

BAB II

KAJIAN TEORI

Pada bab ini dikaji teori atau konsep yang mendukung dan membentuk frame penelitian. Kajian teori mendiskusikan beberapa konsep terkait bahan ajar, menulis, dan pendekatan saintifik.

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013

Salah satu komponen terpenting dalam sistem pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum 2013 membawa pembaharuan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah membawa perubahan mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kurikulum juga dapat dimaknai sebagai rancangan pengalaman yang akan diperoleh siswa ketika kurikulum tersebut diimplementasikan. Yani, (2014: 2) kurikulum sering dijadikan pusat dari sistem penggerak komponen pendidikan lainnya. Karena itu timbul pemahaman kurikulum diartikan sebagai kumpulan dari berbagai pengalaman yang akan dipelajari siswa.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang diterapkan mulai tahun ajaran 2013/2014 dan berasal dari pengembangan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada kurikulum ini aspek softskill dan hardskill lebih ditekankan kepada siswa dengan tujuan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa (Fadlillah, 2014: 16-17).

Tema Kurikulum 2013 adalah menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Guna mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk lebih profesional merancang pembelajaran afektif, dan bermakna (menyenangkan), mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif.

Demi terselenggaranya kesuksesan implementasi Kurikulum 2013, peranan guru dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Guru sebagai penggerak kegiatan siswa dalam kelas harus memastikan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah telah sesuai dengan standar pendidikan, baik dalam persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Dalam pelaksanaannya, guru tidak akan mungkin terlepas dari sebuah hambatan atau masalah.

Adanya Perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut diiringi dengan kompetensi guru dalam penerapan pembelajaran bahasa dengan paradigma baru yaitu pembelajaran berbasis teks. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks, dengan kata lain belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai

bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya.

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang pada dasarnya adalah perubahan pola pikir dan budaya mengajar dari kemampuan mengajar tenaga pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 ini diperlukan pemahaman yang mendalam dari para pelaksana dan pemahaman tersebut akan menjadi bekal pelaksana dalam menyukseskan penerapan Kurikulum 2013 di lapangan.

Menghadapi permasalahan tersebut diperlukan perubahan yang cukup mendasar dalam sistem pendidikan nasional, perubahan mendasar tersebut berkaitan dengan kurikulum yang dengan sendirinya menuntut dan mempersyaratkan berbagai perubahan pada komponen-komponen pendidikan yang lain. Implementasi Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi harus melibatkan semua komponen, termasuk komponen-komponen yang ada dalam sistem pendidikan itu sendiri.

Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen Standar Nasional Pendidikan yang menjadi perubahan besar penerapan kurikulum baru. Penerapan kurikulum ini tentu dilakukan secara bertahap. Perubahan pada proses pembelajaran yang paling menonjol adalah dalam pendekatan dan strategi pembelajaran yang dikenal dengan pendekatan saintifik.

Pengembangan Kurikulum 2013 memerlukan peran aktif pendidik dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik sebagai ujung tombak pengembangan kurikulum sekaligus sebagai pelaksana kurikulum di lapangan yang menjadi faktor kunci dalam keberhasilan suatu kurikulum. Jadi, guru dituntut untuk dapat meningkatkan kinerja dan menerima kebijakan pemerintah mengenai Kurikulum 2013 dengan menguasai program, prinsip, mekanisme serta strategi Kurikulum 2013 untuk dapat memperbaiki kegiatan belajar mengajar di kelas secara konseptual.

Kurikulum 2013 menjadi salah satu solusi menghadapi perubahan zaman yang mengutamakan kompetensi yang disinergikan dengan nilai-nilai karakter. Perubahan dan pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting, karena kurikulum harus senantiasa disesuaikan dengan perkembangan pendidikan.

Pemerintah telah mensosialisasikan Kurikulum 2013, Namun dalam penerapannya masih mengalami banyak kendala. Pemerintah belum menyamaratakan pembinaan dan sosialisasi kepada guru mengenai Kurikulum 2013. Sosialisasi sangat penting dilakukan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing agar kurikulum baru dapat diterapkan secara optimal.

Sebagai kurikulum yang baru, Kurikulum 2013 akan menghadapi berbagai masalah dan tantangan dalam penerapannya. Dalam menerapkan Kurikulum 2013 ini, justru kesiapan pemerintah yang belum maksimal terhadap para guru. Setelah berjalan pelaksanaan Kurikulum 2013 banyak

sekali permasalahan yang muncul. Mulai dari guru yang kurang siap dalam menggunakan kurikulum baru, pendistribusian bahan ajar yang kurang maksimal, media yang harus selalu disertakan dalam setiap pembelajaran, metode dan strategi yang harus disusun agar sesuai dengan acuan Kurikulum 2013.

Dalam berproses tentu tak lepas dari sebuah kendala yang terkadang tidak kita inginkan. Sebaik apa pun proses pembelajaran yang kita laksanakan selalu ada kekurangan yang ada. Salah satunya adalah saat pembelajaran teks cerita fantasi di dalam kelas. Masih terdapat kendala-kendala yang tidak bisa dihindari. Kendala tersebut tidak hanya dari guru melainkan dari peserta didik.

Dalam Permendikbud 81 A tahun 2013 dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan. Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 dapat terlaksana dengan baik.

Selama proses pembelajaran, guru sebagai penentu arah pembelajaran telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutupan. Seperti yang dinyatakan oleh Fadlilah (2014: 182-187) bahwa yang menjadi karakteristik pembelajaran Kurikulum 2013 adalah dalam teknik pembelajaran yang dikenal dengan pendekatan saintifik. Pelaksanaan

pembelajaran Kurikulum 2013 terbagi menjadi tiga, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan akhir.

Langkah-langkah pembelajaran yang termuat dalam RPP meliputi (1) kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang disajikan dalam bentuk tabel. Deskripsi kegiatan telah dijabarkan dalam tabel yang disertai dengan pembagian alokasi waktu dan pendidikan karakter pada setiap bagiannya; (2) Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kurikulum 2013, guru menekankan pembelajaran pada aspek teori terlebih dahulu dan memperhatikan pengetahuan mengenai materi yang diajarkan tersebut. Pada pertemuan kedua, guru mengarahkan pembelajaran pada pencapaian keterampilan membaca teks cerita fantasi yang materinya tersedia di buku ajar. Pada proses pembelajaran membaca dan menulis cerita fantasi di sekolah sudah berjalan dengan baik dan telah menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pada hal ini telah mendorong sebuah motivasi, minat, kreativitas dan semangat belajar. Hal ini ditunjukkan dalam pembelajaran sudah menggunakan pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, menalar, mengasosisasi, dan mengomunikasikan; (3) Kendala-kendala yang ditemui pada proses pembelajaran teks cerita fantasi berdasarkan kurikulum 2013 adalah (a) kendala Guru yang terdiri dari perencanaan, materi ajar atau bahan ajar, dan media yang digunakan. Selanjutnya (b) kendala peserta didik yang terdiri dari pemahaman kurang terhadap materi pembelajaran, suasana kelas tidak kondusif, kurang berminat terhadap materi, kesulitan mengembangkan ide.

Ada beberapa saran lain yang dapat disampaikan adalah pertama bagi guru; (1) mengikuti dan mencermati perkembangan peraturan pemerintah, (2) menumbuhkan sikap kritis dan kemampuan menyusun strategi pembelajaran, (3) menciptakan suasana pembelajaran yang akrab dan menyenangkan, (4) memberikan motivasi dan pengertian belajar dengan Kurikulum 2013 secara efektif kepada siswa.

Bagi sekolah penyelenggara Kurikulum 2013; (1) membentuk tim pengembang dan pengelolaan kurikulum, (2) mengembangkan dan melengkapi fasilitas sekolah. Pemerintah Pusat agar (1) membentuk syarat-syarat pembelajaran dan sistem kurikulum dengan memperhatikan kondisi latar belakang tiap sekolah, dan (2) melakukan monitoring dan evaluasi secara menyeluruh.

B. Keterampilan Menulis Cerita Fantasi

1. Konsep Menulis

a. Pengertian Menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010:1947), menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud penulis bisa diketahui banyak orang melalui tulisan. Begitu juga Tarigan (1994:21) menjelaskan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang,

sehingga orang dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Menulis adalah salah satu dari empat komponen dalam keterampilan berbahasa. Komponen-komponen tersebut adalah menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*) dan menulis (*writing skills*) (Tarigan, 2013:1).

Menurut Doon Byner menulis bukan sesuatu yang diperoleh secara spontan, tetapi memerlukan usaha sadar “menuliskan” kalimat dan mempertimbangkan cara mengkomunikasikan dan mengatur. Menurut Lado menulis adalah menempatkan simbol-simbol grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol-simbol grafisnya (Diknas, 2009:5).

Menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis. Dengan demikian, keterampilan menulis menjadi salah satu cara berkomunikasi karena dalam pengertian tersebut muncul kesan adanya pengirim dan penerima pesan (Suriamiharja dalam Astrini 2013: 44). Pendapat lain dari Gere menulis ialah menyampaikan pengetahuan atau informasi tentang subjek, dan menulis berarti mendukung ide (Diknas, 2009:5).

Berdasarkan uraian pengertian menulis di atas, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan

dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis didapatkan melalui proses belajar dan berlatih. Seseorang yang tidak pernah berlatih menulis akan mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan ke dalam tulisan. Di dalam kegiatan menulis memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang diperlukan, antara lain kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan secara jelas dengan menggunakan bahasa yang efektif sesuai dengan kaidah tulis menulis dengan baik.

b. Tujuan Menulis

Orang menulis memiliki tujuan yang beragam. Menurut Suparno dan Mohamad Yunus (2003:3-7) menulis bertujuan untuk (1) menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar, (2) membuat pembaca tahu hal yang diberitakan, (3) menjadikan pembaca beropini, (4) menjadikan pembaca mengerti, (5) membuat pembaca terpersuasi oleh isi teks, (6) membuat pembaca senang dan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti kebenaran, nilai agama, pendidikan, sosial, moral, kemanusiaan, dan estetika.

Tujuan menulis adalah memroyeksikan sesuatu mengenai diri seseorang. Tulisan mengandung nada yang serasi dengan maksud dan tujuannya. Menulis tidak mengharuskan memilih suatu pokok pembicaraan yang cocok dan sesuai, tetapi harus menentukan siapa yang akan membaca tulisan tersebut dan apa maksud dan tujuannya

mengemukakan bahwa setiap jenis tulisan mengandung beberapa jenis tujuan, tetapi karena tujuan itu sangat beraneka ragam, maka bagi penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memperhatikan kategori berikut ini.

- 1) Memberitahu atau mengajar.
- 2) Meyakinkan atau mendesak.
- 3) Menghibur atau menyenangkan.
- 4) Mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api (Tarigan 2008: 23).

Menurut Hartig, tujuan menulis, antara lain (a) assignment purpose (tujuan penugasan), (b) altruistic purpose (tujuan altruistik), (c) persuasive purpose (tujuan persuasi), (d) information purpose (tujuan penerangan atau tujuan informasional), (e) self-expressive purpose (tujuan pernyataan diri), (f) creative purpose (tujuan kreatif), dan (g) problem-solving purpose (tujuan pemecahan masalah), (Tarigan 2013: 24).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis mempunyai tujuan untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, memperkenalkan diri, membuat tugas, dan mengekspresikan perasaan agar dipahami oleh orang lain. Tujuan menulis dalam penelitian ini mengacu pada tujuan menulis creative purpose (tujuan kreatif), yaitu menuangkan ide, pikiran dan imajinasi seseorang dalam bentuk tulisan cerita fantasi.

c. Menulis Kreatif

Menulis dalam arti sesungguhnya adalah menggoreskan alat tulis untuk menuliskan huruf dan angka. Menuliskan buah pikiran atau mengungkapkan perasaan yang menjadi keahlian (*skill*). Menulis kreatif bukan semata-mata karena adanya faktor bakat, namun menulis dapat dilakukan siapa saja yang mau melakukan latihan dan mengembangkan kreativitasnya. Kemampuan menulis cerita menyangkut bagaimana seseorang menyusun karangan atau tulisan dan kemampuannya menulis paragraf. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Kemampuan menyusun isi karangan

Kalimat dalam karangan harus jelas dan terang. Sehingga isi karangan mudah dipahami oleh pembaca. Syarat utama bagi penuturan atau menyusun kalimat dalam karangan adalah jelas dan terang. Penuturan yang jelas adalah penuturan yang tidak samar-samar sehingga segala sesuatu yang dituturkan tidak samar-samar sehingga segala sesuatu yang dituturkan seakan-akan tampak nyata oleh pembaca. Selain jelas, terang juga tidak meragukan, tidak mendua arti serta tidak pula menimbulkan salah paham dalam memahaminya. Berikut beberapa hal yang menyebabkan samar-samarnya isi karangan.

