Tema: gagasan utama
- 2) Tokoh: para pelaku dalam cerita
- 3) Alur/plot yaitu urutan kejadian.

Alur ada 3 macam yaitu (1) Alur maju. Ceritanya berurutan dari awal sampai akhir; (2) Alur mundur. Ceritanya dari belakang, menceritakan akhir cerita dahulu kemudian berjalan mundur sampai ke awal cerita; (3) Alur campuran. Ceritanya meloncat-loncat dari masa lalu dan masa kini.

4) Latar/*setting*.

Tempat kejadian, waktu kejadian, lingkungan sosial sekitar peristiwa dalam fabel.

5) Sudut pandang.

Menentukan arah pandang penulis agar tercipta kesatuan cerita yang utuh. Sudut pandang orang pertama, penulis seolah dalam cerita, Sudut pandang orang ketiga, penulis sebagai dalang atau di luar cerita.

6) Gaya dan nada.

Meliputi diksi atau pilihan kata, sintaksis atau pola kalimat, imajeri atau citraan, nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk ekspresi perbedaan sikap.

7) Amanat.

Pesan terkandung dalam ceritanya. Penyampaian isi dan pesan penulis dalam cerita tersebut..

8) Tujuan komunikasi fabel.

Tujuan komunikasi fabel yaitu untuk menginspirasi, menghibur, dan mendidik.

d) Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fabel

Kaidah kebahasaan yang dipakai dalam fabel berbeda dengan cerita lainnya. Kaidah kebahasaan fabel yaitu:

1) Kata kerja Aktif

Dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu kata kerja aktif transitif dan kata kerja aktif intransitif. Kata kerja aktif transitif adalah kata kerja aktif yang membutuhkan objek dalam kalimatnya. Sedangkan kata kerja aktif intransitif tidak memerlukan objek dalam kalimatnya.

2) Penggunaan Kata Sandang “Si” dan “Sang”

Penggunaan kata sandang “si” dalam fabel digunakan untuk menyebutkan tokoh dengan sifat netral dan umum tanpa penilaian khusus dari segi status sosial ataupun segi moral. Penggunaan “si”

menjadikan kesan yang akrab, dekat dengan pembaca, sederhana , sesuai dengan cerita anak. Kata “si” juga untuk memperjelas identitas tokoh dalam cerita. Contoh: “Sang semut berkeliling taman sembari menyapa binatang-binatang yang berada di taman itu”, “Si kancil terkejut tahu perbuatannya mencuri timun diketahui oleh Pak Tani”.

Penggunaan kata sandang “sang” dipakai untuk menekankan, penghormatan atau keagungan pada tokoh tertentu dalam cerita. Disematkan dalam fabel pada tokoh yang berkedudukan tinggi/penting, kekuatan, kebijaksanaan atau berpengaruh besar didalam jalannya cerita. Penggunaan “sang” berfungsi sebagai pembangun citra tokoh yang lebih istimewa atau berwibawa dibanding tokoh lain. Kaidah penulisan “Si” dan “Sang” yaitu ditulis terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata “Si” dan Sang” juga ditulis menggunakan huruf kecil, kecuali di awal kalimat.

3) Penggunaan Kata Keterangan Waktu dan Tempat

Penggunaan kata keterangan waktu dan tempat dalam fabel untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat biasanya diletakkan didepan di dan keterangan waktu di depan kata pada atau kata yang menunjukkan informasi waktu.

4) Penggunaan Kata Hubung Kemudian, Akhirnya dan Lalu.

Kata lalu, dan kemudian mempunyai makna yang biasanya dipakai untuk penghubung antar kalimat dan intra kalimat. Akhirnya

digunakan untuk mengakhiri dan menyimpulkan informasi dalam paragraf.

3. Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

a. Definisi

Keterampilan menulis adalah aspek penting dalam penguasaan bahasa, bukan hanya sebagai sarana komunikasi tertulis tetapi juga sebagai indikator keberhasilan akademik (Sahno, 2022). Kemampuan ini mencakup kapabilitas untuk menuangkan ide, pikiran, gagasan, secara ekspresif dalam bentuk tulisan yang terstruktur, ringkas, dan jelas (Alwi, 2021). Oleh karenanya penguasaan kemampuan menulis menuntut penguasaan kosakata yang luas, tata tulis yang benar dan struktur bahasa yang tepat (Amalia, 2024).

