

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dari bahasa dan sastra. Sastra sebagai cabang dari seni yang kedua unsur integral dari kebudayaan dan usianya sudah cukup tua. Kehadirannya hampir bersamaan dengan adanya manusia, karena ia diciptakan dan dinikmati oleh manusia. Sastra telah menjadi bagian dari pengalaman hidup manusia, baik dari aspek manusia yang memanfaatkannya bagi pengalaman hidupnya, maupun dari aspek penciptanya yang mengekspresikan pengalaman batinnya ke dalam karya sastra.

Karya sastra merupakan hasil daya cipta manusia baik lisan maupun tulisan yang memiliki ciri yang keartistikan, keestetikaan dan keindahan dalam mengungkapkan isi karya sastra juga banyak mengandung nilai-nilai sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Setiap karya sastra apapun wujudnya pada hakikatnya adalah suatu media komunikasi atau dialog dengan penciptanya. Harapan itu tidak selalu terwujud karena adanya perbedaan dunia sastra bahasa yang diciptakan sastrawan.

Fabel termasuk ragam sastra karena ceritanya bersifat imajinatif dalam bentuk teks fabel. Menurut Yunus (2015: 107), “fabel adalah sebuah cerita binatang (*Tiergechichte*), yang tidak hanya ditujukan kepada anak-anak saja, tetapi juga ditujukan kepada manusia dewasa”.

Dalam Pembelajaran bahasa Indonesia setiap siswa seharusnya sudah mampu dalam mengidentifikasi unsur-unsur fabel dengan baik. Akan tetapi kenyataannya masih sulit dilakukan oleh siswa kelas VII SMP. Melihat rendahnya nilai siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur fabel diakibatkan kurangnya pengetahuan siswa mengenai unsur-unsur fabel yang tidak secara mendalam diajarkan oleh guru. Guru paling mengutamakan siswa dalam keterampilan menulis teks fabel, sementara masih banyak siswa yang masih kesulitan mengidentifikasi unsur-unsur fabel. Hal lain yang menjadi masalah ialah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami bahan bacaan yang diberikan oleh guru sebab siswa kurang antusias dalam mengikuti materi pembelajaran dalam kelas. Selain itu, yang kerap menjadi masalah dalam proses pembelajaran adalah dalam pemilihan model pembelajaran oleh guru yang kurang tepat menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar dan menimbulkan kebosanan bagi siswa tersebut sehingga siswa tidak berminat dalam menemukan unsur-unsur teks fabel.

Penggunaan model yang tepat merupakan salah satu solusi yang baik dalam suatu pembelajaran terutama dalam menemukan unsur-unsur teks fabel pada kelas VII SMP. Jadi, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD). Melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD diharapkan dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar terutama dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan unsur-unsur teks fabel. Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD telah dilakukan oleh Sulastri (2011: 31) dan Agus (2013: 8), penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa. Model

pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki proses pembelajaran yang berbasis pada siswa sehingga melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompoknya yang heterogen sehingga tercapai tujuan pembelajaran yakni menemukan unsur-unsur fabel. Siswa juga diwajibkan menjadi lebih aktif dalam membantu dan memotivasi semangat antar anggota kelompok untuk memahami materi secara bersama-sama. Siswa yang telah memahami materi juga didorong untuk lebih aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompoknya. Karena itu diperoleh interaksi yang baik antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan siswa Menemukan Unsur-unsur Fabel di Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul T.P 2019 / 2020

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan ada beberapa masalah yakni :

- 1) Siswa kurang tertarik dalam materi teks fabel
- 2) Kurangnya pemahaman siswa dalam mengidentifikasi unsur – unsur fabel
- 3) Kurangnya konsentrasi siswa ketika proses belajar mengajar
- 4) Kurangnya gaya mengajar yang monoton
- 5) Kurang bervariasi model pembelajaran yang digunakan dalam mengerjakan teks fabel.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, maka pembatas dalam penelitian ini adalah “Pengaruh *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan siswa Menemukan Unsur-unsur Fabel di Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul T.P 2019 / 2020”.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menemukan unsur-unsur fabel sebelum menggunakan model *Student Team Achievement Division* (STAD) ?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menemukan unsur-unsur fabel sesudah menggunakan model *Student Team Achievement Division* (STAD) ?
3. Bagaimana pengaruh model *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan siswa menemukan unsur-unsur fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menemukan unsur-unsur fabel sebelum menggunakan model *Student Team Achievement Division* (STAD)

2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menemukan unsur-unsur fabel sesudah menggunakan model *Student Team Achievement Division* (STAD)
3. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh model *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan siswa menemukan unsur –unsur fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

Manfaat teoritis

1. Sebagai bahan informasi untuk mengetahui pengaruh model *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan menemukan unsur-unsur fabel
2. Sebagai penambah wawasan pembaca dengan model *Student Team Achievement Division* (STAD) dan unsur-unsur dalam fabel
3. Sebagai penambah wawasan dalam pembelajaran bahasa indonesia mengenai fabe

Manfaat praktis

- 1) Bagi guru

1. Sebagai bahan pertimbangan dan referensi bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan unsur - unsur teks fabel.
2. Hasil penelitian diharapkan mampu mengembangkan mutu pendidikan terkhususnya dalam mata pelajaran bahasa indonesia.