- a) Menyalahi tata tertib dan tata bahasa; pelanggaran tata bahasa yang sekecil-kecilnya mungkin hanya menimbulkan keraguan

tetapi pelanggaran yang besar akan melenyapkan maksud isi karangan.

b) Memakai ungkapan yang kurang tepat; penggunaan yang tidak tepat, tidak pada tempatnya, tidak lazim, atau tidak sewajarnya sudah tentu akan menimbulkan kesamaran maksud atau isi sekurang-kurangnya terasa aneh.

c) Penghematan penuturan atau kalimat secara berlebihan.

d) Kurang dan lebihnya apabila penuturan jadi samar atau gelap karena kurang lengkap.

e) Terlampau banyak kata.

2) Kemampuan menyusun paragraf

Menurut A. Widyamartaya (Laksana, 2017: 15) menyatakan bahwa asas-asas paragraf yang baik sebagai berikut.

a) Kejelasan berarti sifat tidak samar-samar sehingga tiap butir fakta atau pendapat yang dikemukakan seakan-akan tampak nyata oleh pembaca dan kejelasan tidaklah hanya dapat dipahami saja, akan tetapi bahwa tulisan harus tidak menimbulkan kesalahafsiran.

b) Keringkasan bukan berarti tulisan harus singkat, melainkan tulisan tidak memiliki pemborosan kata, tidak berlebihan dengan tidak mengulang-ulang dengan butir ide yang sama, dan tidak berputar-putar dalam menyampaikan gagasan.

- c) Ketepatan, yang berarti ketepatan dalam menaati tata bahasa, ejaan, tanda baca, peristilahan, dan kelaziman bahasa.
- d) Kesatupaduan, berarti segala sesuatu yang tersajikan dalam tulisan harus berkisar kepada suatu gagasan pokok atau pikiran utama dan segala yang disajikan harus bergayutan dan relevan dengan gagasan pokok atau pikiran utama.
- e) Harkat adalah asas yang menghendaki agar tulisan benar-benar berbobot dan berisi.

Modal yang diperlukan untuk menulis khususnya penulisan kreatif, sebagai berikut (Pranoto, 2009:2).

- a) Penguasaan bahasa dan cara menulisnya. Maksudnya bahasa yang dipergunakan dalam menulis.
- b) Memiliki kosakata yang memadai.
- c) Memiliki akar dan wawasan lingkungan serta kebudayaan dari objek yang tertulis.
- d) Kepekaan terhadap lingkungan sekitar untuk memahami segala yang ada.
- e) Ada daya imajinasi untuk berkreasi (mencipta).
- f) Berkonsentrasi untuk menulis.
- g) Menyediakan waktu khusus untuk menulis.
- h) Serius dalam menulis.
- i) Disiplin berlatih menulis.

Kesembilan butir modal untuk menulis di atas, bagi peserta didik merupakan paket materi yang belum dimiliki sepenuhnya. Namun proses belajar dan modalitas yang dimiliki peserta didik dapat membuat modal tersebut menjadi hasil yang maksimal.

d. Tahapan Menulis Kreatif

Menurut Graves kegiatan menulis dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahapan pramenulis, tahapan menulis, dan tahapan pasca menulis (Mursinah 2013:328). *Pertama*, tahapan pramenulis adalah tahapan yang dilakukan sebelum kegiatan menulis. Tahapan ini yang berupa pemilihan topik, mengorganisasikan ide dengan pemetaan konsep yang akan ditulis, dan pembuatan *draft* atau kerangka tulisan. *Kedua*, tahapan menulis adalah tahapan menyusun konsep, merangkum ide-ide yang ada relevansinya dengan kegiatan yang disusun sebelumnya. Pada tahapan ini penulis dapat mengungkapkan isi, gagasan, menyusun kalimat, menggunakan kosa kata menggunakan ejaan, dan menggunakan tanda baca. *Ketiga*, tahapan pasca menulis meliputi perbaikan, penyuntingan, dan publikasi. Tahapan ini penulis dapat memperbaiki, mengganti, serta menyusun konsep tulisan sesuai dengan yang diharapkan.

Sastrawan dalam menulis karya sastra melewati proses kreatif. Wallek dan Warren menerangkan bahwa proses kreatif adalah keseluruhan tahapan, mulai dari dorongan bawah sadar yang melahirkan karya sastra sampai pada perbaikan-perbaikan yang

dilakukan pengarang (Siswanto 2008:25). Menurut Jakop Sumardjo, proses kreatif pengarang dipetakan menjadi lima tahap (Lilis, 2009:18), yaitu,

- 1) tahap persiapan, tahap ini pengarang/penulis dengan kesiapan jiwa dan keaktifannya mengamati dan menghayati berbagai hal yang ada di lingkungan diri dan sekitarnya (realitas), melakukan pencarian ide/bahan yang akan ditulisnya, dan menemukan masalah yang layak untuk dituliskan, inilah yang disebut ilham/inspirasi;
- 2) tahap inkubasi, pada tahap ini pengarang/penulis memikirkan dengan matang inspirasi yang telah didapatkan, mulai memikirkan pemilihan kata- kata, merencanakan struktur, menentukan gagasan dasar dan tujuan kepenulisan;
- 3) tahap inspirasi, pada tahap ini desakan untuk segera menuliskan cerita semakin kuat, pengarang/penulis membuat *mind mapping* ada yang dituliskan berupa kerangka cerita, merencanakan cerita secara tertulis terkait dengan tokoh, latar, plot, penceritaan, dan bahasa;
- 4) tahap penulisan, pada tahap ini pengarang/penulis menyusun cerita mulai dari permulaan, tengah dan akhir;
- 5) tahap revisi, pada tahap ini pengarang/penulis meninjau kembali isi dan bentuk tulisan yang telah dibuat, mulai memperbaiki kata/kalimatnya, ejaanya, serta pemotongan dan penambahan gagasan.

Kegiatan-kegiatan yang dilalui oleh sastrawan dalam kegiatan pramenulis, kegiatan saat menulis, dan kegiatan pasca menulis beragam. Kegiatan yang pramenulis yang dilakukan sastrawan dengan berjalan-jalan, membaca, mendengarkan dan memperoleh pengalaman. Selanjutnya, kegiatan saat menulis para sastrawan memiliki kebiasaan-kebiasaan yang berbeda-beda dan ada juga sastrawan juga memperhatikan dan membayangkan bagaimana respon pembaca. Kegiatan terakhir, yakni kegiatan setelah menulis. Kegiatan yang dilakukan sastrawan setelah menulis karya sastra bisa berupa merevisi, melakukan perenungan, dan ada pula yang mengambil keputusan akan menulis atau berhenti menulis (Siswanto 2013:41).

Dalam kegiatan menulis, daya pikir sangat diperlukan agar kegiatan menulis menjadi lancar. Oleh karena itu kegiatan menulis merupakan proses berpikir. Peserta didik khususnya kelas VII merupakan individu yang masih pemula, sehingga biarkan pemikiran dan imajinasi mereka lepas dan mengalir. Hal tersebut berbeda dengan penulis dewasa, seperti sastrawan yang akan menuliskan hal-hal yang ada dalam pikirannya melalui pengendapan atau kristalisasi. Peserta didik khususnya kelas VII belum mampu untuk melakukan hal demikian. Perlu digiring untuk mau berlatih mengungkapkan pikiran yang ada dalam dirinya.

Hal-hal yang perlu diarahkan, yaitu

- 1) penggunaan bahasa yang benar (bahasa baku, tetapi menggunakan kosakata yang mudah dimengerti dan akrab);
- 2) cara penulisan yang benar (diarahkan menaati gramatika dan penggunaan tanda-tanda baca secara benar);
- 3) format tulisan (judul, isi tulisan, dan penutup, yang ditulis berdasarkan tatanan paragraf sederhana);
- 4) bentuk tulisan (prosa atau puisi, fiksi atau nonfiksi).

Selain yang disampaikan di atas, mengajarkan anak-anak menulis hendaknya disertai dengan ketulusan, bukan sekedar kewajiban semata. Mengajarkan peserta didik menulis kreatif juga bukan sekedar mengajak menggoreskan huruf dan angka dengan pena, melainkan mengajak peserta didik menulis untuk:

- 1) berkomunikasi secara tertulis (*communication*);
 - 2) menggunakan gelombang dan gejala perasaan (*emotion*);
 - 3) menggunakan kekuatan berpikir kreatif (*power of creativity*);
- (Pranoto, 2009:18).

e. Kriteria Tulisan yang Baik

Burhan Nurgiyantoro (2009:305) mengemukakan bahwa suatu tulisan dikatakan baik jika mencakup beberapa aspek, yaitu,

- 1) isi gagasan yang dikemukakan, suatu tulisan yang baik harus bisa mengemukakan gagasan, setiap gagasan atau pikiran yang dimiliki seseorang akan dituangkan ke dalam bentuk kalimat. Sehingga isi gagasan tersebut dapat dipahami oleh pembaca;

- 2) organisasi isi, suatu tulisan yang baik harus memiliki organisasi isi yang jelas dan urut. Baik organisasi antar kalimat atau antar paragraf. Antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain harus saling berkaitan sehingga tidak menimbulkan kesalahan pengertian;
- 3) tata bahasa, suatu tulisan yang baik harus mempunyai tata bahasa yang baik yaitu menggunakan bahasa yang baik dan benar. Bahasa yang baik adalah bahasa yang digunakan harus sesuai dengan situasi pemakainya. Sedangkan bahasa yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah yang berlaku. Jadi bahasa yang baik dan benar adalah bahasa yang sesuai dengan situasi pemakainya dan kaidah yang berlaku;
- 4) gaya pilihan struktur dan kosakasa, dalam menulis suatu karangan hendaknya menggunakan pilihan struktur tulisan yang baik. Kosakata yang digunakan juga harus bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi pembaca;
- 5) ejaan dan tanda baca, ejaan adalah keseluruhan peraturan bagaimana melambangkan bunyi ujaran dan bagaimana hubungan antara lambang-lambang itu (pemisahan penggabungan dalam suatu bahasa). Secara teknis yang dimaksud dengan ejaan adalah penulisan huruf, kata, dan tanda baca. Suatu tulisan yang baik harus menggunakan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dan tanda baca yang benar sesuai dengan kaidah yang ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu tulisan dikatakan baik jika memenuhi kriteria dari beberapa aspek, yaitu isi gagasan, organisasi isi, tata bahasa, gaya (pilihan struktur dan kosakata), dan ejaan serta tanda baca.

2. Hakikat Cerita Fantasi

Pembahasan mengenai teori cerita fantasi, akan diulas satu per satu, dimulai dari pembahasan mengenai fantasi, pengertian dan ciri cerita fantasi, jenis-jenis cerita fantasi, struktur teks cerita fantasi, unsur-unsur intrinsik cerita fantasi, unsur-unsur kebahasaan cerita fantasi, dan langkah-langkah menyusun cerita fantasi.

a. Fantasi

Kemunculan literatur fantasi sudah diyakini ada sejak zaman manusia mulai mencoba menjawab fenomena-fenomena alam sekitarnya. Berbagai jawaban yang mereka dapatkan, menjadi cikal bakal kemunculan literatur fantasi, sehingga dapat dikatakan bahwa genre fantasi sebagai genre tertua. Karya-karya fantasi awal ini dikenal dengan nama *mitologi* dan *folklore*. Selanjutnya, perkembangan literatur fantasi terus berkembang dalam sepanjang peradaban. Dimulai dari bangsa Yunani, bangsa Romawi, dan Inggris. Tak hanya sampai di Inggris, karya- karya fantasi sebenarnya bermunculan di berbagai negara lain seperti Perancis, Portugis, dan Italia. Karya-karya masing-masing di wilayah ini menjadi sangat penting dalam pembentukan karya-karya fantasi selanjutnya.

Orang pertama yang mengeksploitasi elemen-elemen fantasi dalam karyanya adalah William Morris. Morris memberikan *setting imajiner* pada karyanya seperti *The House of Wolfings* (1889), *The Wood Beyond the World* (1895), *The Well at the World's End* (1860), dan *The Water of the Wondrous Isles* (1897) (Hamzah, 2008:3).