Aspek – aspek ini tak dapat dipisahkan dan berkesinambungan dari kemampuan berbahasa secara umum, pemahaman kosakata dan tata bahasa yang mendalam (Tappang dkk., 2022). Kemampuan ini melibatkan berbagai aspek kebahasaan, penggunaan tanda baca, pemilihan diksi yang tepat, ejaan yang benar, pengembangan paragraf yang logis, penataan kalimat yang koheren dan pengolahan gagasan yang sistematis (Wati & Zuchdi, 2021).

Keterampilan menulis merujuk pada ekspresi gagasan, perasaan, pikiran dalam bentuk tulisan sehingga pembaca dapat memahami dengan baik isi tulisan tersebut (Y. P. Sari dkk., 2023). Menulis, sebagai puncak dalam keterampilan berbahasa yang membutuhkan ide-ide asli dan keterampilan dalam mengartikulasikan ke bentuk tulisan yang mudah dipahami dan menarik bagi pembaca. Menulis adalah kemampuan motorik yang dapat diperjelas dengan berbagai kegiatan praktik, misalnya menulis sambil bermain (Hanan dkk., 2024).

Keterampilan menulis dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan menuangkan ide gagasan yang dilakukan seseorang agar menghasilkan sebuah karya berupa tulisan yang mempunyai makna dan dapat dipahami oleh pembaca. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian yang sederhana yang menilai hasil tulisan dilihat dari gagasan/isi yang berhubungan dengan judul atau tema yang disajikan dengan runtut dalam sebuah tulisan, kalimat yang lengkap dan minimal ada subjek dan predikat dengan penggunaan kata sambung yang tepat, penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang sesuai dengan dasar penulisan bahasa Indonesia yang benar, kerapihan dalam menyajikan tulisan yang bersih secara fisik, konsisten dan proporsional dalam penulisan hurufnya juga jarak yang jelas antar kata sehingga mempermudah membacanya.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang paling susah untuk dikuasai, kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengeluarkan ide, gagasan dan dituangkan dalam tulisan yang jelas dan lengkap (Utami dkk., 2023). Tujuan menulis itu sendiri adalah untuk:

- 1) Menginformasikan segala sesuatu baik itu fakta, data ataupun peristiwa, pandangan, pendapat pada fakta, data dan peristiwa.
- 2) Mengharap atau membujuk pembaca agar menentukan sikap menyetujui yang dikemukakan dengan bahasa yang menarik, mudah dicerna, bersahabat dan menarik.
- 3) Mendidik. Dengan membaca hasil tulisan maka wawasan akan bertambah.
- 4) Menghibur. Contohnya cerita, anekdot dan pengalaman lucu.

Secara umum tujuan pembelajaran keterampilan menulis yaitu agar siswa mampu dan terampil dalam menulis. Siswa diharapkan mampu menghasilkan tulisan yang baik sesuai persyaratannya.

a. Tahapan Menulis

Tahapan dalam pembelajaran menulis ada lima yaitu (Kiuk, Y, Saputra, I.G.W, Adnyani, 2021):

1) Tahap 1 Prapenulisan

Berisi tentang butir materi bahasan yang meliputi (1) penentuan topik, (2) pembatasan topik, (3) penentuan topik, (4) penentuan bahan, dan (5) penyusunan kerangka tulisan. Pada tahap ini siswa diajak pemanasan mental, mereka tidak langsung memegang pensil dan menulis tetapi menentukan topik terlebih dahulu.

2) Tahap II Penulisan Draft

Menulis draft merupakan kegiatan kelanjutan dari tahap prapenulisan. Pada tahap ini adalah menuangkan ide sebebaskan-bebasnya, tatabahasa belum menjadi prioritas karena masih merupakan tulisan kasar, yang terpenting yaitu gagasan mengalir keluar.

3) Tahap III Revisi Draft

Pada tahap ini berfokus pada isi tulisan. Tahapan dalam revisi meliputi (1) membaca ulang tulisan atau draf kasar, (2) menyempurnakan draf kasar menjadi tulisan yang matang, (3) memperbaiki bagian yang harus diperbaiki.

4) Tahap IV Penyuntingan

Pada tahap penyuntingan meliputi: (1) memeriksa tanda baca, ejaan, dan huruf kapital tulisan, (2) mengoreksi tulisan dengan menandai bagian yang salah, (3) menyisipkan pembetulan saat mengoreksi kesalahan. Tahapan menulis pada tahap penyuntingan adalah tahap penyempurnaan tulisan pada bentuk akhir.