2) Bagi Siswa

1. Untuk membantu pencapaian indikator kompetensi dasar menemukan unsur – unsur fabel
2. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan unsur – unsur fabel

3) Bagi peneliti

1. Mengembangkan wawasan dan pengalaman terhadap penelitian
2. Hasil penelitian akan memenuhi syarat penelitian agar memperoleh sarjana pendidikan

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

2.1 Landasan Teori

Landasan teoritis merupakan bagian yang membahas tentang uraian pemecahan masalah yang akan ditemukan pemecahannya melalui pembahasan-pembahasan secara teoritis. Teori-teori yang dikemukakan merupakan dasar-dasar penulis untuk meneliti masalah-masalah yang akan dihadapi penulis pada pelaksanaan pengumpulan data penelitian. Teori diartikan sebagai hubungan yang tersusun atas fakta serta variabel dalam fokus penelitian, maka perlu dikemukakan hal-hal atas teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini.

2.1.1 Model *Student Team Achievement Division* (STAD)

Pembelajaran ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok kuis, dan penghargaan kelompok. Slavin (dalam Nur, 2010:143) menyatakan,

“Model pembelajaran ini siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran pelajaran, dan kemudian, seluruh siswa diberi tes tentang materi tersebut, pada saat tes ini mereka tidak diperbolehkan saling membantu”.

Seperti model pembelajaran lainnya, pembelajaran *Student Team Achievement*

Division ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Gagasan utama dari STAD adalah untuk siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin agar timnya mendapat penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materinya. Mereka harus mendukung teman satu timnya untuk melakukan hal yang terbaik, menunjukkan norma bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan. Meskipun para siswa belajar bersama, akan tetapi mereka tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan soal kuis. Tanggung jawab individu seperti ini memotivasi siswa untuk memberi penjelasan dengan baik satu sama lain, karena satu-satunya cara bagi tim agar berhasil adalah dengan membantu semua anggota tim menguasai informasi atau kemampuan yang diajarkan. Karena skor tim didasarkan pada kemajuan yang dibuat anggotanya dibandingkan hasil yang dicapai sebelumnya, semua siswa mempunyai kesempatan untuk menjadi “bintang” tim tersebut, baik dengan memperoleh skor yang tinggi dari rekor mereka sebelumnya maupun dengan membuat jawaban kuis yang sempurna, yang selalu akan memberi skor maksimum tanpa menghiraukan rata-rata skor terakhir siswa.

2.1.2 Langkah-langkah Model *Student Team Achievement Division*

Agar pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *Student Team Achievement Division* terukur dan sistematis, maka harus mengikuti langkah-langkah yang sesuai dengan kaidah dari penggunaan model tersebut, Langkah-langkah terukur dan sistematis dari model pembelajaran sebagai berikut:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya kurang lebih 4 orang secara heterogen (prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain)
2. Guru menyajikan pelajaran
3. Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok
4. Gurumemberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
5. Memberi evaluasi
6. Kesimpulan.

2.1.2 Komponen Pembelajaran STAD

Menurut Slavin (2010), STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, Kerja kelompok (tim),kuis, skor kemajuan individu, dan rekognisi (penghargaan) kelompok.

1. Presentasi kelas (*class Presentation*)

Dalam STAD materi pembelajaran mula-mula disampaikan dalam prestasi kelas. Metode yang digunakan biasanya dengan pembelajaran langsung atau diskusi kelas yang dipandu oleh guru. Selama presentasi kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan karena dapat membantu mereka dalam mengerjakan kuis individu yang juga akan menentukan nilai kelompok.

2. Kerja kelompok (*team works*)

Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku dan memiliki kemampuan berbeda.Fungsi utama dari kelompok adalah menyiapkan anggota

kelompok agar mereka dapat mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menjelaskan materi, setiap anggota kelompok mempelajari dan mendiskusikan LKS, membandingkan jawaban dengan teman kelompok, dan saling membantu antara anggota jika ada yang mengalami kesulitan. Setiap saat guru mengingatkan dan menekankan pada setiap kelompok agar setiap anggota melakukan yang terbaik untuk kelompoknya dan pada kelompok itu sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya.

3. Kuis (*quizzes*)

Setelah guru memberikan presentasi, siswa diberikan kuis individu. Siswa tidak diperbolehkan membantu satu sama lain selama kuis berlangsung. Setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari dan memahami materi yang disampaikan

4. Peningkatan nilai individu (*individu improvement Score*)

Peningkatan nilai individu dilakukan untuk memberikan tujuan prestasi yang ingin dicapai jika siswa dapat berusaha keras dan hasil prestasi yang lebih baik dari yang telah diperoleh sebelumnya. Setiap siswa dapat menyumbangkan nilai maksimum pada kelompoknya dan setiap siswa mempunyai skor dasar yang diperoleh dari rata-rata tes atau kuis sebelumnya. Selanjutnya, siswa menyumbangkan nilai untuk kelompok berdasarkan peningkatan nilai individu yang diperoleh.