Mengulas tentang pemahaman mengenai fantasi, mencoba mengutip esai yang berjudul *The Subjunctivity of Science Fiction* bahwa:

Fantasy embodies a „negative subjunctivity“- that is, fantasy is fantasy because contravenes the real and violates it. The actual word is constantly present in fantasy, by negation.... Fantasy is what could not have happened; ie. What cannot happen, what cannot exist.. the negative subjunctivity, the cannot or could not, constitutes in fact the chief pleasure of fantasy. Fantasy violates the real, contravenes it, denies it, and insists in this denial throughout. (Jackson dalam Hamzah, 2008:5).

Meninjau kutipan di atas bahwa fantasi mewujudkan subjektivitas negatif, maksudnya fantasi adalah khayalan yang bertentangan dengan keadaan yang sebenarnya atau melanggar. Apa yang tidak terjadi atau terjadi merupakan kesenangan fantasi. Fantasi melanggar kontradiksi nyata yang menolaknya dan menegaskan penolakan secara keseluruhan.

Penelitian mengenai fantasi masih sangat minim di Indonesia, sebaliknya dalam dunia kritik sastra barat sudah banyak penelitian mengenai jenis sastra tersebut. Istilah fantasi mempunyai dua pengertian:

umum dan khusus. Pengertian umum, menurut Rosemary Jackson semua aktivitas imajiner adalah fantasi, semua karya sastra adalah fantasi. Tetapi dalam pengertian khusus, seperti yang juga dinyatakan oleh Jackson, dalam dunia kritik istilah ini diterapkan tanpa ada pandang bulu kepada segala sastra yang tidak disajikan secara realistis, yaitu mite, legenda, dongeng rakyat atau dongeng peri, alegori-alegori khayal, rekaan-rekaan impian, teks-teks surealis, cerita-cerita yang berdasarkan pada kemungkinan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu, cerita-cerita yang mengerikan, yang kesemuanya menyajikan bidang-bidang yang “lain” dari yang dikenal manusia. Pengertian khusus ini pun masih terlalu umum karena tidak semua fiksi nonrealis adalah fantasi walaupun fantasi termasuk dalam kelas besar fiksi nonrealis, karena fantasi masih ada hubungannya dengan yang nyata (Prihatmi, 1993:39).

Menurut Irwin dalam Prihatmi (1993:40) menyatakan bahwa fantasi adalah sebuah cerita yang berdasarkan atas dan kontrol oleh satu pelanggaran terang-terangan terhadap apa yang umumnya diterima sebagai kemungkinan. Selanjutnya, pencirian fantasi, yaitu

- 1) penulis fantasi dengan sengaja melanggar norma-norma dan fakta-fakta nyata agar menimbulkan suatu gambaran lawan struktur atau lawan norma;
- 2) *antireal*, menunjukkan bahwa hal-hal yang tidak mungkin tersebut disuguhkan dalam konteks *melawan* kepada yang nyata atau *melanggar* pada yang nyata.

Pada tahun 1978 Fredircks (Prihatmi, 1999:5) melakukan survei para kritisi tentang sastra yang berkisar pada hal-hal yang tidak mungkin, yang mereka sebut fantasi. Menurut Todorov (Prihatmi, 1999:5) mengemukakan bahwa fantasi adalah sastra yang menyajikan peristiwa-peristiwa yang berada di antara dua kutub: natural dan supranatural. Peristiwa-peristiwa dapat diterangkan secara natural atau secara supranatural, sehingga ceritanya tidak digolongkan ke dalam jenis “*uncanny*” atau “*marvelous*”.

“*Uncanny*” merupakan hal-hal yang tidak dapat dipahami sebenarnya merupakan peristiwa *lampau* yang pernah terjadi, misalnya ilusi dari peristiwa yang pernah dialaminya, yang membentuk peristiwa baru. Dengan demikian hukum-hukum realita tetap utuh/lengkap karena hukum-hukum tersebut memungkinkan untuk menerangkan gejala yang dilukiskan (natural). Sedangkan dalam “*marvelous*” memang melibatkan gejala yang tidak atau belum pernah diketahui atau dilihat, sehingga hukum alam yang baru harus dibuat untuk memperhitungkan gejala tersebut, “realitas baru” harus diperhitungkan (supranatural). “*Marvelous*” mengarah *pada waktu yang akan datang* (barangkali dalam arti imajinasi). Pembaca tidak dapat memutuskan apakah peristiwa-peristiwa tersebut dapat diterangkan secara natural atau supranatural. Sebab secara natural maka akan termasuk subgenre *fantastic-uncanny*, sedangkan apabila secara supranatural akan termasuk subgenre *fantastic marvelous*. Diagram Todorov dapat digambarkan sebagai berikut.

(pure) uncanny	Fantastic - Uncanny	Fantastic - Marvelous	(pure) Marvelous
-------------------	------------------------	--------------------------	---------------------

Gambar 2.1. Diagram Todorov (Prihatmi, 1999:7)

Rosemary Jackson menyambut pendapat di atas dengan melakukan pergeseran. Alasannya *marvelous* adalah istilah sastra, sedangkan *uncanny* bukan. Oleh karena itu ia berkeyakinan bahwa mendefinisikan fantasi *sebagai* “modus” dalam pengertian Frederic Jameston digunakan untuk mengidentifikasi ciri-ciri struktural dari tipe khusus wacana sastra, tidak terikat kepada konvensi-konvensi tertentu; model ekspresi yang melewati segala mazhab dan zaman yang dapat diulang dan diperbaharui. Menurut Jackson terdapat tiga cara pengungkapan cerita rekaan, yaitu *marvelous*, *mimetik*, dan *fantastic*.

Marvelous menyajikan tiruan sebuah dunia lain. Dongeng, hikayat, cerita peri, cerita-cerita magis dan supranatural termasuk modus *marvelous*. Sebagai tanda bahwa yang diceritakan adalah sebuah dunia lain, yang kadang-kadang disebut dengan dunia kedua (*secondary world*), pencerita menggunakan “kata tumpuan” hatta, arkian, alkisah, syahdan, dan semacam dengan itu. Dengan demikian pembaca disiapkan untuk masuk ke dalam sebuah dunia lain, yang berbeda dengan dunia kita. Oleh karena itu seandainya ada peristiwa-peristiwa yang tidak mungkin, pembaca tidak heran, ragu-ragu atau terkejut. Sebab mereka sadar bahwa

mereka menghadapi sebuah dunia yang berbeda dengan hukum-hukum yang berbeda.

Modus *mimetik* meniru realitas sehari-hari yang kadang-kadang disebut “dunia pertama” (primary world). Mode *mimetik* meniru realitas lahiriah, realitas dunia nyata sehari-hari. Ia juga meniru pengalaman-pengalaman manusia, walaupun dalam peniruan terjadi jarak antara peristiwa yang sebenarnya dengan peristiwa yang dilukiskan dalam cerita. Sedangkan modus fantastik berada di antara kedua modus yang sudah disebut, meramu elemen-elemen marvelous dan *mimetik*. Tidak hanya ada kata-kata tumpuan, sehingga pembaca seperti diajak masuk ke dalam tiruan dunia nyata sehari-hari, dan sesudah kita yakin berada dalam dunia kita tiba-tiba kita diseret ke dalam tiruan sebuah dunia yang lebih dekat dengan dunia yang tersaji dalam marvelous. Fantasi berdialog langsung dengan yang rill. Berdialog dengan yang nyata, yang nyata itu sendiri juga dihadirkan, akan tetapi dengan maksud untuk diserang atau dipatahkan. berikut diagram Jackson, yang mengalami pergeseran dari pendapat Todorov sebagai berikut.

Marvelous	Fantastic	Mimetic
-----------	-----------	---------

Gambar 2.2. Diagram Jackson (Prihatmi, 1999:9)

Berdasarkan konsep yang diberikan oleh Todorov, terdapat tiga ketentuan sebuah karya fiksi disebut fantasi (Prihatmi, 1993:45), yaitu

- 1) mengharuskan pembaca mempertimbangkan dunia karakter-karakter tersebut sebagai dunia orang-orang yang hidup dan meragukan apakah peristiwa-peristiwa yang dilukiskan dapat diterangkan secara natural atau supranatural;
- 2) keraguan tersebut mungkin juga dialami seorang tokoh-dengan peranan pembaca dipercayakan kepada seseorang tokoh, keraguan tersebut dilukiskan sebagai sari tema karya itu;
- 3) pembaca harus mengambil satu sikap terhadap teks; ia akan menolak interpretasi alegoris maupun yang bersifat puisi.

Fantasi juga merupakan salah satu genre dari sastra anak. Menurut Lukens genre sastra anak dikelompokkan menjadi enam macam, yaitu *realisme*, *fiksi formula*, *fantasi*, *sastra tradisional*, *puisi* dan *nonfiksi* dengan masing-masing mempunyai beberapa jenis lagi. Berbeda dengan genre sastra dewasa yang dibagi menjadi tiga besar genre, yaitu puisi, prosa, dan drama, namun sastra anak faktanya tidak sesederhana itu dan perbedaan genre ke dalam tiga macam tersebut tidak dilakukan (Nurgiyantoro, 2005:14). Genre drama sengaja tidak dimasukkan karena menurut Lukens, drama baru lengkap setelah pertunjukan dan ditonton, dan bukan semata-mata urusan bahasa-sastra.

Fantasi dapat dipahami sebagai “*The willing suspension of disbelief*”. Cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima (Coleridge dalam Nurgiyantoro 2005:20). Fantasi sering disebut juga dengan cerita fantasi (*literary fantasy*) dan perlu dibedakan dengan cerita

rakyat fantasi (*folk fantasy*) yang tidak pernah dikenal siapa penulisnya, mencoba menghadirkan sebuah dunia lain (*other world*) di samping dunia realitas. Fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca. Jenis sastra anak yang dapat dikelompokkan ke dalam fantasi adalah cerita fantasi, fantasi tingkat tinggi, dan fiksi sains (Lukens dalam Nurgiyantoro, 2005:297). Adapun, pemaparan dari masing-masing ketiga subgenre fantasi, sebagai berikut.

1) Cerita Fantasi (*fantastic stories*)

Cerita Fantasi (*fantastic stories*) dapat dipahami sebagai cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya impian cerita. Cerita fantasi sebenarnya juga menampilkan berbagai peristiwa dan aksi yang realistik sebagaimana halnya dalam cerita realistik. Tetapi di dalamnya juga terdapat sesuatu yang sulit diterima. Contoh cerita tentang kehidupan manusia mini yang memiliki kebiasaan kehidupan seperti kebutuhan manusia sebagaimana mestinya baik dalam kebutuhan fisik, batin, maupun spiritual dan kebenaran cerita pun tetap diragukan. Cerita fantasi menampilkan tokoh-tokoh yang derajat kebenarannya dipertanyakan, atau gabungan antara unsur realistik dengan fantastik.

2) Cerita Fantasi Tinggi

Cerita fantasi tinggi (*high fantasy*) dimaksudkan sebagai cerita yang pertama-tama ditandai oleh adanya fokus konflik antara yang baik (*good*) dan yang jahat (*evil*), antara kebaikan dengan kejahatan. Konflik semacam ini sebenarnya merupakan tema umum yang telah mentradisi. Kebanyakan cerita selalu memenangkan yang baik. Cara dan pemilihan sudut pandang pengisahan akan mempengaruhi penerimaan terhadap tokoh dan pengalamannya. Latar dapat bervariasi, biasanya masa lampau, namun sering berbeda dengan latar belakang kehidupan kita.

3) Fiksi Sains

Fiksi sains adalah fiksi spekulatif yang pengarangnya mengambil postulat dari dunia nyata sebagaimana yang kita ketahui dan mengaitkan fakta dengan hukum alam. Cerita fiksi tentulah dikembangkan di sekitar kehidupan manusia, permasalahan manusia, dan dengan penyelesaian manusia, tetapi semuanya berlangsung dalam lingkup ilmiah. Cerita ini biasanya lebih mengutamakan konflik, misalnya konflik kepentingan, dan nilai-nilai kemanusiaan, daripada unsur penokohan. Secara tradisional fiksi sains lebih dikaitkan dengan kehidupan masa depan (*future worlds*), atau sebagai variasi ditampilkan tokoh dari masa lampau atau masa mendatang. Fiksi sains dapat juga berkaitan dengan tokoh manusia robot atau robot manusia.

b. Pengertian dan Ciri-Ciri Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah salah satu jenis teks narasi. Narasi merupakan cerita fiksi yang berisi perkembangan kejadian atau peristiwa. Menurut Nurgiyantoro, fiksi sering digunakan dengan realitas, sehingga kebenarannya dapat dibuktikan dengan data empiris (Fajria, 2017:8). Fiksi bergenre fantasi merupakan dunia khayal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Fiksi fantasi (*fantastic fiction*) dapat dipahami sebagai “*the willing suspension of disbelief*”(Coleridge, Lukens, Nurgiyantoro, 2012:295), cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima. Cerita fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca.

Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita (Nurgiyantoro, 2012:295). Dalam sumber yang sama, cerita fantasi menurut Huck dkk adalah cerita yang memiliki makna lebih dari sekedar yang dikisahkan. Cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh- tokoh supranatural yang lazim muncul pada cerita masa lalu pada cerita masa lalu, tetapi juga dapat melibatkan tokoh dan kehidupan modern. Cerita fantasi menciptakan dunia imajinatif yang diciptakan sendiri oleh pengarang cerita.

Cerita fantasi juga merupakan salah satu ragam sastra anak yang membahas persoalan-persoalan yang dipahami oleh anak. Tingkat intelektual peserta didik berkonsentrasi pada bagian isi cerita yang dapat

diterima oleh logika peserta didik. Hal yang tidak mungkin dapat menjadi mungkin dan dapat diterima dalam penciptaan cerita fantasi. Cerita fantasi menjadi genre yang dapat dijadikan lahan untuk mengembangkan kreativitas bagi peserta didik dalam menciptakan karya sastranya sendiri. Menulis cerita fantasi dapat menjadikan peserta didik menuangkan imajinasinya, karena fantasi sangat berkaitan dengan unsur imajiner. Yang mana peserta didik dapat menuangkan ide kreatif dan khayalannya sesuai dengan logika usia peserta didik.

Menulis cerita fantasi dapat membantu mengembangkan daya fantasi. Menurut Huck dkk, hal tersebut merupakan sumbangan yang paling penting walau juga tidak berarti menisbikan adanya berbagai kemanfaatan yang lain. Lewat berbagai kisah fantastik itu, lewat daya imajinasinya, anak dapat mengembangkan berbagai potensi kediriannya. Orang yang tidak memiliki imajinasi, kata Paul Fenimore adalah ibarat orang hidup, tetapi hanya separuh hidup, orang hidup membutuhkan visi, dan imajinasi akan memberikan visi yang diperlukan (dalam Huck, Nurgiyantoro, 2012:297).

Ciri umum cerita fantasi sebagai salah satu jenis teks narasi sebagai berikut.

1) Ada keajaiban/keanehan/kemisteriusan

Cerita mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan/keghaiban yang ditemui dalam dunia nyata. Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin menjadi biasa. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada

di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Tema fantasi adalah *majic*, supernatural atau futuristik.

2) Ide cerita.

Ide cerita terbuka terhadap khayalan penulis, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayal yang diciptakan pengarang. Ide cerita terkadang sederhana tetapi mampu menyimpan pesan yang menarik.

3) Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)

Peristiwa yang dialami tokoh terjadi pada dua latar, yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos ruang dan waktu.

4) Tokoh unik

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian-kesaktian tertentu. Tokoh mengalami kejadian misterius yang tidak terjadi pada kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang).

5) Bersifat fiksi

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata). Cerita fantasi bisa diilhami oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi

diberi fantasi. Contoh Ugi Agustono diilhami hasil observasi penulis terhadap Pulau Komodo, sehingga latar dan tokoh difantasikan dari hasil observasinya di Pulau Komodo.

6) Bahasa

Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat dan variasi kata cukup menonjol. Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).

Beberapa ciri karangan fantasi yang membedakan dengan karangan lain dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan tujuan, karangan fantasi bertujuan memperluas wawasan pengetahuan orang dan karangan fantasi dapat menyampaikan maksud terselubung kepada pembaca atau pendengar.
- 2) Berdasarkan pembentukan, karangan fantasi sama akan karangan narasi, yang mana dasar pembentukannya adalah perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu, dan dapat merangsang daya khayal para pembaca.
- 3) Berdasarkan penggunaan bahasa, dalam karangan fantasi menggunakan tulisan yang bersifat subjektif. Kata-kata yang digunakan dipengaruhi oleh jiwa pengarangnya.
- 4) Berdasarkan isi, isi karangan fantasi memaparkan suatu peristiwa rekaan maupun kenyataan. Cerita tersebut dirangkai dengan gaya

kefantasiannya/ khayalannya sehingga cerita tersebut menarik minat pembaca.

c. Jenis-jenis Cerita Fantasi

Jenis-jenis cerita fantasi akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Cerita Fantasi Total dan Sebagian (Irisan)

Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata, terdapat dua kategori, yakni fantasi total dan fantasi sebagian (irisan). *Pertama*, dalam kategori fantasi total berisi fantasi pengarang terhadap objek/ tertentu. Pada cerita kategori ini semua yang terdapat dalam cerita, tidak terjadi dalam dunia nyata. *Kedua*, cerita fantasi irisan, yaitu cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama kehidupan dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang ada dalam kehidupan nyata, atau peristiwa- peristiwa yang pernah terjadi pada dunia nyata.

2) Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Jenis cerita fantasi berdasarkan kesesuaiannya dibedakan menjadi dua kategori, yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman. Latar sezaman berarti latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau fantasi masa yang akan datang/futuristik). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi menggunakan dua latar waktu yang berbeda (misalnya masa kini,

dengan zaman prasejarah, masa kini, dan 40 tahun mendatang/futuristik).

d. Struktur Teks Cerita Fantasi

Struktur teks yang terdapat dalam cerita fantasi diantaranya sebagai berikut.

1) Orientasi

Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisikan tentang pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan bagian awal yang mengantarkan untuk masuk ke bagian komplikasi.

2) Komplikasi

Komplikasi adalah bagian pertengahan dalam suatu cerita yang bertugas mengembangkan konflik. Dalam komplikasi antar lakon antara tokoh dan kejadian yang membangun atau menumbuhkan suatu ketegangan serta mengemangkan suatu masalah yang muncul dari situasi yang orisinal yang disajikan dalam cerita. Komplikasi berisikan rangkaian kejadian yang berhubungan sebab dan akibat kejadian sebuah cerita.

3) Resolusi

Resolusi adalah bagian akhir atau bagian penutup dalam sebuah cerita. Dalam resolusi, pengarang akan memberikan pemecahan masalah dari konflik yang telah dikembangkan sebelumnya. Resolusi berkaitan dengan penyelesaian dari evaluasi.

e. Unsur-unsur Intrinsik Cerita Fantasi

Unsur intrinsik merupakan unsur yang terdapat di dalam sebuah cerita dan menjadi bagian untuk membentuk cerita. Unsur-unsur intrinsik dalam cerita fantasi sebagai berikut.

1) Tema

Tema disebut juga sebagai ide sentral atau makna sentral suatu cerita. Tema merupakan jiwa cerita dalam karya fiksi (Priyatni, 2010:119). Tema adalah pokok pembicaraan yang menjadi dasar penceritaan penulis. Tema adalah sesuatu yang menjiwai cerita atau sesuatu yang menjadi pokok masalah dalam cerita. Dalam tema tersirat amanat atau tujuan pengarang menulis cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan (Hartoko dalam Nurgiyantoro, 2012:68). Pada cerita fantasi biasanya tema yang digunakan bersifat fantasi, berhubungan dengan *majic*, supranatural atau futuristik.

2) Alur (plot)

Plot merupakan hubungan antar peristiwa yang bersifat sebab akibat, tidak hanya jalinan secara kronologis. Alur ini erat hubungannya dengan tokoh-tokoh yang berperan dalam sebuah cerita, karena melukiskan peristiwa yang dialami oleh tokoh-tokoh cerita atau aktivitas dari tokoh cerita yang melahirkan konflik (Nurgiyantoro, 2012:112). Alur adalah rangkaian peristiwa yang

berarti bahwa peristiwa menjadi unsur dari alur. Keterampilan pengarang dalam menggarap peristiwa menjadi jalinan cerita yang menarik ikut menentukan kualitas cerita yang ditampilkan pengarang (Priyatni, 2010:112).

3) Penokohan

Penokohan adalah teknik bagaimana pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui karakter atau sifat para tokoh. Tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh memiliki kesaktian tertentu. Tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi pada kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada *setting* waktu dan tempat yang berbeda zaman (bisa waktu lampau atau waktu yang akan datang/futuristik).

4) Watak

Watak atau karakter berhubungan dengan perangai si pelaku dengan perangai si pelaku atau tokoh dalam suatu narasi.

5) Latar (*setting*)

Latar atau *setting* yang disebut sebagai landasan tumpu, menyarankan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Berikut ini, ketiga unsur itu walau masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

a) Latar Tempat

Latar tempat adalah lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

b) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa- peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

c) Latar Sosial

Latar sosial berhubungan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang berhubungan dengan dari mana penulis memandang suatu peristiwa. Ada sudut pandang orang pertama atau orang ketiga. Menurut Nurgiyantoro (2009: 256) sudut pandang dapat dibedakan dua, yaitu sudut pandang persona ketiga: dia, mereka, dan kalian. Sudut pandang persona pertama : aku. Sudut pandang campuran adalah sudut pandang yang menggabungkan antara sudut pandang orang ketiga “dia” dan sudut pandang orang pertama “aku”. Pengarang melakukan kreativitas dalam penceritaan dengan mencampurkan sudut pandang tersebut. Menurut Nurgiyantoro (2009: 267) tidak semua penceritaan menggunakan sudut pandang ini, namun tergantung dengan efek yang diinginkan oleh pengarang saja.

f. Unsur-unsur Kebahasaan Cerita Fantasi

Terdapat enam ciri-ciri kebahasaan dalam cerita fantasi, yaitu;

- 1) penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan. (contoh: aku, mereka, dia, dikau, engkau, Quen, Angel Biru);

2) penggunaan kata yang mencerap pancaindra dalam deskripsi latar (tempat, waktu, dan suasana), contohnya dalam beberapa teks berikut.

a) Latar tempat

Tiga pohon berjajar rapi berdiri dengan kokoh. Sayap-sayap burung yang mulai mengepak, menggoyangkan daun-daun dalam dahan. Hembusan angin yang tak biasa. Menggemparkan kota Zaitun di sore ini.

b) Latar suasana

Air mata pun jatuh di pipi Pangeran Xin. Sepucuk surat dari Sang Nenek menjadi saksi kepiluannya. Tawa canda pangeran sirna.

c) Latar Waktu

Pagi hari seperti biasa para *agent* mempersiapkan diri. Matahari bersinar terang membawa hawa semangat. Kokok jago bersautan menyambut hari telah datang.

3) Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus.

Contoh: Monster itu berkaki empat. *Langkah seribunya* penuh dengan keberanian. Semakin mendekat semakin melawan.

4) Kata sambung penanda urutan waktu

Kata sambung urutan waktu itu, sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika, sebelum, dan sebagainya. Penggunaan kata

sambung urutan waktu untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar, baik latar suasana, waktu, dan tempat.

Contoh:

- a) *Sebelum* Alien itu datang langit mendung.
- b) *Tiga tahun yang lalu*, gunung itu memuntahkan lahar dingin.
- c) *Akhirnya*, Raja Zahab berkuasa kembali di kerajaan Saturnus.

5) Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan.

Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah). Contoh:

- a) *Tiba-tiba* pesawat tempur melepaskan tembakan petamanya.
- b) *Ditengah pesta* datanglah pereman-pereman itu.
- c) *Tanpa ku duga*, Cermin Ajaib berpindah tempat.

6) Penggunaan dialog/kalimat langsung dalam cerita.

Contoh: “Berlarilah Natakoo! Monster itu mengejarmu.” teriak ninja Kusuke dengan kecemasan. Natakoo pun berlari sekuat tenaganya.

g. Langkah-Langkah Menyusun Cerita Fantasi

Cerita fantasi dapat disusun dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Memilih topik atau menjadi dasar penceritaan, yaitu menentukan ide awal.
- 2) Mengumpulkan materi sebagai bahan uraian dengan melakukan riset.

- 3) Menentukan pola pengembangan bahan uraian. Pengarang dapat melakukan pembuatan detail-detail ide awal cerita.
- 4) Menyusun kerangka paragraf berupa gagasan dan gagasan penjelas lainnya.
- 5) Mengembangkan kerangka paragraf menjadi kalimat yang padu sehingga tersusun sebuah cerita.