5) Tahap V Publikasi

Merupakan tahap akhir yang merupakan proses terakhir dalam penulisan. Tulisan siswa perlu mendapat apresiasi. Dengan membaca didepan kelas atau ditempel di mading sehingga siswa merasa memiliki rasa kepemilikan (*sense of ownership*) dan kebanggan yang dapat memotivasi siswa untuk menulis cerita.

b. Indikator Menulis Narasi Bagi Siswa Kelas Rendah

Menulis narasi dikelas rendah bukan hanya sekedar bercerita, melainkan latihan disiplin berfikir dan berbahasa. Pada tahap ini siswa sedang beralih dari fase *learning to read* (belajar membaca) menuju *reading to learn* dan *writing to communicate*. Oleh karenanya indikator penilaian tak serumit kelas tinggi. Hanya berfokus pada fondasi mekanik dan logika.

1) Penggunaan Huruf Kapital (*Capitalization*)

Pemakaian huruf kapital merupakan salah satu indikator mekanik yang paling mendasar akan tetapi sangat penting dalam literasi awal. Kesalahan sering terjadi bukan karena siswa yang tidak paham huruf besar namun seringkali karena belum paham cara penggunaannya yang benar (Rusanti dkk., 2022). Cara penulisan huruf kapital digunakan dalam menulis:

- a) Awal kalimat, huruf pertama setelah titik harus kapital.
- b) Nama diri (*Proper Nouns*), nama orang (contoh: Budi, Ani), nama tempat spesifik (Cilacap, Pasar Wage) nama hari dan bulan.
- c) Kata ganti Tuhan: meskipun jarang digunakan dalam narasi pengalaman sehari-hari namun tetap diajarkan sebagai etika bahasa.

Indikator siswa dianggap terampil apabila mampu menempatkan huruf kapital sesuai dengan penempatan yang benar.

2) Penggunaan Tanda Baca (*Punctuation*)

Tanda baca berfungsi untuk mengatur intonasi dan jeda, sehingga tulisan akan lebih mudah dipahami pembaca (guru atau orang tua). Cara penulisan tanda baca adalah sebagai berikut (Ikra, 2021):

a) Tanda baca titik (.)

Digunakan untuk mengakhiri kalimat pernyataan, memisahkan angka jam, menit, detik, memisahkan bilangan ribuan, menandai singkatan nama/gelar, penulisan referensi/ daftar pustaka, perincian bagan/ikhtisar, tetapi tidak digunakan dalam penulisan di akhir judul atau kepala surat.

b) Tanda baca koma (,)

Digunakan untuk memisahkan unsur dalam perincian, memisahkan anak kalimat yang mendahului induk kalimat, sebelum kata hubung 'tetapi', dibelakang kata seru/sapaan. Memisahkan petikan langsung, menulis alamat, tempat dan tanggal, sebelum angka desimal dan dalam daftar pustaka,serta memberi jeda dan intonasi supaya kalimat lebih jelas.

c) Tanda baca tanya (?)

Digunakan untuk mengakhiri kalimat tanya langsung, menyatakan keraguan/ketidakpastian pada bagian kalimat tertentu dengan diletakkan didalam tanda kurung.

d) Tanda baca seru

Digunakan dalam kalimat seruan atau perintah. Contoh: “ayo cepat!”

e) Tanda Titik koma

Digunakan untuk memisahkan dua kalimat yang berhubungan. Penggunaan titik koma saat hubungan antar kedua kalimat tidak dapat dipisahkan dengan koma saja. Contoh: “Saya suka teh; saya tidak suka kopi”

3) Kepaduan kalimat paragraf

Kepaduan kalimat bersifat mekanik, berkaitan dengan bagaimana merangkai ide agar nyambung. Kepaduan kalimat dikelas rendah meliputi:

a) Hubungan antar kalimat.

Kalimat kedua harus berhubungan dengan kalimat pertama. Ide tidak melompat-lompat.

b) Kelengkapan unsur.

Kalimat harus memiliki minimalnya ada subjek dan predikat (S - P) yang jelas. Kalimat yang tidak padu seringkali kehilangan subjek.

c) Urutan kronologis.

Dalam cerita kepaduan sering dikaitkan dengan urutan waktu (pertama, lalu, kemudian, akhirnya). (Efendy dkk., 2025).