5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Kelompok mendapatkan sertifikat atau penghargaan lain jika rata-rata skor kelompok melebihi kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

2.1.3 Kelebihan *Student Team Achievement Division*

Model pembelajaran ini baik digunakan manakala guru menginginkan siswa mendalami atau lebih memahami secara rinci dan detail dari apa materi yang diajarkan kepadanya. Sehubungan dengan itu, kebaikan model pembelajaran ini adalah:

1. Arah pelajaran akan lebih jelas karena pada tahap awal guru terlebih dahulu menjelaskan uraian materi yang dipelajari.
2. Membuat suasana lebih menyenangkan karena siswa dikelompokkan yang heterogen. Jadi ia tidak cepat bosan sebab mendapat kawan atau teman baru dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran lebih terarah sebab guru terlebih dulu menyajikan materi sebelum tugas kelompok dimulai.
4. Dapat meningkatkan kerjasama antara siswa, sebab dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam suatu kelompok.
5. Dengan adanya pertanyaan model kuis akan dapat meningkatkan semangat anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
6. Dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap materi ajar, sebab guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa, dan sebelum kesimpulan diambil guru terlebih dahulu melakukan evaluasi pembelajaran.

Adapun Shoimin (2018:189) menyebutkan kelebihan model pembelajaran STAD yakni :

1. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
2. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok
4. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat
5. Meningkatkan kecakapan individu
6. Meningkatkan kecakapan kelompok
7. Tidak bersifat kompetitif
8. Tidak memiliki rasa dendam.

2.1.4 Kekurangan *Student Team Achievement Division*

Adapun kekurangan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* ini, yaitu :

1. Tidak mudah bagi guru dalam menentukan kelompok yang heterogen
2. Karena kelompok ini bersifat heterogen, maka adanya ketidakcocokan diantara siswa dalam satu kelompok, sebab siswa yang lemah merasa minder ketika digabungkan dengan siswa yang kuat. Atau adanya siswa yang merasa tidak pas, jika digabungkan dengan siswa yang dianggap bertentangan dengannya

3. Dalam diskusi ada kalanya hanya dikerjakan oleh beberapa siswa saja, sementara yang lainnya hanya sekedar pelengkap saja
4. Dalam evaluasi seringkali siswa mencontek dari temannya sehingga tidak murni berdasarkan kemampuan sendiri.

Adapun menurut Shoimin (2018:189) kekurangan model pembelajaran STAD yakni :

1. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang
2. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum
4. Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif .

2.2 Menemukan Unsur-unsur Teks Fabel

Tidak ada teori atau teknik khusus yang bisa membuat seseorang mahir dalam pembelajaran kemampuan mengidentifikasi atau menemukan unsur-unsur teks fabel. Ibarat perenang handal, ia menjadi mahir karena latihan dan kebiasaan. Jadi, kemahiran membaca itu juga biasa dimiliki apabila rajin membaca buku, majalah, koran dan internet. Seseorang tidak akan bisa menemukan atau mengidentifikasi unsur-unsur fabel dengan baik apabila tidak rajin berlatih.

Dalam hal ini dapat dijelaskan mengenai kemampuan menemukan unsur-unsur teks fabel yang meliputi pengertian kemampuan, pengertian fabel, sejarah

fabel, ciri-ciri fabel, unsur-unsur fabel, jenis-jenis fable dan karakteristik bahasa fabel.

2.2.1 Defenisi Kemampuan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Sedangkan kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menemukan unsur-unsur dalam teks fabel. E Mulyasa mengatakan kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Sedangkan menurut Winkel kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki seseorang dalam memangku jabatan tertentu. Melihat dari pendapat di atas, maka dapat peneliti kemukakan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dengan segala potensi yang ada padanya untuk melakukan suatu pekerjaan dengan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini adalah kemampuan siswa dalam menemukan unsur-unsur dalam teks fabel.

2.2.2 Pengertian Fabel

Fabel menurut Fang (2011: 4-5) adalah salah satu bentuk sastra rakyat yang sangat populer. Tiap-tiap bangsa di dunia ini mempunyai cerita binatang misalnya saja bangsa Melayu yang memiliki cerita hampir sama, yaitu cerita kancil. Tidak hanya terdapat di tanah Melayu, tetapi juga di Jawa, India, dan Eropa hanya saja yang membedakan adalah tokoh binatangnya. Cerita binatang (fables, fabel) adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, lengkap dengan permasalahan hidup

layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, artinya cerita dengan tokoh manusia juga menampilkan binatang sebagai tokoh lainnya.

Diuraikan dalam bukunya Nurgiyantoro (2013: 191) cerita fabel berkaitan dengan dunia binatang dan tidak secara langsung menunjuk manusia, dan karenanya bersifat imperasional, pesan moral atau kritik yang ingin disampaikan menjadi lebih bersifat tidak langsung. Hal itu menyebabkan pembaca menjadi lebih senang dan menikmati, dan walaupun termasuk yang terkena kritik, menjadi tidak terasa serta-merta karena baik yang memberikan kritik dan pesan maupun yang dituju adalah sama-sama binatang. Hal itu pula yang menyebabkan cerita binatang menjadi amat populer, disenangi anak-anak dan orang dewasa, dan bersifat universal. Jadi fabel merupakan cerita binatang yang menampilkan binatang sebagai tokoh dalam cerita. Binatang-binatang tersebut dapat bertingkah laku layaknya manusia lengkap dengan permasalahan yang dihadapi layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berbicara, memiliki perasaan, dan lain-lain layaknya manusia. Fabel bertujuan untuk memberikan pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.