C. Nilai Karakter

1. Pengertian Karakter dan Pendidikan Karakter

Istilah karakter adalah istilah yang baru digunakan dalam wacana Indonesia dalam lima tahun terakhir ini. Istilah ini sering dihubungkan dengan istilah akhlak, etika, moral, atau nilai. Karakter juga sering dikaitkan dengan masalah kepribadian, atau paling tidak ada hubungan yang cukup erat antara karakter dengan kepribadian seseorang.

Secara etimologis, kata karakter (Inggris: *character*) berasal dari bahasa Yunani (*Greek*), yaitu *charassein* yang berarti “*to engrave*” (Ryan & Bohlin, 1999: 5). Kata “*to engrave*” bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan (Echols & Shadily, 1995: 214). Dalam *Kamus Bahasa Indonesia* kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat

dimunculkan pada layar dengan papan ketik (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008: 682). Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Dengan demikian, karakter merupakan watak dan sifat-sifat seseorang yang menjadi dasar untuk membedakan seseorang dari yang lainnya.

Dengan makna seperti itu karakter identik dengan kepribadian atau akhlak. Kepribadian merupakan ciri, karakteristik, atau sifat khas diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil dan bawaan sejak lahir (Doni Koesoema, 2007: 80). Seiring dengan pengertian ini, ada sekelompok orang yang berpendapat bahwa baik buruknya karakter manusia sudah menjadi bawaan dari lahir. Jika bawaannya baik, manusia itu akan berkarakter baik, dan sebaliknya jika bawaannya jelek, manusia itu akan berkarakter jelek. Jika pendapat ini benar, pendidikan karakter tidak ada gunanya, karena tidak akan mungkin merubah karakter orang yang sudah *taken for granted*. Sementara itu, sekelompok orang yang lain berpendapat berbeda, yakni bahwa karakter bisa dibentuk dan diupayakan sehingga pendidikan karakter menjadi bermakna untuk membawa manusia dapat berkarakter yang baik.

Secara terminologis, makna karakter dikemukakan oleh Thomas Lickona yang mendefinisikan karakter sebagai “A *reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way.*”

Selanjutnya, Lickona menambahkan, “*Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*” (Lickona, 1991: 51). Karakter mulia (*good character*), dalam pandangan Lickona, meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan (*moral feeling*), dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan kata lain, karakter mengacu kepada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), serta perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*).

Dalam proses perkembangan dan pembentukannya, karakter seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor lingkungan (*nurture*) dan faktor bawaan (*nature*). Secara psikologis perilaku berkarakter merupakan perwujudan dari potensi *Intelligence Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), *Spiritual Quotient* (SQ), dan *Adverse Quotient* (AQ) yang dimiliki oleh seseorang. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosio-kultural pada akhirnya dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yakni 1) olah hati (*spiritual and emotional development*), 2) olah pikir (*intellectual development*), 3) olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*), dan 4) olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*). Keempat proses psiko-sosial ini secara holistik dan koheren saling terkait dan saling melengkapi dalam rangka

pembentukan karakter dan perwujudan nilai-nilai luhur dalam diri seseorang (Kemdiknas, 2010: 9-10).

Secara mudah karakter dipahami sebagai nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatери dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Secara koheren, karakter memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah raga, serta olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan (Pemerintah RI, 2010: 7).

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa karakter identik dengan akhlak, sehingga karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhan, dengan diri sendiri, dengan sesama manusia, maupun dengan lingkungan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat. Menurut Ahmad Amin (1995: 62) bahwa kehendak (niat) merupakan awal terjadinya akhlak (karakter) pada diri seseorang, jika kehendak itu diwujudkan dalam bentuk pembiasaan sikap dan perilaku. Dari konsep karakter ini muncul konsep pendidikan karakter (*character education*).

Terminologi pendidikan karakter mulai dikenalkan sejak tahun 1900-an. Thomas Lickona dianggap sebagai pengusungnya, terutama ketika ia menulis buku yang berjudul *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility* (1991) yang kemudian disusul oleh tulisan-tulisannya seperti *The Return of Character Education* yang dimuat dalam jurnal *Educational Leadership* (November 1993) dan juga artikel yang berjudul *Eleven Principles of Effective Character Education*, yang dimuat dalam *Journal of Moral Volume 25* (1996). Melalui buku dan tulisan-tulisannya itu, ia menyadarkan dunia Barat akan pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter, menurutnya, mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*) (Lickona, 1991: 51). Di pihak lain, Frye (2002: 2) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai, “A national movement creating schools that foster ethical, responsible, and caring young people by modeling and teaching good character through an emphasis on universal values that we all share”.

Jadi, pendidikan karakter harus menjadi gerakan nasional yang menjadikan sekolah (institusi pendidikan) sebagai agen untuk membangun karakter peserta didik melalui pembelajaran dan pemodelan. Melalui pendidikan karakter sekolah harus berpretensi untuk membawa peserta didik memiliki nilai-nilai karakter mulia seperti

hormat dan peduli pada orang lain, tanggung jawab, jujur, memiliki integritas, dan disiplin. Di sisi lain pendidikan karakter juga harus mampu menjauhkan peserta didik dari sikap dan perilaku yang tercela dan dilarang.

Pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Dengan demikian, pendidikan karakter membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral.

2. Nilai-Nilai Dasar dalam Pendidikan Karakter

Pemerintah Indonesia telah merumuskan kebijakan dalam rangka pembangunan karakter bangsa. Dalam Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun

★ 2010-2025 ditegaskan bahwa karakter merupakan hasil keterpaduan empat bagian, yakni **olah hati, olah pikir, olah raga,** serta **olah rasa dan karsa**. Olah hati terkait dengan perasaan sikap dan keyakinan/keimanan, olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif, dan inovatif, olah raga terkait dengan proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi, dan penciptaan aktivitas baru disertai sportivitas, serta olah rasa dan karsa berhubungan dengan kemauan dan kreativitas

yang tecermin dalam kepedulian, pencitraan, dan penciptaan kebaruan (Pemerintah RI, 2010: 21).

Nilai-nilai karakter yang dijiwai oleh sila-sila Pancasila pada masing-masing bagian tersebut, dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Karakter yang bersumber dari **olah hati** antara lain beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, tertib, taat aturan, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik;
- b. Karakter yang bersumber dari olah pikir antara lain cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, produktif, berorientasi Ipteks, dan reflektif;
- c. Karakter yang bersumber dari olah raga/kinestetika antara lain bersih, dan sehat, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, dan gigih; dan
- d. Karakter yang bersumber dari olah rasa dan karsa antara lain kemanusiaan, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, ramah, hormat, toleran, nasionalis, peduli, kosmopolit (mendunia), mengutamakan kepentingan umum, cinta tanah air (patriotis), bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja.

Dari nilai-nilai karakter di atas, Kementerian Pendidikan Nasional (sekarang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) mencanangkan empat nilai karakter utama yang menjadi ujung tombak

penerapan karakter di kalangan peserta didik di sekolah, yakni jujur (dari olah hati), cerdas (dari olah pikir), tangguh (dari olah raga), dan peduli (dari olah rasa dan karsa).

Dengan demikian, ada banyak nilai karakter yang dapat dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah. Menanamkan semua butir nilai tersebut merupakan tugas yang sangat berat. Oleh karena itu, perlu dipilih nilai-nilai tertentu yang diprioritaskan penanamannya pada peserta didik.

Direktorat Pembinaan SMP Kemdiknas RI mengembangkan nilai-nilai utama yang disarikan dari butir-butir standar kompetensi lulusan (Permendiknas No. 23 tahun 2006) dan dari nilai-nilai utama yang dikembangkan oleh Pusat Kurikulum Depdiknas RI (Pusat Kurikulum Kemdiknas, 2009). Dari kedua sumber tersebut nilai-nilai utama yang harus dicapai dalam pembelajaran di sekolah (institusi pendidikan) di antaranya adalah:

- a. **Kereligiusan**, yakni pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya.
- b. **Kejujuran**, yakni perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain.
- c. **Kecerdasan**, yakni kemampuan seseorang dalam melakukan suatu tugas secara cermat, tepat, dan cepat.

- d. **Ketangguhan**, yakni sikap dan perilaku pantang menyerah atau tidak pernah putus asa ketika menghadapi berbagai kesulitan dalam melaksanakan kegiatan atau tugas sehingga mampu mengatasi kesulitan tersebut dalam mencapai tujuan.
- e. **Kedemokratisan**, yakni cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- f. **Kepedulian**, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah dan memperbaiki penyimpangan dan kerusakan (manusia, alam, dan tatanan) di sekitar dirinya.
- g. **Kemandirian**, yakni sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- h. **Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif**, yakni berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
- i. **Keberanian mengambil risiko**, yakni kesiapan menerima risiko/akibat yang mungkin timbul dari tindakan nyata.
- j. **Berorientasi pada tindakan**, yakni kemampuan untuk mewujudkan gagasan menjadi tindakan nyata.
- k. **Berjiwa kepemimpinan**, yakni kemampuan mengarahkan dan mengajak individu atau kelompok untuk mencapai tujuan dengan berpegang pada asas-asas kepemimpinan berbasis budaya bangsa.

- l. **Kerja keras**, yakni perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
- m. **Tanggung jawab**, yakni sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME.
- n. **Gaya hidup sehat**, yakni segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindarkan kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan.
- o. **Kedisiplinan**, yakni tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- p. **Percaya diri**, yakni sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.
- q. **Keingintahuan**, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- r. **Cinta ilmu**, yakni cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
- s. **Kesadaran akan hak dan kewajiban diri dan orang lain**, yakni sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi

milik/hak diri sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain.

- t. **Kepatuhan terhadap aturan-aturan sosial**, yakni sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.
- u. **Menghargai karya dan prestasi orang lain**, yakni sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
- v. **Kesantunan**, yakni sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang.
- w. **Nasionalisme**, yakni cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
- x. **Menghargai keberagaman**, yakni sikap memberikan respek/hormat terhadap berbagai macam hal baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama (Dit. PSMP Kemdiknas, 2010).

Dari 24 nilai dasar karakter di atas, guru (pendidik) dapat memilih nilai-nilai karakter tertentu untuk diterapkan pada peserta didik disesuaikan dengan muatan materi dari setiap mata pelajaran (mapel) yang ada. Guru juga dapat mengintegrasikan karakter dalam setiap

proses pembelajaran yang dirancang (skenario pembelajaran) dengan memilih metode yang cocok untuk dikembangkannya karakter peserta didik.

D. Pendekatan saintifik

1. Pengertian Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang supaya peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan/merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan (M. Hosnan, 2014 :34). Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Pendekatan saintifik memiliki karakteristik berpusat pada peserta didik, melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep; hukum; atau prinsip, melibatkan proses kognitif yang potensial merangsang perkembangan intelek (keterampilan berpikir), serta dapat mengembangkan karakter peserta didik.

Tujuan pendekatan saintifik dalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, membentuk kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara sistematis, menciptakan kondisi pembelajaran supaya peserta didik merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, melatih peserta didik dalam mengemukakan ide-ide, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mengembangkan karakter peserta didik. Pelaksanaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran memiliki prinsip antara lain berpusat pada peserta didik, membentuk *students self concept*, terhindar dari verbalisme (mengurangi banyaknya guru dalam berbicara), memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengasimilasi dan mengkomodasi konsep; prinsip; atau hukum, mendorong peningkatan kemampuan berpikir peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan motivasi guru untuk mengajar, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih kemampuan berkomunikasi, serta adanya proses validasi konsep; hukum; dan prinsip yang telah dikonstruksi oleh peserta didik dalam struktur kognitifnya (M. Hosnan, 2014: 34-37).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka pendekatan saintifik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang supaya peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui pendekatan ilmiah.

2. Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik

Langkah-langkah pendekatan *saintifik* dalam proses pembelajaran meliputi mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), mengolah data atau informasi dilanjutkan dengan menganalisis; menalar (*associating*); dan menyimpulkan, menyajikan data atau informasi (mengomunikasikan), dan menciptakan serta membentuk jaringan (*networking*). Langkah-langkah tersebut dapat diringkas menjadi 5 langkah, yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah data, dan mengomunikasikan. Berikut adalah penjelasannya:

a. Mengamati (*Observing*)

Mengamati adalah proses pembelajaran dalam pendekatan saintifik yang mengedepankan pengamatan langsung pada objek penelitian secara sistematis. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mendapatkan fakta berbentuk data yang objektif yang kemudian dianalisis sesuai tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, dengan kegiatan mengamati diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Kegiatan mengamati diharapkan dapat melatih kompetensi kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi.

b. Menanya (*Questioning*)

Menanya merupakan kegiatan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang sedang diamati atau untuk menambah informasi tentang objek pengamatan (dari

pertanyaan faktual hingga hipotetik). Kegiatan menanya diharapkan dapat mengembangkan kompetensi kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Kegiatan menanya merupakan kegiatan untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir peserta didik. Pertanyaan yang muncul menjadi dasar untuk mencari informasi lebih lanjut.

c. Mengumpulkan Informasi

Mengumpulkan informasi merupakan kegiatan lanjutan dari menanya. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber, pengamatan, atau melakukan percobaan. Kompetensi yang diharapkan dapat mengembang melalui kegiatan ini yaitu sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara, mengembangkan kebiasaan belajar, dan belajar sepanjang hayat.

d. Mengasosiasi/Mengolah Informasi/Menalar

Kegiatan mengasosiasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi, fakta maupun ide-ide yang telah diperoleh dari kegiatan mengamati, menanya, maupun mencoba untuk selanjutnya diolah. Pengolahan informasi merupakan kegiatan untuk memperluas dan memperdalam informasi yang diperoleh sampai mencari solusi dari berbagai sumber. Sedangkan dalam kegiatan menalar, peserta didik

menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi yang dapat dikembangkan melalui kegiatan ini yaitu sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur, dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

e. Mengomunikasikan

Kegiatan mengomunikasikan merupakan kegiatan yang mana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan apa yang telah dipelajari baik dengan cara ditulis maupun diceritakan. Melalui kegiatan ini, maka guru dapat memberikam konfirmasi jika ada kesalahan pemahaman peserta didik. Kompetensi yang diharapkan dapat berkembang dari kegiatan ini adalah sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, serta mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar (M. Hosnan, 2014: 37-76). Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik menurut Hosnan dapat disajikan seperti Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Kegiatan	Aktivitas Belajar
Mengamati (<i>observing</i>)	Melihat, mengamati, membaca, mendengar,
Menanya (<i>questioning</i>)	Mengajukan pertanyaan dari yang faktual sampai yang bersifat hipotesis; diawali dengan bimbingan guru sampai dengan mandiri (menjadi suatu kebiasaan)
Mengumpulkan Data	Menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan, menentukan sumber

<i>(experimenting)</i>	data (benda, dokumen, buku, eksperimen),
Mengasosiasi <i>(associating)</i>	Menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, menentukan hubungan data/kategori, menyimpulkan dari hasil analisis data; dimulai
Mengomuni- kasikan	Menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar,

Sumber: M. Hosnan (2014:39)

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka langkah pendekatan saintifik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengamati (proses pengumpulan data dengan pengamatan langsung pada objek secara sistematis), menanya (pengajuan pertanyaan mengenai objek pengamatan untuk hal-hal yang belum dipahami maupun untuk menambah informasi dari objek pengamatan), mengumpulkan data (pengumpulan data/informasi dari kegiatan mengamati dan menanya), mengasosiasi (mengkaji lebih luas dan lebih dalam informasi yang telah diperoleh serta mengidentifikasi hubungannya dengan apa yang ada dalam kehidupan sehari-hari), dan mengomunikasikan (penyampaian hasil diskusi kelompok mengenai materi yang sedang dipelajari untuk mengetahui kebenaran dari hasil diskusi/mendapatkan konfirmasi dari guru).

E. Bahan Ajar

Secara teori terdapat beberapa yang harus dipahami dalam menyusun bahan ajar agar nantinya menjadi bahan ajar yang berkualitas dan sesuai

dengan tujuan pengembangan. Hal tersebut meliputi pengertian bahan ajar, fungsi bahan ajar, tujuan dan manfaat pembuatan bahan ajar, unsur-unsur bahan ajar, dan klasifikasi bahan ajar.

1. Pengertian Bahan ajar

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara lebih sempit bahan ajar biasanya disebut sebagai materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang dapat dikatakan sebagai program yang disusun guru untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran yang diturunkan dari kurikulum yang berlaku (Abidin, 2014:263).

Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Panen dalam Prastowo, 2015:17). Definisi bahan ajar dapat dijabarkan sebagai berikut (Depdiknas, 2008: 6-7).

- a. Bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- b. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Bahan yang dimaksud baik berupa tertulis maupun tidak tertulis.

- d. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Menurut *National Centre For Comperency Based Training* bahwa segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan tersebut baik bersifat tertulis maupun tidak tertulis (Prastowo, 2015:16). Pendapat lain menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar sangat menentukan dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Bahan ajar harus dikuasai dan dipahami oleh peserta didik, karena membantu dalam pencapaian pembelajaran (Astrini, 2013:19).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat bahan-bahan baik tertulis maupun tidak tertulis yang tersusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam menguasai kompetensi pembelajaran.

2. Fungsi Bahan Ajar

Beberapa klasifikasi utama fungsi bahan ajar sebagaimana diuraikan sebagai berikut.

- a. Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar. Berdasarkan pihak-pihak yang menggunakan bahan ajar, fungsi

bahan ajar dibedakan menjadi dua macam, yakni fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik.

Fungsi bahan ajar bagi pendidik, yaitu

- 1) menghemat waktu pendidik dalam mengajar;
- 2) mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator;
- 3) meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif;
- 4) sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik;
- 5) sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Adapun, fungsi bahan ajar bagi peserta didik, yaitu;

- 1) peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain;
- 2) peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki;
- 3) peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri;
- 4) membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri;
- 5) sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

b. Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, antara lain fungsi dalam pembelajaran klasikal, fungsi dalam pembelajaran individual, dan fungsi dalam pembelajaran kelompok. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, yaitu

- 1) sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawas dan pengendali proses pembelajaran (dalam hal ini peran peserta didik bersifat pasif dan belajar sesuai kecepatan pendidik dalam mengajar);
- 2) sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.

Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, yaitu

- 1) sebagai media utama dalam proses pembelajaran;
- 2) sebagai alat yang digunakan untuk memperoleh informasi;
- 3) sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.

Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, yaitu

- 1) sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri;

2) sebagai bahan pendukung bahan belajar utama, apabila dirancang sedemikian rupa, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

Dalam pembuatan bahan ajar terdapat empat hal pokok yang melingkupinya menjadi pembuatan bahan ajar (Prastowo, 2015:24), yaitu;

- a. membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu;
- b. menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik;
- c. memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran;
- d. agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Adapun, tujuan penyusunan bahan ajar (Depdiknas, 2008:9) sebagai berikut.

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri, yaitu

- a. diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik;
- b. tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh;
- c. bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi;
- d. menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar;
- e. bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya;
- f. bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat.

Manfaat lain yang diperoleh peserta didik, apabila tersedianya bahan ajar yang bervariasi, inovatif, dan menarik, yaitu;

- a. kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan;
- b. peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik;
- c. peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

4. Unsur-unsur Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dari berbagai sumber belajar yang tepat secara

sistematis, oleh karena itu bahan ajar mengandung unsur-unsur tertentu. Terdapat enam komponen yang berkaitan dengan unsur-unsur penyusun bahan ajar (Prastowo, 2015:28) dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Petunjuk belajar

Komponen pertama ini meliputi petunjuk bagi pendidik maupun peserta didik. Di dalamnya dijelaskan tentang bagaimana pendidik sebaiknya mengajarkan materi kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik sebaiknya mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar.

b. Kompetensi yang akan dicapai

Komponen yang kedua adalah kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, sebagai pendidik harus menjelaskan dan mencantumkan dalam bahan ajar yang tersusun tersebut dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang ingin dikuasai peserta didik.

c. Informasi pendukung

Komponen ketiga adalah informasi pendukung yang merupakan berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar sehingga peserta didik akan semakin mudah dan semakin komprehensif untuk menguasai pengetahuan yang akan mereka peroleh.

d. Latihan-latihan

Komponen keempat ini merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar. Dengan demikian, kemampuan yang sering mereka pelajari akan semakin terarah dan dikuasai secara matang.

e. Petunjuk kerja atau lembar kerja

Petunjuk kerja atau lembar kerja adalah suatu lembar atau beberapa lembar kertas yang berisi sejumlah langkah-langkah prosedural cara pelaksanaan aktivitas atau kegiatan tertentu yang harus dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan praktik dan lainnya.

f. Evaluasi

Komponen terakhir ini merupakan salah satu bagian dari proses penilaian. Dalam komponen evaluasi terdapat sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah mengikuti proses pembelajaran.

5. Klasifikasi Bahan Ajar

Klasifikasi bahan ajar dapat dijelaskan berdasarkan beberapa klasifikasi, yaitu bahan ajar menurut bentuknya, bahan ajar menurut cara kerjanya, dan bahan ajar menurut sifatnya. Klasifikasi ini diuraikan (Diknas dalam Prastowo, 2015:40-43) sebagai berikut.

a. Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, antara lain bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.

- 1) Bahan cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya: *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- 2) Bahan ajar dengan program audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung dapat didengar oleh seseorang maupun sekelompok orang. Contohnya: kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya: video compact disk dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, animasi, video) yang dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya: *compact disk interactive*.

b. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, antara lain bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar audio, dan bahan ajar media (komputer).

- 1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contoh: foto, diagram, display, model dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan/atau dipelajari peserta didik. Contoh: slide, filmstrips, overhead transparencies, dan proyeksi komputer.
- 3) Bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, memerlukan alat pemain (player) media rekam tersebut, seperti tape compe, CD player, VCD player, multimedia player, dan lain sebagainya. Contoh bahan ajar seperti ini adalah kaset, CD, flash disk, dan lain-lain.
- 4) Bahan ajar video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video, video tape player, VCD player, DVD player, dan sebagainya. Bahan ajar ini dilengkapi dengan

gambar yang disajikan secara bersamaan dengan suara. Contoh: video, film, dan lain sebagainya.

- 5) Bahan ajar (media) komputer, yakni berbagai jenis bahan ajar mencetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contoh: computer medicated instruction, dan computer based multimedia atau *hypermedia*.

c. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Berdasarkan sifat bahan ajar dibagi menjadi empat macam sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar yang berbasiskan cetak, misalnya: buku, pamflet, panduan belajar peserta didik, bahan tutorial buku kerja peserta didik, peta, *charts*, foto bahan dari majalah serta koran, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya: audio cassette, siaran radio, slide, film strips, film, video cassettes, siaran televise, videointeraktif, computer based tutorial, dan multimedia.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya: kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya: telepon, handphone, video conferencing, dan lain sebagainya.

F. Pengembangan Bahan Ajar

Terdapat sejumlah alasan, mengapa guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar, yakni ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang akan dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan bahan ajar sendiri. Sebuah bahan ajar bisa saja menempati posisi sebagai bahan ajar pokok ataupun suplemen untuk mendukung kurikulum.

Bahan ajar pokok adalah bahan ajar yang memenuhi tuntutan kurikulum, sedangkan bahan ajar suplemen adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk memperkaya, menambah, ataupun memperdalam isi kurikulum. Apabila bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak ada ataupun sulit diperoleh, dengan membuat bahan belajar sendiri adalah suatu keputusan yang bijak. Mengembangkan bahan ajar, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik itu berupa pengalaman maupun pengetahuan sendiri, ataupun penggalian informasi dari narasumber baik orang ahli ataupun teman sejawat. Demikian pula referensi dapat kita peroleh dari buku-buku, media masa, dan internet. Namun demikian, walaupun bahan yang sesuai dengan kurikulum cukup melimpah bukan berarti kita tidak perlu mengembangkan bahan sendiri. Bagi peserta didik,

seringkali bahan yang terlalu banyak membuat mereka bingung, untuk itu guru perlu membuat bahan ajar untuk menjadi pedoman bagi peserta didik.

Pertimbangan lain adalah karakteristik sasaran. Bahan ajar yang dikembangkan orang lain seringkali tidak cocok untuk peserta didik kita. Ada sejumlah alasan ketidakcocokan, misalnya lingkungan sosial, geografis, budaya, dan lain-lain. Bahan ajar yang dikembangkan sendiri dapat disesuaikan dengan karakteristik sasaran. Selain lingkungan sosial, budaya, dan geografis, karakteristik sasaran juga mencakup tahapan perkembangan peserta didik, kemampuan awal yang telah dikuasai, minat, dan latar belakang keluarga. Bahan ajar yang dikembangkan sendiri dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sebagai sasaran.

Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memberikan solusi kesulitan dalam belajar. Terdapat sejumlah materi pembelajaran yang seringkali peserta didik sulit untuk memahaminya ataupun guru sulit untuk menjelaskannya. Kesulitan tersebut dapat saja terjadi karena materi tersebut abstrak, rumit, asing, dan banyak penyebab lainnya, untuk mengatasi kesulitan ini perlu dikembangkan bahan ajar yang tepat. Jika materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat abstrak, bahan ajar harus mampu membantu peserta didik menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut, misalnya dengan penggunaan gambar, foto, bagan, dan skema. Demikian pula materi yang rumit, harus dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

1. Tujuan dan Manfaat Pengembangan Bahan Ajar

Tujuan disusunnya bahan ajar sebagai berikut.

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Adapun, manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sebagai berikut.

- a. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Tidak lagi bergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh
- c. Bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- d. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- e. Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

Di samping itu, guru juga dapat memperoleh manfaat lain misalnya: tulisan tersebut dapat diajukan untuk menambah angka kredit saat kenaikan pangkat ataupun dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

2. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar hendaklah memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Di antara prinsip pembelajaran tersebut sebagai berikut (Diknas, 2008 :10).

- a. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak. Peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep tertentu apabila penjelasan dimulai dari yang mudah atau sesuatu yang kongkret, sesuatu yang nyata ada di lingkungan mereka.
- b. Pengulangan akan memperkuat pemahaman. Dalam pembelajaran, pengulangan sangat diperlukan agar peserta didik lebih memahami suatu konsep.
- c. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik. Seringkali kita menganggap enteng dengan memberikan respon yang sekedarnya atas hasil kerja peserta didik. Padahal respon yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik akan menjadi penguatan pada diri peserta didik.
- d. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Seorang peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih berhasil dalam belajar, untuk itu salah satu

tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah memberikan dorongan (motivasi) agar peserta didik mau belajar.

- e. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- f. Pembelajaran adalah suatu proses yang bertahap dan berkelanjutan, dalam proses pembelajaran, guru ibarat pemandu perjalanan. Pemandu perjalanan yang baik, akan memberitahukan kota tujuan akhir yang ingin dicapai, bagaimana cara mencapainya, kota-kota apa saja yang akan dilewati, dan memberitahukan pula sudah sampai di mana dan berapa jauh lagi perjalanan. Dalam pembelajaran, setiap anak akan mencapai tujuan tersebut dengan kecepatannya sendiri, namun mereka semua akan sampai kepada tujuannya dengan waktu yang berbeda-beda. Inilah sebagian dari prinsip belajar tuntas.
- g.

G. Pedoman Penyusunan Bahan Ajar

Pedoman penyusunan bahan ajar, yaitu analisis kebutuhan bahan ajar dan penyusunan peta bahan ajar.

1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap KI dan KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. Analisis yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut.

- a. Analisis KI dan KD

Analisis KI dan KD dilakukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini akan dapat diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yang dipilih. Berikut diberikan contoh analisis KI dan KD untuk menentukan jenis bahan ajar.

Contoh analisis KI-KD

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : VII Semester : 1

Kompetensi Dasar : Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Bahan Ajar
<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan 	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan pengembangan cerita fantasi Menulis cerita fantasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan 	Langkah penyusunan cerita fantasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati judul, kerangka, dan langkah mengembangkan cerita fantasi Mempertanyakan langkah membuah cerita 	Buku teks, LKPD

dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.	struktur, kaidah penggunaan kata/kalimat/tanda baca/ejaan		fantasi	
			<ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi dari berbagai sumber langkah menulis cerita fantasi • Menggali informasi untuk mengembangkan kerangka cerita fantasi menjadi cerita utuh. 	

★ Kebutuhan bahan ajar dapat dilihat dari analisis di atas, jenis bahan ajar dapat diturunkan dari pengalaman belajarnya. Semakin jelas pengalaman belajar diuraikan akan semakin mudah guru menentukan jenis bahan ajarnya. Jika analisis dilakukan terhadap seluruh KI maka akan diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan oleh guru.

b. Analisis Sumber Belajar

Sumber belajar yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan bahan ajar perlu dilakukan analisis. Analisis dilakukan terhadap

ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya. Analisis ini dilakukan dengan cara menginventarisasi ketersediaan sumber belajar yang dikaitkan dengan kebutuhan.

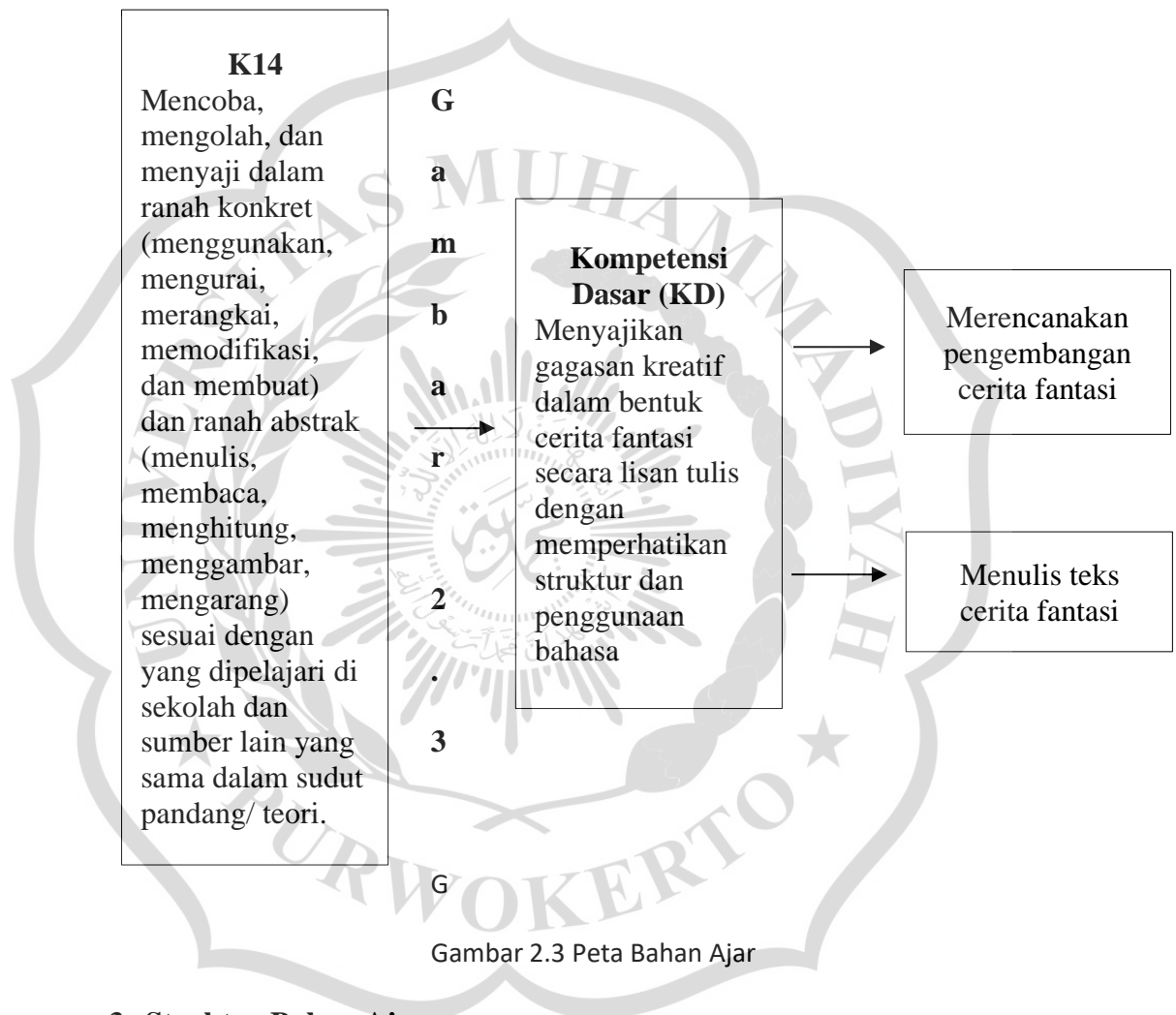
c. Pemilihan dan Penentuan Bahan Ajar

Pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi. Dengan demikian, bahan ajar dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan KD yang akan diraih oleh peserta didik. Jenis dan bentuk bahan ajar ditetapkan atas dasar analisis kurikulum dan analisis sumber bahan sebelumnya.

2. Penyusunan Peta Bahan Ajar

Peta kebutuhan bahan ajar disusun setelah diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan melalui analisis kebutuhan bahan ajar. Peta kebutuhan bahan ajar sangat diperlukan guna mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis dan sekuensi atau urutan bahan ajarnya seperti apa. Sekuensi bahan ajar ini sangat diperlukan dalam menentukan prioritas penulisan. Di samping itu peta dapat digunakan untuk menentukan sifat bahan ajar, apakah *dependen* (tergantung) atau *independen* (berdiri sendiri). Bahan ajar *dependen* adalah bahan ajar yang ada kaitannya antara bahan ajar yang satu dengan bahan ajar yang lain sehingga dalam penulisannya perlu memperhatikan bahan ajar lainnya apalagi kalau saling mempersyaratkan. Bahan ajar *independen* adalah

bahan ajar yang berdiri sendiri atau dalam penyusunannya tidak harus memperhatikan atau terikat dengan bahan ajar yang lain. Contoh peta bahan ajar sebagai berikut.



Gambar 2.3 Peta Bahan Ajar

3. Struktur Bahan Ajar

Penyusunan bahan ajar terdapat perbedaan dalam strukturnya antara bahan ajar yang satu dengan bahan ajar yang lain. Guna mengetahui perbedaan-perbedaan dimaksud dapat dilihat pada matrik berikut ini.

Tabel 2.2 Struktur Bahan Ajar Cetak (Printed)

No.	Komponen	Ht	Bu	MI	LKPD	Bro	Lf	Wch	F/Gb	Mo/M
1.	Judul	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Petunjuk belajar	-		√	√	-	-	-	-	-
3.	KD/MP	-	√	√	√	√	√	**	**	**
4.	Informasi pendukung	√		√	√	√	√	**	**	**
5.	Latihan	-	√	√	-	-	-	-	-	-
6.	Tugas/L.kerja	-		√	√	-	-	-	**	**
7.	Penilaian	-	√	√	√	√	√	**	**	**

Keterangan:

Ht: handout, Bu: Buku, MI: Modul, LKPD: Lembar Kegiatan Peserta didik, Bro: Brosur, Lf: Leaflet, Wch: Wallchart, F/Gb: Foto/Gambar, Mo/M: Model/Maket (Depdiknas, 2008:18).

H. Modul Cerita Fantasi

1. Pengertian Modul

Dalam buku pedoman umum pengembangan bahan ajar (Depdiknas, 2004) Modul diartikan sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Ismawati (2012: 141) mengartikan modul adalah materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya (siswa) diharapkan dapat menyerap sendiri materi

di dalamnya, tanpa atau sedikit mungkin membutuhkan bantuan orang lain.

Modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Prastowo, 2014:106).

Berbagai definisi modul, dapat disimpulkan bahwa modul merupakan bahan ajar terprogram yang disusun secara sistematis, dan terperinci serta menarik dengan tujuan siswa mudah memahami materi ajar dengan bantuan atau bimbingan yang minimal, bahkan tanpa guru.

Dalam menyusun maupun mengembangkan modul yang baik terdapat beberapa kriteria diantaranya; 1) materi relevan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai peserta didik, 2) Modul tersusun secara lengkap, paling tidak mencakup antara lain, judul kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik, petunjuk penggunaan, informasi, langkah kerja dan penilaian, 3) Materi memberikan penjelasan secara lengkap tentang definisi, klasifikasi, prosedur, perbandingan, rangkuman dan lain-lain, 4) Padat pengetahuan, 5) Kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan, 6) Kalimat yang disajikan singkat jelas, dan 7) Menuntut guru dan peserta didik, sehingga mudah digunakan (Prastowo, 2014).

Jadi modul yang baik adalah yang berisi materi yang relevan dengan kurikulum, materi lengkap, kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan, penyajian materi jelas dan mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik.