Indikator narasi yang baik harus mempunyai alur yang runtut. Pentingnya kepaduan kalimat dalam suatu paragraf merupakan syarat agar paragraf benar. Kepaduan dalam paragraf mempunyai makna penting agar

paragraf dapat dipahami dan enak dibaca, memberikan makna dalam isi tulisan, menjadikan isi paragraf logis sehingga mudah dipahami, isi paragraf fokus pada gagasan utama, mendukung informasi dengan lengkap.

4. Teori Perkembangan Kognitif

a. Definisi

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan anak yang mengarah pada proses pengambilan keputusan, mengingat, dan pemecahan masalah. Piaget adalah seorang psikolog yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui beberapa tahapan yang berbeda pada tiap anak dan membaginya menjadi empat tahapan, tahapan sensorimotor, pra operasional, konkret operasional dan formal operasional.

Kognitif yaitu suatu kegiatan psikis yang bisa membuat seseorang dapat menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan. Aspek kognitif berhubungan erat dengan kemampuan kecerdasan atau intelegensi seseorang seperti kemampuan dalam memecahkan masalah, belajar, dan menciptakan suatu ide (*Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2022). Definisi kognitif menurut pendapat para ahli diantaranya yaitu:

1. William dan Susanto menyatakan bahwa kognitif yaitu respon seseorang dalam bersikap, mengambil tindakan, cepat atau lambatnya memecahkan permasalahan yang dihadapinya.
2. Gagne menyatakan bahawa kognitif merupakan suatu proses dari dlam diri manusia yang terjadi didalam pusat syaraf ketika manusia itu berfikir.
3. Drever mengartikan jika kognitif adalah pernyataan yang meliputi sudut pandang, proses pemahaman, penilaian, penalaran/logika, imajinasi, dan bagaimana mengartikan suatu makna.
4. Piaget menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses yang terjadi pada anak ketika beadaptasi dan memahami suatu objek ataupun peristiwa yang terjadi disekitarnya.

5. Fungsi Kognitif

Dengan kemampuan kognitif maka seseorang akan lebih mudah dalam bergaul dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Peran penting fungsi kognitif yang harus dipahami oleh orang tua yaitu:

1. Perhatian.

Berfungsi sebagai penyeleksi ketika ada rangsangan (suara, bau, gambar) yang datang dan kemudian menjadi pusat perhatian dan bersamaan juga dapat diabaikan.

2. Daya ingat atau memori.

Berfungsi sebagai fokus atau tingkat konsentrasi. Semakin baik daya ingat seseorang menandakan bahwa semakin tinggi pula tingkat

fokus orang tersebut. Hal ini menunjukkan bagaimana otak menyimpan dan memproses informasi yang akan masuk ke otak.

3. Peran eksekutif.

Fungsi ini lebih mengarahkan seseorang agar dapat merealisasikan dan menjadi seorang perencana yang baik. Melalui fungsi inilah orang tua dapat melihat bagaimana anak dapat menyelesaikan masalah.

4. Kemampuan berbahasa.

Kemampuan berbahasa berkaitan dengan kemampuan anak dalam merangkai kata saat berbicara pada orang lain. Tiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam berbahasa, tergantung pada kemampuan individu anak tersebut.

5. Merasa dan mengamati.

Dengan adanya fungsi kognitif merasa dan mengamati menjadikan seseorang dapat mengenali dan merasakan semua yang ada disekitarnya. Misalnya, mereka dapat membedakan antar buah jeruk dan lemon, melon dan semangka.

6. Dasar Teori Pendekatan Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori perkembangan yang lebih berfokus pada bagaimana proses belajarnya bukan pada hasil dari pembelajaran. Prinsip dasar teori kognitif dalam proses belajar yaitu:

- 1) Proses lebih utama daripada hasil.
- 2) Cara memahami dan sudut pandang dalam menanggapi tujuan dan juga menunjukkan sikap.
- 3) Belajar dengan terpisah dan memisahkan materi belajar menjadi lebih simpel.
- 4) Siswa harus aktif dalam belajar.
- 5) Saat belajar harus berfikir secara kompleks.

7. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Teori Piaget

Pendekatan kognitif lebih berfokus pada isi pikiran sehingga dapat memperoleh pengalaman, lebih memahami dan lainnya. Teori perkembangan Jean Piaget menyatakan bahwa kecerdasan akan berubah seiring pertumbuhan anak. Empat tahapan teori Jean Piaget dalam perkembangan kognitif:

1. Sensorimotor (0 – 2 tahun)

Pada tahap ini merupakan tahapan penting dalam perkembangan awal anak yang mana pada tahap ini anak mulai mengembangkan pemahaman dasar mengenai dunia dengan pengalaman sensorik dan motorik (melihat, mendengar, meraih, menyentuh) sebagai dasar perkembangan kognitif selanjutnya. Pendekatan dalam tahap ini yaitu

dengan melibatkan anak dalam permainan eksploratif dan langsung berinteraksi dengan lingkungan.

2. Pra operasional (2 - 7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan berfikir simbolis dan bahasa meskipun pemikiran mereka masih terbatas. Keterbatasan dan pemahaman mengenai karakteristik tahap ini bisa membantu pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak dengan memberikan pengalaman belajar sesuai tahap perkembangan mereka. Perkembangan anak tahap ini terdiri dari membuat pengalaman di dunia dengan adaptasi dan kerja ke tahap konkret saat ia dapat memakai pemikiran yang logis. Pada tahap ini pendekatan melalui permainan imajinatif, interaksi sosial dan eksplorasi.

3. Konkret Operasional (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini anak mulai dapat melakukan pemikiran logis akan tetapi dalam konteks objek konkret dan situasi yang nyata. Tahapan ini sesuai dengan karakteristik usia anak kelas III Sekolah Dasar dimana anak usia 9 - 10 tahun (kelas III) mulai dapat berfikir dengan logis mengenai suatu peristiwa dan objek. Anak-anak mulai memahami tentang konservasi bahwa jumlah, volume dan massa tidak berubah meskipun bentuk fisiknya berubah. Pada tahap ini anak berfikir logis,

sistematis dalam konteks yang konkret. Anak dapat memahami sebab akibat nyata dalam konteks konkret.

4. Formal Operasional (12 tahun ke atas)

Pada tahap ini anak berfikir secara abstrak, hipotesis dan deduktif. Memecahkan masalah yang bersifat hipotetik, kemampuan untuk menguji hipotesis dengan sistematis, berfikir mengenai variabel yang tak terlihat dan merancang percobaan. Seorang remaja dapat menghitung secara sistematis, berfikir kreatif, membayangkan hasil dari hal yang tak nyata, dan memakai penalaran tidak nyata.

Dari teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang sesuai untuk anak usia kelas III Sekolah Dasar adalah tahap operasional konkret. Pembelajaran dengan menggunakan fabel ini sangat sesuai karena menghadirkan konsep moral yang nyata, memfasilitasi klasifikasi dan analisis konkret, mengembangkan logika sebab akibat, mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak. Fabel bukan hanya sebagai media literasi, namun juga sebagai suatu alat pengembangan kognitif yang sesuai.

Pada tahap operasional konkret anak dapat mengikuti alur dengan logis, sebab – akibat – masalah – tindakan – akibat. Meskipun anak belum secara maksimal memahami nilai yang abstrak yang terkandung dalam cerita jika dijelaskan hanya dengan verbal. Dalam fabel pemahaman nilai tersebut disajikan dengan tindakan nyata tokoh sehingga anak bisa menghubungkan antara perbuatan dengan konsekwensinya, terjadi proses asimilasi dan akomodasi (Piaget).

Pada tahap ini ditandai dengan keterampilan mengelompokkan dan membandingkan. Anak membedakan tokoh baik vs buruk, membandingkan sifat (malas, rajin, curang, jujur) mengelompokkan pesan moral jadi cerita. Anak mulai memahami sudut pandang orang lain melalui fabel dengan menganalisis perasaan tokoh, menilai akibat tindakan pada tokoh, mengembangkan empati sosial.

8. Teori Pengembangan Perangkat

Pada penelitian ini perangkat pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dipilih penggunaannya dengan alasan bahwa perangkat ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan perangkat pengembangan yang sistematis, sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar dan mudah dipahami.

Perangkat ini dipakai karena langkah-langkahnya yang sistematis sehingga mempermudah dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran. ADDIE mendukung pembelajaran *student center* atau berpusat pada siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas III yang memerlukan pembelajaran bersifat kontekstual dan konkret. Bersifat fleksibel karena pada setiap tahapan dapat diperbaiki berdasarkan hasil evaluasinya.