2.2.3 Sejarah Fabel

Fabel termasuk cerita binatang yang menampilkan binatang sebagai tokoh dalam cerita. Binatang-binatang tersebut dapat bertingkah laku layaknya manusia lengkap dengan permasalahan yang dihadapi layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berbicara, memiliki perasaan, dan lain-lain layaknya manusia. Fabel

bertujuan untuk memberikan pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Teks fabel atau cerita binatang sudah ada sejak zaman dahulu, tidak hanya di Indonesia tetapi di negara-negara lain. Berikut beberapa ahli yang berpendapat mengenai asal usul atau sejarah fabel. Diuraikan dalam bukunya Fang (2011: 4) menyatakan bahwa asal-usul cerita binatang timbul dalam masyarakat yang primitif di mana saja. Dalam masyarakat primitif ini, manusia masih tinggal di dalam goa, dan setiap hari bergaul dengan binatang. Mereka juga bergantung pada binatang untuk hidup. Oleh karena itu, mereka paham betul sifat-sifat binatang. Binatang juga diberi sifat seperti manusia, yaitu dapat merasa dan berfikir. Dalam cerita binatang, biasanya ada seekor binatang yang memegang peranan penting. Binatang itu biasanya binatang yang lemah, tetapi dengan menggunakan kecerdasannya, ia dapat memperdaya binatang-binatang lain. Ada juga yang menceritakan binatang yang kuat dikalahkan oleh binatang yang kecil dan lemah. Fabel atau cerita binatang sudah ada sejak zaman dahulu, tidak hanya tersebar di daerah-daerah di Indonesia, namun juga tersebar di negara-negara lain. Di India terkenal dengan fabel yang berjudul Jataka, Pacatantra, dan Sukasaptati. Di Indonesia terkenal dengan cerita kancil. Cerita kancil juga terdapat di Negara-negara lain seperti Eropa, Tiongkok, Arab, dan masih banyak lagi negara lain. Secara garis besar, fabel yang diceritakan di negara lain kurang lebih sama, yang membedakan hanyalah tokoh utamanya. Dalam sastra Melayu dan Jawa, binatang kancil disebut dengan Pelanduk. Dalam sastra Sunda binatang yang digunakan adalah Kera. Di daerah Toraja di Sulawesi binatang yang memegang peranan penting adalah Nggasi atau Kerahantu. Di Campa, Kamboja, dan Annam, binatangnya adalah Arnab (Fang, 2011: 5).

2.2.4 Ciri Kebahasaan Fabel

Tidak hanya struktur, semua jenis teks pasti memiliki cara penggunaan bahasa tertentu yang sesuai dengan jenis teksnya. Setiap teks memiliki karakteristik bahasa yang berbeda-beda. Ada yang menggunakan bahasa baku dan ada pula yang tidak baku. Berdasarkan kaidah kebahasaannya, Tim Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (2014) mengemukakan, fabel memiliki empat kaidah kebahasaan. Keempat kaidah kebahasaan fabel adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi kata kerja

Kata kerja dikenal dengan sebutan verba. Kata kerja terbagi menjadi 2 yaitu kata kerja aktif transitif dan kata kerja aktif yang memerlukan objek di dalam kalimat.

2. Penggunaan kata sandang si dan sang

Kaidah penulisan si dan sang terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata si dan sang ditulis dengan huruf kecil, bukan dengan huruf kapital (Kemendikbud 2014:10). Huruf awal si dan sang ditulis dengan huruf kapital jika kata-katanya diperlakukan sebagai unsur nama diri.

3. Penggunaan kata keterangan waktu dan tempat

Dalam teks cerita fabel biasanya digunakan kata keterangan tempat dan waktu untuk menghidupkan suasana. Untuk keterangan tempat biasanya digunakan kata depan di dan keterangan waktu biasanya digunakan kata depan pada atau kata yang menunjukkan informasi waktu.

4. Penggunaan kata hubung lalu, kemudian dan akhirnya

Kata lalu dan kemudian memiliki makna yang sama. Kata itu digunakan sebagai penghubung antarkalimat dan intrakalimat. Kata akhirnya biasanya digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau suatu teks fabel.

2.2.5 Jenis-jenis Fabel

Jenis fabel bisa dilihat dari waktu kemunculannya dapat dibagi menjadi dua, yaitu fabel klasik dan fabel modern. Fabel klasik merupakan cerita yang telah ada sejak zaman dahulu, namun tidak diketahui secara persis kapan waktu kemunculannya dan diwariskan secara turun temurun melalui lisan. Fabel modern merupakan cerita yang muncul dalam waktu yang relatif belum lama dan sengaja ditulis oleh pengarang tertentu sebagai ekspresi kesastraan. Kedua jenis fabel tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu ingin menyampaikan pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Pada dasarnya fabel klasik dan fabel modern tidak memiliki perbedaan yang menonjol. Hanya saja perbedaan itu terletak pada waktu penciptaannya. Fabel klasik ada sejak zaman dahulu dan fabel modern akan terus ada dan lebih banyak dijumpai di berbagai sumber seperti internet, koran, majalah, bahkan ada juga buku kumpulan fabel sebagai bacaan untuk anak-anak. Pada awalnya fabel ditujukan untuk anak-anak, dan hanya anak-anak saja yang merasa tertarik untuk membaca bacaan tersebut. Namun sekarang fabel tidak hanya untuk anak-anak melainkan orang dewasa pun juga suka membaca fabel karena ceritanya yang mudah dipahami dan ringan. Secara keseluruhan, fabel modern lebih mudah dipahami karena fabel modern lebih banyak menceritakan keadaan saat ini. Fabel modern memang diciptakan saat ini sehingga sesuai dengan kehidupan yang terjadi di masa kini.