2. Struktur Modul

Dalam melakukan penyusunan modul pembelajaran terdapat beberapa struktur yang dikembangkan oleh para ahli agar sebuah modul dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Pendapat yang senada mengenai struktur modul juga disampaikan oleh Ismawati (2012) bahwa sebuah modul dapat disusun dengan struktur: 1) judul modul, 2) petunjuk umum yang meliputi KD, pokok bahasan, indikator pencapaian, referensi, strategi pembelajaran, lembar kegiatan pembelajaran, petunjuk untuk memahami langkah-langkah materi pembelajaran, materi modul, dan evaluasi, 3) materi modul, dan 4) evaluasi. Di samping kedua struktur tersebut, Vembriarto (1985) menyatakan bahwa modul tersusun atas; 1) lembar kegiatan siswa, 2) lembar kerja bagi siswa, 3) kunci lembaran kerja, 4) lembaran evaluasi, dan 5) kunci lembaran evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai struktur modul, dapat disimpulkan bahwa struktur minimal sebuah modul terdiri atas; 1) judul identitas: nama modul dari mata pelajaran tertentu, 2) petunjuk belajar: bagian ini memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang ditempuh dalam pembelajaran modul, 3) standar kompetensi-kompetensi dasar:

berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai, 4) materi modul: bagian penjelasan secara rinci tentang materi pembelajaran, 5) latihan-latihan: berisi pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab siswa, dan 6) evaluasi: pengukuran pencapaian pemahaman materi.

Penyusunan modul dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan struktur penyusunan modul seperti telah direkomendasikan dalam teori penyusunan modul untuk dapat dimanfaatkan dengan efektif.

3. Langkah-langkah Menyusun Bahan Ajar Modul

Untuk dapat menyusun modul yang baik, diperlukan pemahaman mengenai langkah-langkah menyusun bahan ajar modul. Beberapa langkah-langkah penyusunan bahan ajar modul telah dikemukakan oleh para ahli atau otoritas pendidikan terkait.

Departemen Pendidikan Nasional (2004), juga menerbitkan pedoman Umum dan Pemanfaatan Bahan Ajar, yang memaparkan langkah-langkah menyusun bahan ajar modul. Adapun langkah-langkah yaitu menganalisis kurikulum, menentukan judul modul, pemberian kode penulisan modul. Prastowo (2014: 133) juga menjelaskan langkah-langkah menyusun modul yaitu analisis kurikulum, menentukan judul modul, pemberian kode, penulisan modul.

Dari pendapat ahli dan pedoman langkah penyusunan modul yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menyusun modul meliputi: 1) menganalisis kurikulum: langkah pertama ini bertujuan untuk menentukan materi

mana yang memerlukan bahan ajar, 2) penentuan judul modul, dalam langkah menentukan judul kita harus mengacu kepada kompetensi dasar atau materi pokok dalam kurikulum, 3) menuliskan materi: materi modul sangat tergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai, dan materi modul tidak harus ditulis secara lengkap. Kita dapat menunjukkan referensi yang kita gunakan agar peserta didik membaca lebih jauh.

Tugas-tugas atau latihan harus ditulis secara lengkap, jelas, dan tidak membingungkan, dan 4) menentukan format tata letak: pada langkah ini kita menentukan struktur modul, jenis huruf, dan *layout* modul.

Dengan demikian sebuah modul dapat dikatakan baik secara sistematis jika disusun dengan memperhatikan langkah-langkah penyusunan modul seperti telah dijelaskan di atas.

4. Tujuan Penggunaan Bahan Ajar (Modul) dalam Pembelajaran

★ Sebuah modul disusun dengan maksud dan tujuan tertentu, namun secara umum keberadaan modul diperuntukkan bagi peningkatan efektivitas pembelajaran, baik yang dilakukan oleh siswa maupun guru. Modul juga disusun untuk dapat memfasilitasi siswa agar dapat melakukan pembelajaran yang lebih mandiri atau otonom.

Tujuan penyusunan modul dapat disarikan dari definisi modul itu sendiri. Dalam pedoman umum pengembangan bahan ajar (Depdiknas, 2004), modul didefinisikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan

bimbingan guru. Dengan demikian modul disusun dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran mandiri bagi siswa. Keberadaan modul yang berisi informasi dan juga petunjuk pembelajaran yang jelas siswa dapat melakukan pembelajarannya tanpa pendampingan guru setiap waktu.

Di samping membantu siswa untuk lebih belajar mandiri, modul juga disusun dengan tujuan untuk dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Prastowo (2012:396), mengemukakan manfaat penggunaan modul dalam pembelajaran yaitu untuk membangkitkan motivasi peserta didik penyampaian informasi, dan penilaian hasil belajar. Dengan keberadaan modul diharapkan siswa menjadi lebih terbantu dalam mempelajari dan menguasai suatu materi, sehingga kemudahan yang diperolehnya itu dapat menumbuhkan motivasi untuk terus belajar. Modul juga bermanfaat menjadi saran penyampaian informasi atau materi di samping guru dan buku pelajaran. Jika buku pelajaran terlalu padat berisi materi, maka modul lebih banyak memuat informasi yang disertai latihan sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengukur pengetahuan yang dimilikinya melalui proses latihan tersebut.

Pendapat mengenai tujuan penyusunan modul, dapat disimpulkan bahwa manfaat modul dalam pembelajaran adalah karena modul dapat menjadikan pembelajaran berjalan lebih efektif. Hal ini disebabkan pembelajaran modul merupakan bentuk pembelajaran mandiri yang dapat membantu siswa untuk belajar sendiri mengenai materi pembelajaran

tanpa adanya campur tangan guru, siswa dapat belajar sesuai dengan cara mereka.

I. Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, penelitian oleh Elsyia Fitri Utami (2018) tentang “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas VII MTs Miftahussalam Medan”. Latar belakang dalam penelitian ini adalah karena pentingnya menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran dan penggunaan bahan ajar interaktif yang masih jarang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar interaktif teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter pada siswa kelas VII MTs Miftahussalam Medan. (2) Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar interaktif teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter pada siswa kelas VII MTs Miftahussalam Medan. (3) Mendeskripsikan efektivitas siswa dengan menggunakan bahan ajar interaktif teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter pada siswa kelas VII MTs Miftahussalam Medan. Penelitian lain oleh Ni Luh Gede Riwan Putri Bintari (2014) tentang “Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (Problem Based Learning) Sesuai Kurikulum 2013 Di Kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik sesuai Kurikulum 2013 di

kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura, (2) pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik sesuai Kurikulum 2013 di kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura, (3) evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik sesuai Kurikulum 2013 di kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura, dan (4) kendalakendala yang dialami yang guru dalam menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik sesuai Kurikulum 2013 di kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura. Hasil penelitian lain oleh Inayah Hikmahwati (2017) tentang “Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Fantasi Berdasarkan Ancangan Kajian Struktur dan Nilai-Nilai Pendidikan Untuk Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Daarul Quran. Berdasarkan studi pendahuluan baik observasi, wawancara maupun angket menunjukkan bahwa materi cerita fantasi adalah materi yang baru bagi siswa dan merupakan salah satu materi yang sulit untuk di pahami. Kurangnya bahan ajar alternatif yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah latar belakang penulis membuat penelitian dan pengembangan bahan ajar buku pengayaan teks cerita fantasi berdasarkan kajian struktur cerita fantasi yang diambil dari kumpulan cerita *Kimi dan Buku Ajaib*. Cerita fantasi yang mengandung nilai-nilai pendidikan yaitu nilai sosial, nilai religi dan nilai moral diambil sebagai contoh cerita fantasi dalam buku pengayaan. Kajian tersebut bertujuan untuk memberikan kecerdasan berupa bertambahnya pengetahuan beserta moral siswa. Penelitian lain yang relevan oleh Sri

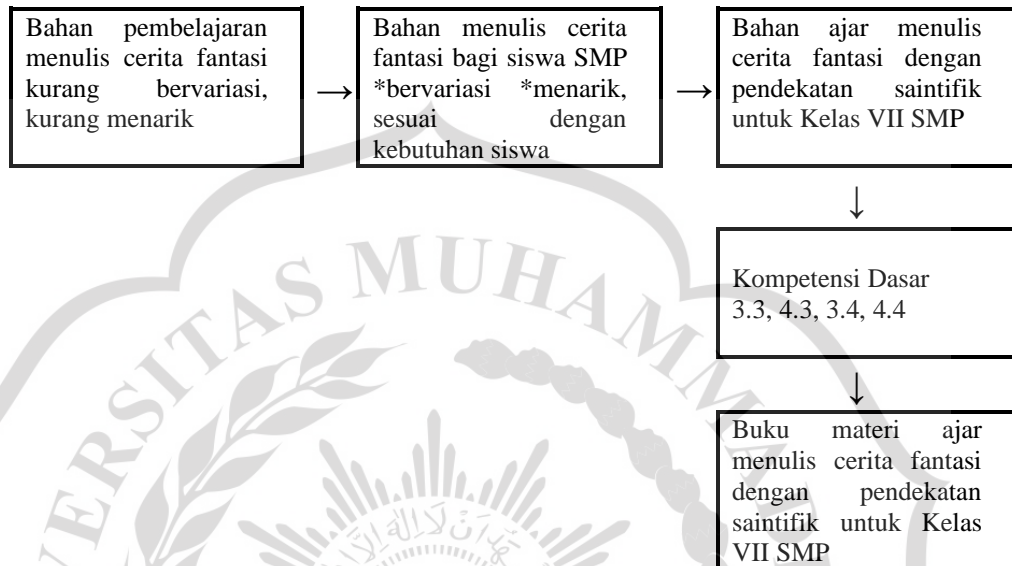
Haryati tentang “Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013”. Kebijakan pemerintah Indonesia tentang pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 harus didukung oleh semua pemangku kepentingan. Pendidikan karakter tidak hanya penting, tetapi mutlak dibutuhkan oleh suatu bangsa agar menjadi bangsa yang beradab. Penelitian lain oleh Merina Tri Rahma Okta tentang “Pengembangan LKPD Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Metakognitif Untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VII”. Penelitian ini didasari oleh kondisi pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang belum optimal. Bahan ajar yang digunakan belum membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menerapkan aspek metakognitif. Penelitian ini bertujuan (1) menghasilkan LKPD Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Metakognitif, (2) mendeskripsikan kelayakan bahan ajar LKPD Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Metakognitif yang dikembangkan berdasarkan ahli materi, ahli media, praktisi, guru, dan siswa.

J. Kerangka Pikir Penelitian

Dari landasan teori yang dikemukakan terdahulu, dapat dikemukakan kerangka berpikir penelitian ini, bahwa menulis cerita fantasi di dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah menengah pertama, menjadi bagian dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kurikulum disebutkan adanya kompetensi dalam bidang bahasa Indonesia yang terdiri dari empat hal yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan

menulis. Pencapaian keempat kompetensi itu dalam pembelajaran di SMP menghadapi permasalahan. Permasalahannya berkaitan dengan bahan ajar yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran menulis cerita fantasi kurang bervariasi dan kurang menyenangkan. Adanya permasalahan tersebut mengakibatkan guru mengajarkan menulis cerita fantasi di SMP sebagai pembelajaran ilmu sastra. Pembelajaran yang bernuansa ilmu sastra ini disambut negative oleh siswa, sehingga siswa menganggap menulis cerita fantasi sebagai pembelajaran yang sulit dan pembelajaran yang tidak menyenangkan. Untuk mewujudkan hakikat pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah menengah pertama dan keberhasilan menemukan upaya mengatasi masalah tersebut di atas, diperlukan suatu bahan pembelajaran yang sesuai. Pengembangan bahan pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah menengah pertama ini melibatkan sejumlah komponen sistem yang di dalamnya menyangkut: (1) hambatan yang dihadapi guru dan siswa, serta cara pemecahannya selama guru memilih bahan ajar dan menerapkan di dalam pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah menengah pertama; (2) bahan ajar yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan pendekatan saintifik di sekolah menengah pertama; (3) pengembangan materi ajar menulis cerita fantasi dengan pendekatan saintifik; dan (4) memperbaiki bahan ajar menulis cerita fantasi dengan pendekatan saintifik berdasarkan pendapat ahli dan praktisi terhadap bahan ajar menulis cerita fantasi dengan pendekatan saintifik.

Kerangka berpikir ini digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 2.3. Diagram Kerangka Pikir Penelitian