B. Kerangka berfikir

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Ciwuni 02 didapatkan beberapa permasalahan seperti, media pembelajaran yang kurang menarik dan masih sederhana, guru masih menggunakan LKS dan modul biasa sehingga pembelajaran monoton. Metode pengajaran masih konvensional (ceramah dan menulis langsung) sehingga siswa kurang stimulus visual dan kurang imajinatif. Masih banyaknya siswa yang kesulitan dalam menulis naratif, siswa kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih kosakata, menyusun alur dan menuliskan konflik/penyelesaian. Masih banyaknya siswa yang dengan motivasi dan minat menulis yang rendah, pembelajaran terasa membosankan karena kurang sesuai dengan daya imajinasi anak. Masih kurangnya pembiasaan kegiatan dalam latihan menulis di rumah maupun di sekolah yang menyebabkan kurangnya literasi bagi anak.

Dari analisis permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan diatas terjadi karena media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 8 - 9 tahun yang membutuhkan cerita dan visual konkret. Pada proses pembelajaran di kelas guru belum memanfaatkan media yang inovatif yang berbasis cerita. Siswa tidak mendapatkan stimulus untuk membangun daya imajinasi mereka, karena kesempatan untuk mengeksplorasi ide media menarik tidak ada. Kegiatan menulis belum terintegrasi dengan konteks (hewan, cerita, visual). Fabel adalah media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar karena mudah dipahami dan menarik. Dengan media yang menarik, inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis fabel yang meliputi membaca, menyimak, mendengarkan fabel dan menulis fabel. Mendiskusikan tokoh, alur, pesan moral, mengembangkan ide cerita baru, menyusun kerangka fabel (orientasi – komplikasi – resolusi – koda), dan menulis fabel versi siswa. Perangkat ini dikembangkan dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, development, Implementation, Evaluation*).

Alasan peneliti menggunakan perangkat pembelajaran berbasis fabel ini dengan pendekatan ADDIE yaitu desain pembelajaran berbasis fabel belum banyak yang mengembangkan, selain itu penelitian sebelumnya lebih fokus dalam meningkatkan pemahaman siswa bukan keterampilan menulis. Dengan perangkat pembelajaran fabel ini peneliti menghasilkan perangkat siap pakai yang dapat digunakan sewaktu-waktu oleh guru sehingga lebih efektif dalam pembelajaran.

Dalam proses penerapannya peserta didik diberi tugas untuk membaca/menyimak fabel kemudian menganalisis tokoh dalam fabel tersebut, alur cerita fabelnya dan pesan moral yang ada dalam cerita fabel tersebut, menyusun kerangka cerita fabel. Dan untuk melatih keterampilan menulis, peserta didik mendapat tugas untuk mengembangkan fabel versi masing-masing lengkap sesuai dengan struktur fabel.

Hasil yang diharapkan yaitu siswa menjadi terampil dalam menulis karangan naratif sederhana, motivasi menulis juga meningkat, siswa terampil dalam mengekspresikan ide secara berurutan, dan pembelajaran lebih variatif