2.2.6 Unsur-unsur Teks Fabel

Di dalam karya sastra fabel terdapat dua unsur pembangun yakni unsur intrinsik dan unsur eksterinsik. Menurut Nurgiyantoro (2015:29) unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri . Adapun unsur intrinsik fabel adalah sebagai berikut.

1.Tema

Nurgiyantoro (2015: 187) menyampaikan bahwa tema merupakan makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita.

2.Tokoh

Nurgiyantoro (2015:246)menyampaikan bahwa tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi.Tokoh dalam cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca.Dalam teks fabel, binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya.Artinya, manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang.Jadi, cerita ini pun juga berupa kisah tentang manusia dan kemanusiaan yang juga ditujukan kepada manusia, tetapi dengan komunitas perbinatangan.

3.Alur atau Plot

Alur fiksi hendaknya tidak hanya diartikan sebagai peristiwa-peristiwa yangdiceritakan dengan panjang lebar dalam suatu rangkaian tertentu, tetapi juga merupakan penyusunan yang dilakukan oleh penulisnya mengenai peristiwa-peristiwa tersebut berdasarkan hubungan kausalitasnya

Menurut Nurgiyantoro (2015: 113) mengemukakan,

“Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Plot juga diartikan sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat”

Teks fabel memiliki struktur alur dalam penyusunannya. Sesuai dengan buku cetak pegangan siswa kurikulum 2013, adapunn struktur fabel terdiri dari:

- a. Orientasi: Bagian orientasi dijelaskan sebagai bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
- b. Komplikasi: Bagian ini tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Bagian ini menjadi inti teks narasi dan harus ada. Jika tidak ada masalah, masalah harus diciptakan.
- c. Resolusi: Bagian ini merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.
- d. Koda (manasuka): Bagian ini ditandai dengan perubahan sikap/sifat tokoh.

4.Latar

Menurut Nurgiyantoro (2015: 302), latar (setting) dapat dipahami sebagai landas tumpu berlangsungnya sebagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya

peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Nurgiyantoro (2015: 314) membagi latar menjadi tiga jenis, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial budaya.

a. Latar tempat

Latar tempat menunjuk pada pengertian tempat di mana cerita yang dikisahkan itu terjadi. Untuk cerita fiksi anak, deskripsi tentang latar cukup penting untuk membantu anak memahami dan mengembangkan imajinasi.

b. Latar waktu

Latar waktu dapat dipahami sebagai kapan berlangsungnya peristiwa yang dikisahkan dalam cerita.

c. Latar sosial-budaya

Latar sosial budaya dalam cerita fiksi dapat dipahami sebagai keadaan kehidupan sosial-budaya masyarakat yang diangkat ke dalam cerita itu.

5. Sudut Pandang

Menurut Nurgiyantoro (2015: 336), sudut pandang adalah posisi atau sudut pandang yang menguntungkan untuk menyampaikan kepada pembaca terdapat peristiwa dan cerita yang diamatikan dikisahkan. Sudut pandang yang umum dipergunakan oleh para pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut:

a. Sudut pandang *first person-central* atau akuan sertaan

Pada sudut pandang ini cerita disampaikan oleh tokoh utama karena cerita dilihat dari sudut pandangnya, maka ia memakai kata ganti “aku”.

b. Sudut pandang *first person peripheral* atau akuan tak sertaan

Pada sudut pandang ini tokoh "aku" biasanya hanya berperan sebagai peran pembantu atau pengantar tokoh lain yang lebih penting.

- c. Sudut pandang *third person-omniscient* atau diaan maha tahu

Pada sudut pandang ini pengarang berada di luar cerita, dan biasanya pengarang hanya menjadi seorang pengamat yang maha tahu, bahkan mampu berdialog dengan pembaca.

- d. Sudut pandang *third person limited* atau diaan terbatas

Pada sudut pandang ini pengarang mempergunakan orang ketiga sebagai pencerita yang terbatas hak berceritanya.

6.Gaya dan Nada

Menurut Wiyatmi (2006: 42) mengungkapkan bahwa gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat), sedangkan nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengekspresikan sikap tertentu. Ada kalanya penggunaan gaya dan nada menjadi ciri khas seorang pengarang dan karya-karyanya. Beberapa pengarang juga dikenal karena kekhasannya dalam gaya pengungkapan bahasanya

Adapun unsur-unsur ekstrinsik dalam fabel menurut Nurgiyantoro (2015:30) Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada diluar teks fabel itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun atau sistem organisme teks fabel. Didalam fabel ada beberapa unsur-unsur ekstrinsik diantaranya:

1. Nilai Agama

Nilai agama adalah nilai-nilai yang berkenaan dengan aturan yang bersumber dari agama tertentu .

2. Nilai Moral

Nilai moral adalah nilai-nilai dalam cerita yang berkaitan dengan akhlak atau etika. Nilai moral dalam cerita bisa jadi nilai oral yang baik, bisa pula nilai moral yang buruk

3. Nilai Budaya

Nilai budaya adalah nilai-nilai dalam cerita yang berkaitan dengan kebiasaan atau tradisi adat istiadat yang berlaku pada suatu daerah.

4. Nilai Sosial

Nilai sosial adalah nilai-nilai dalam cerita yang berkaitan dengan tata pergaulan atau individu dengan masyarakat.

2.3 Kerangka Konseptual

Pembelajaran bahasa Indonesia selain meningkatkan keterampilan berbahasa juga dapat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengungkapkan gagasan, ide, pendapat, keyakinan, dan perasaan, menyampaikan informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan untuk memperluas wawasan. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diharapkan bukan hanya menjadi suatu alat untuk berkomunikasi tetapi juga mampu mengidentifikasi atau menemukan sesuatu hal. Kemampuan menemukan atau mengidentifikasi adalah salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa. Pembelajaran berbasis menemukan di sekolah merupakan pembelajaran yang tidak luput dari perhatian guru. Pembelajaran menemukan merupakan pembelajaran yang tergolong sangat sulit dikarenakan membutuhkan konsentrasi yang sangat ekstra agar hasil yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru haruslah kreatif dalam belajar mengajar di kelas agar suasana belajar mengajar menjadi aktif.

Kesulitan yang dialami siswa harus diatasi sehingga nantinya mampu menarik siswa untuk lebih banyak membaca. Namun pada kenyataannya, siswa seringkali menemui kesulitan dalam menemukan unsur-unsur fabel pada siswa SMP, tepatnya di kelas VII semester genap. Untuk itu model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) bisa menjadi alternatif pemecah masalah ini. Model pembelajaran ini menawarkan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dikelompokkan dalam kelompok yang heterogen dan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugioyono (2017) “Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian ini telah dikemukakan dalam bentuk pertanyaan”, Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengambilan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka konseptual yang telah dirumuskan maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh Model *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan menemukan unsur-unsur fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020

Ho : Tidak ada pengaruh Model *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan menemukan unsur-unsur fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian sangatlah berperan penting dalam sebuah penelitian, dan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini disebabkan karena semua kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini sangatlah bergantung pada metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:11) “Menyatakan metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment*”.

Metode ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Student Team Achievement Division* terhadap kemampuan menemukan unsur-unsur fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul Tahun Pembelajaran 2019/2020

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sumbul kelas VII SMP tahun ajaran 2019/2020 dengan alasan seperti di bawah ini :

1. SMP Negeri 1 Sumbul belum pernah dilakukan penelitian dengan permasalahan yang sama
2. Sekolah tersebut memiliki situasi belajar mengajar yang baik sehingga memungkinkan untuk dilakukan penelitian

3. Di sekolah ini terdapat siswa yang homogen sehingga dipilih sampel yang tepat karena dapat di percaya dengan adanya populasi yang homogen.

3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap karena sesuai dengan materi pembelajaran yaitu menemukan unsur-unsur dalam fabel.

3.4 Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2016:173) mengatakan “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sejalan dengan ahli diatas Sugiyono (2017:117) mengatakan “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa populasi adalah keseluruhan subjek dan dari variabel yang menyangkut masalah yang hendak diteliti oleh si peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII semester genap tahun pelajaran 2019/2020 di SMP N 1 Sumbul. Populasi penelitian ini terdiri dari 9 kelas, dengan jumlah 288 siswa jumlah siswa kelas VII

Tabel 3.1 Populasi Penelitian Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbul

| No | Kelas | Jumlah Siswa |
|----|-------|--------------|
| 1 | VII-1 | 32 |
| 2 | VII-2 | 32 |
| 3 | VII-3 | 32 |

| | | |
|---|--------------------|-----|
| 4 | VII-4 | 32 |
| 5 | VII-5 | 32 |
| 6 | VII-6 | 32 |
| 7 | VII-7 | 32 |
| 8 | VII-8 | 32 |
| 9 | VII-9 | 32 |
| | Jumlah Keseluruhan | 288 |

3.5 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, bila populasi sangat besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi yang ada, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Cluster Sampling* atau sampel acak dengan memilih satu kelas dari sembilan kelas yang ada dengan syarat bahwa penelitian memberikan hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel (Arikunto, 2013:177). Adapun Langkah – langkah dalam pengambilan sampel ini sebagai berikut.

1. Menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak sembilan sesuai dengan populasi kelas

2. Menuliskan nama kelas pada setiap potongan kertas, potongan pertama kelas VII-1, potongan pertama kelas VII-2, potongan pertama kelas VII-3, potongan pertama kelas VII-4, potongan pertama kelas VII-5, potongan pertama kelas VII-6, potongan pertama kelas VII-7, potongan pertama kelas VII-8, dan potongan pertama kelas VII-9
3. Menggulung kertas satu per satu dan masukkan kedalam satu kotak
4. Selanjutnya, kotak yang berisi gulungan kertas tersebut dikocok, dan diambil satu buah gulungan kertas bertuliskan kelas VII-5 yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini.

3.6 Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest desain*. Suryabrata (2010) menyatakan bahwa rancangan ini menggunakan satu kelompok subjek. Pertama-tama dilakukan pengukuran kemudian dilakukan perlakuan. Pada desain penelitian ini terdapat pre-test diberi perlakuan (sebelum menggunakan model *Student Team Achievement Division*). Dengan demikian hasil perlakuan (sesudah menggunakan model *Student Team Achievement Division*) dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudahnya. Adapun desain eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Desain Eksperimen *One Grup Pre Test – Post Test Design*

| Kelas | <i>Pre-test</i> | Perlakuan | <i>Post – test</i> |
|-------|-----------------|-----------|--------------------|
|-------|-----------------|-----------|--------------------|

| | | | |
|------------|----|---|----|
| Eksperimen | O1 | X | O2 |
|------------|----|---|----|

Keterangan :

O1 = *Pre-test* (tes awal) menemukan unsur-unsur fabel sebelum mendapat pelajaran

X = Pelakuan dengan model *Student Team Achievement Division*

O2 = *Post – test* (tes akhir) menemukan unsur-unsur fabel sesudah mendapat pelajaran model *Student Team Achievement Division*.