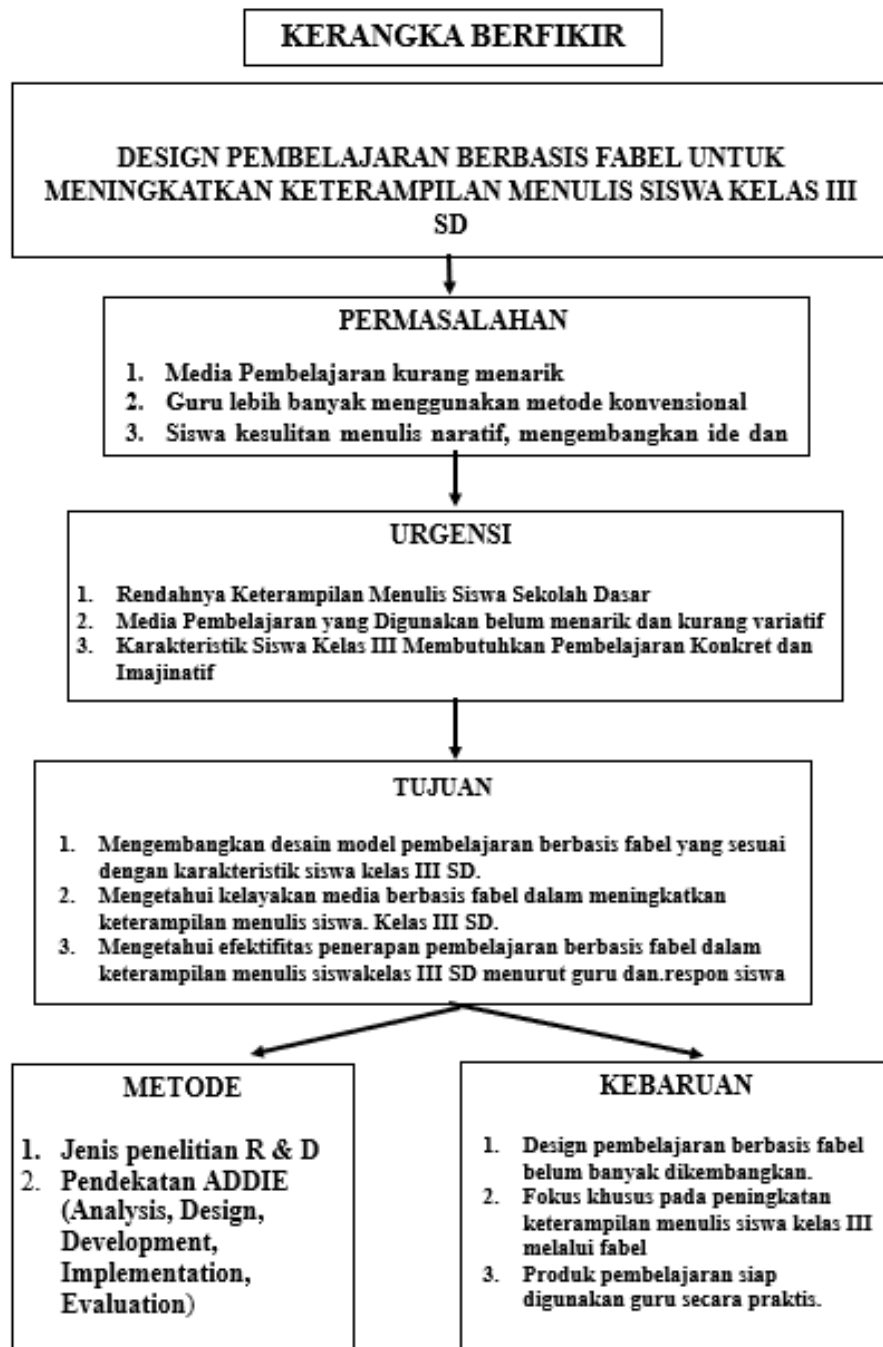
dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan, pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif, variatif dan tidak monoton maka pembelajaran harus disusun sistematis yaitu dengan mengintegrasikan media interaktif dan lembar kerja siswa untuk memandu langkah demi langkah. Dimulai dari penyusunan modul ajar, perangkat pembelajaran dengan *Project Based learning* untuk membuat karangan. Peserta didik diajak mengamati video fabel untuk merangsang ide, memetakannya menjadi bagian awal, tengah, akhir. Agar lebih menarik dan variatif dapat dilakukan *peer-editing* yaitu teman membaca hasil karya dan saling mengoreksi tulisannya dengan panduan sederhana.

Untuk memantik motivasi menulis peserta didik dengan menggunakan media visual digital sehingga peserta didik tidak merasa bosan karena menggunakan pembelajaran yang lebih kongkret. Untuk panduan menulis dapat dibuat dengan bertahap dengan menentukan tokoh, dimana tempatnya dan apa kejadiannya. Memberikan pilihan kata hubung urutan waktu untuk membantu kelogisan alur cerita seperti setelah itu, tiba-tiba, pada akhirnya. kemudian baru merangkainya menjadi kalimat sederhana.

Menggunakan rubik penilaian analisis yang bukan sekedar nilai akhir akan tetapi lebih ke perkembangan siswa sehingga penilaian menjadi objektif dan efektif. Keterampilan yang dinilai dapat berupa keruntutan alur cerita dan ketepatan tanda baca. Untuk mengukur ketertarikan dan rasa percaya diri

terhadap hasil proses dilakukan dengan angket penilaian peserta didik atau lembar observasi guru. (Gambar 2.1 kerangka berfikir tersaji di halaman 44).



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis

Asumsi peneliti pada perangkat pembelajaran berbasis fabel yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sangat layak dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas III sekolah dasar. Media fabel sesuai dengan karakteristik usia anak kelas III Sekolah Dasar sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dengan perangkat siap pakai memungkinkan pengguna (guru) lebih hemat waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.