3.7 Jalannya Eksperimen

Langkah – langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Langkah-langkah Pembelajaran Menemukan Unsur-unsur Fabel di Kelas Eksperimen

| Pertemuan I (2 x 40 menit) | | |
|--|---|----------|
| Aktivitas Guru (Peneliti) | Aktivitas Siswa | Waktu |
| Kegiatan Awal | Kegiatan Awal | |
| 1. Guru memberikan salam, mengabsen siswa, dan memperkenalkan diri 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai | 1. Siswa mendengarkan absen dan mendengarkan perkenalan guru 2. siswa mendengarkan tujuan kompetensi yang dijelaskan oleh guru | 15 menit |

| | | |
|---|---|----------|
| | | |
| <p>Kegiatan Inti</p> <p>3. Guru membagikan soal pre-test mengenai kemampuan menemukan unsur-unsur dalam teks fabel</p> | <p>Kegiatan Inti</p> <p>3. Siswa mengerjakan soal pre-test yang diberikan oleh guru</p> | 50 menit |
| <p>Kegiatan Akhir</p> <p>4. guru mengumpulkan hasil kerja siswa dan menyimpulkan pembelajaran</p> <p>5. Kemudian guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup dan mengucapkan salam</p> | <p>Kegiatan Akhir</p> <p>4. siswa memberikan kepada guru hasil kerja siswa dan mendengarkan kesimpulan guru</p> <p>5. salah seorang siswa maju ke depan untuk memimpin doa dan semua siswa merespon salam penutup guru</p> | 15 menit |
| Pertemuan II (2 x 40 menit) | | |
| Kegiatan Awal | Kegiatan Awal | |

| | | |
|--|---|-----------------|
| <p>1. memberi salam dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa</p> <p>2. memberikan apersepsi tentang materi yang diajarkan</p> <p>3. menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai</p> | <p>1. menjawab salam dari guru dan menjawab absensi</p> <p>2. mendengarkan, memperhatikan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru</p> <p>3. mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru</p> | <p>15 menit</p> |
| <p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p> <p>4. guru menyajikan materi sebagai engantar pembelajaran dalam sebuah contoh teks fabel</p> <p>Menanyai</p> | <p>4. siswa mengamati, menyimak materi yang disajikan guru</p> | <p>50 menit</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>5. guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang kemudian membagikan sebuah teks danguru mulai menanyai siswa tentang teks yang telah diberikan</p> | <p>5. siswa mendengarkan penjelasan guru dan membentuk kelompok sesuai pilihan guru dan menjawab tentang isi teks yang berikan</p> | |
| <p>Menalar</p> | | |
| <p>6. Guru menalar isi teks kedalam kehidupn sehari-hari</p> | <p>6. Siswa menyimak dan mulai berpikir tentang penjelasan guru tentang teks yang telah diberikan</p> | |
| <p>Mengasosiasikan</p> | | |
| <p>7. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok</p> | <p>7. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru</p> | |
| <p>Mengomunikasikan</p> | | |
| <p>8. peserta didik yang bisa mengerjakan dan</p> | <p>8. Siswa berperan aktif dan mendengarkan</p> | |

| | |
|---|---|
| <p>menjelaskan tugas atau soal-soal yang diberikan kepada kelompok lain dapat mempresentasikan kedepan</p> <p>9. Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab kuis atau pertanyaan peserta didik tidak boleh saling membantu</p> <p>10. Guru memberi penghargaan (<i>reward</i>) kepada kelompok yang memiliki nilai atau poin</p> <p>11. Guru memberikan evaluasi</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <p>12. guru mengumpulkan</p> | <p>penjelasan dari kelompok lain</p> <p>9. Siswa berperan aktif dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain</p> <p>10. Siswa merespon reward yang diberikan oleh guru</p> <p>11. Siswa mendengarkan evaluasi yang diberikan oleh guru</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <p>12. Siswa mengumpulkan</p> |
|---|---|

| | | |
|--|--|---------------------------------|
| <p>hasil kerja siswa dan menyimpulkan pembelajaran</p> <p>13. Kemudian guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup dan mengucapkan salam</p> | <p>lembar hasil kerja</p> <p>13. Salah seorang siswa maju ke depan untuk memimpin doa dan semua siswa merespon</p> | |
| <p>Pertemuan III (2 x 40 menit)</p> | | |
| <p>Kegiatan Awal</p> <p>1. guru mengucapkan salam pada siswa</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>2. guru membagikan soal <i>post-test</i> dan menginstruksikan siswa untuk mengerjakan soal <i>post-test</i> tentang unsur-unsur fabel</p> <p>3. guru mengumpulkan</p> | <p>Kegiatan Awal</p> <p>1. siswa merespon salam dari guru</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>2. siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> yang diberikan oleh guru</p> <p>3. siswa mengumpulkan</p> | <p>15 menit</p> <p>50 menit</p> |

| | | |
|---|------------------------------|----------|
| <i>post-test</i> | <i>post-test</i> | |
| Kegiatan Akhir | Kegiatan Akhir | |
| 4. Guru memberikan salam dan mengucapkan terima kasih atas kerjasamadan partisipasi siswa | 4. Siswa merespon salam guru | 15 menit |

3.8 Instrumen Penelitian

Pada dasarnya prinsip meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan dengan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2017:148) “Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang dialami”. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrument dalam penelitian ini menggunakan test penugasan yaitu menugaskan siswa menemukan unsur-unsur dalam teks fabel. Menurut Arikunto (2016:193) mengatakan “Test adalah Serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, Pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Test yang diberikan kepada siswa dalam menemukan unsur-unsur dala teks fabel yang sesuai dengan kriterian penilaian yang telah ditentukan. Berikut aspek penelitian yang digunakan untuk mengukur bobot masing-masing unsur yang dinilai dengan indikator berikut ini:

Tabel 3.4 Aspek-aspek Penilaian Unsur-unsur fabel

| No | Aspek Penilaian | Indikator | Skor |
|----|--|---|---------------------------------------|
| 1 | Unsur-unsur Intrinsik Fabel Tema | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |
| 2 | Tokoh/Penokohan | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |
| 3 | Alur atau plot | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |
| 4 | Latar | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |

| | | | |
|---|--|---|-----------------------|
| 5 | Sudut pandang | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |
| 6 | Gaya dan nada | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |
| 7 | Unsur-unsur Ekstrinsik Fabel Nilai Agama | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |
| 8 | Nilai Moral | a. sangat sesuai b. sesuai c. cukup sesuai d. kurang sesuai e. tidak sesuai | 5 4 3 2 1 |
| 9 | Nilai Budaya | a. sangat sesuai b. sesuai | 5 4 |

| | | | |
|----|--------------|------------------|---|
| | | c. cukup sesuai | 3 |
| | | d. kurang sesuai | 2 |
| | | e. tidak sesuai | 1 |
| 10 | Nilai Sosial | a. sangat sesuai | 5 |
| | | b. sesuai | 4 |
| | | c. cukup sesuai | 3 |
| | | d. kurang sesuai | 2 |
| | | e. tidak sesuai | 1 |

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Arikunto, 2016:272)

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Pengaruh Penggunaan *Model Student Team Achievement Division (STAD)* Terhadap Kemampuan Menemukan Unsur-unsur Fabel

| Kelas | Kategori | Predikat |
|-------|----------|-------------|
| 1 | 85-100 | Sangat baik |
| 2 | 75-84 | Baik |
| 3 | 65-74 | Cukup |
| 4 | 55-64 | Kurang |
| 5 | 0-54 | Gagal |

(Arikunto 2016:192)

3.9 Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mencapai hasil yang maksimal.

Langkah-langkah analisis tersebut dapat dilakukan dengan :

1. Memeriksa tugas siswa.
2. Memberikan skor terhadap tugas siswa.
3. Mentabulasikan kortugas *pre-test* dan *post-test* siswa.
 - a. Menstabulasikan kortugas *pretest* dan *posttest* siswa
 - b. Menghitung nilai rata-rata hasil pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan rumus (sudjana, 2016:66)
$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$
 - c. Menghitung simpangan baku atau deviasi standar S dan S^2 dari varians sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan rumus (sudjana, 2016:95)
$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$
 - d. Menghitung standar nilai error sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan rumus
$$SE_{M_{xi}} = \frac{SD_{x1}}{\sqrt{N-1}}$$
4. Membuat daftar frekuensi dengan panjang kelas yang sama, menentukan rentang dan banyak kelas menggunakan rumus. (Sudjana, 2016: 47)
 - a. Menentukan rentang (f) diambil nilai terbesar kemudian dikurangi nilai terendah

Rentang = nilaiterbesar – nilaiterkecil

- b. Menentukanpanjangkelas interval menggunakanrumus

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- c. Menentukanbanyakkelas interval menggunakanrumus.

$$\text{Banyakkelas} = 1 + (3,3) \log n$$

5. Mencaristandar error

$$SE_{M1 - M2} = \sqrt{SEM1^2 + SEM2^2}$$

6. Ujinormalitasdenganmenggunakanujililiefors,

ditempuhprosedurebagaiberikut (Sudjana, 2016:466-467)

- a. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan baku z_1, z_2, \dots

$$z_i \text{ dengan menggunakan rumus } z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s} \text{ (dan } s \text{ masing-}$$

masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel)

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal

baku kemudian dihitung peluang dengan rumus: $F(z_i) = F(Z \leq z_i)$

- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang

lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$.

$$\text{Maka } S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- d. Menghitung Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$

kemudian menentukan harga mutlaknya.

- e. Menentukan harga terbesar diantara harga-harga mutlakselisistersebut.

Harga penelitian dapat dibandingkan nilai L_0 dengan nilai kritis L yang

diambil dari daftar tabel uji Liliefors dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan kriteria

pengujian $L_o \leq L_{tabel}$ maka sampel distribusi normal. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka populasi kontribusi normal, jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

7. Menentukan data homogen atau tidak menggunakan uji homogenitas varians dengan menggunakan uji F sebagai berikut. (Sudjana, 2016:250)

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kriteria pengujian :

Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel sudah perlakuan mempunyai varians yang sama

8. Menguji hipotesis digunakan uji t . taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = n-1. Rumus uji t yang akan digunakan (Sudjana, 2016:239)

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } S_2 = \frac{n_1 - 1 S_1^2 + n_2 - 1 S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} >$

