PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYUSUN TEKS CERITA FABEL MENGGUNAKAN METODE *THINK TALK WRITE* DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS VIII F SMP NEGERI 1 BATANG

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada

Universitas Negeri Semarang

Oleh:

Pandu Lutfiyono

2101412145

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Februari 2018

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Mukh Doyin, M.Si.	Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196506121994121001	NIP. 198307212008122001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang" karya,

Nama : Pandu Lutfiyono

Nim : 2101412145

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang hari Jumat, tanggal 14 Februari 2018.

Semarang, Februari 2018

Panitia Ujian

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 19600803198911001

Sekretaris,

Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 19810923200812204

Penguji I,

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.
NIP 198202122006042002

Penguji II,

Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307212008122001

Penguji III,

Dr. Mukh Doyin, M.Si.
NIP 196506121994121001

iii

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagai bagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Februari 2018

Pandu Lutfiyono

2101412145

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Hal yang paling penting adalah untuk mencoba dan menginspirasi orang lain sehingga mereka dapat menjadi besar dalam apapun yang mereka ingin lakukan. (Kobe Bryant)
2. Rintangan bukan untuk menghentikanmu. Jika anda bertemu tembok, jangan berbalik dan menyerah. Cari cara untuk memanjatnya, menembusnya atau memutarinya. (Michael Jordan)

Persembahan :

1. Bapak Wahyono dan Ibu Uripah
2. Almamater

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Lutfiyono, Pandu. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle pada Siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Mukh Doyin, M.Si., Pembimbing II: Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.
Kata Kunci**:** Cerita Fabel, Metode *Think Talk Write*, Media *Puzzle.*

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Budi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Batang, peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Batang khususnya pada kelas VIII F memiliki beberapa masalah yang dialami dalam pembelajaran menyusun teks cerita fabel. Keterampilan menyusun teks cerita fabel yang dimiliki peserta didik masih rendah dan belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai peserta didik yang hanya 67. Permasalahan yang menyebabkan rendahnya keterampilan menyusun teks cerita fabel peserta didik di antaranya: kesulitan siswa dalam menentukan urutan struktur teks cerita fabel yaitu menentukan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dalam urutan teks cerita fabel. Untuk mengatasi rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyusun teks cerita fabel, peneliti memberikan solusi dengan menggunakan metode *Think Talk Write*.

Rumusan masalah penelitian ini (1) Bagaimana proses pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang, (2) Bagaimana perubahan perilaku siswa setelah menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang?, (3) Bagaimana peningkatan keterampilan menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang?.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah keterampilan menyusun teks cerita fabel pada peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang yang berjumlah 36 peserta didik. Penelitian ini terdiri atas dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Tes berupa menyusun teks cerita fabel, sedangkan nontes berupa observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Analisis data meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Pada proses pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita fabel, guru juga melakukan perbaikan dari siklus I ke siklus II untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini diketahui bahwa proses pembelajaran menyusun teks cerita fabel berjalan baik dan mengalami peningkatan pada setiap aspeknya, hasil tes keterampilan menyusun teks cerita fabel mengalami peningkatan sebesar 33%. Nilai siklus I peserta didik dari keseluruhan aspek

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,5 dalam kategori cukup, setelah dilakukan tindakan siklus II mencapai 85 dengan kategori baik. Adapun perilaku peserta didik mengalami perubahan ke arah yang positif. Hal tersebut diwujudkan dengan hasil observasi rata-rata siklus I sebesar 77% menjadi 89% pada siklus II. Adapun proses pembelajaran menyusun teks cerita fabel mengalami peningkatan 9,7% dari rata-rata siklus I sebesar 86% menjadi 95,7% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti memberi saran kepada guru bahasa dan sastra Indonesia agar menerapkan metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Para peneliti di bidang bahasa dan sastra Indonesia hendaknya melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keterampilan menyusun teks cerita fabel. Penelitian bisa dilakukan dengan menggunakan metode atau media pembelajaran yang lain sehingga dapat menjadi alternatif pilihan dalam pembelajaran menyusun teks cerita fabel.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya karena penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle*.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis secara khusus menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Bapak Dr. Mukh Doyin, M.Si. sebagai pembimbing I dan Ibu Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.

Penghargaan serta ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang dan memberikan fasilitas belajar dari awal sampai akhir;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Bapak dan Ibu dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Indonesia yang telah menanamkan ilmu sebagai bekal yang sangat bermanfaat;
4. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Batang bapak Achmad Suroso, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian;

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Guru Bahasa Indonesia Kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang bapak Budi Sutrisno, S.Pd. yang telah memberikan izin penelitian;
6. Siswa siswi kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian;
7. Nurul Khusnaini yang selalu mendampingi dan menyemangati saya baik susah, sedih, maupun gembira;
8. Teman-teman Pandawa dan Selir: Yanuar, Galih, Miftahul, Ari, Nadia, Rara, Silmy, Ditya, Fitria, Mita, Iyem walaupun mereka sudah meninggalkan saya karena sudah lulus terlebih dahulu;
9. Teman-teman rombel 5 PBSI 2012, teman-teman PPL SMP Negeri 1 Batang 2015 dan teman-teman KKN Lokasi Rejosari Timur 2015,
10. Teman-teman BSI angkatan 2012 dan teman-teman HIMA BSI 2013-2015;
11. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, meskipun demikian peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING ..... **ii**
PENGESAHAN KELULUSAN ..... **iii**
PERNYATAAN ..... **iv**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
SARI ..... **vi**
PRAKATA ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR DIAGRAM ..... **xix**
DAFTAR BAGAN ..... **xx**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Tujuan Penelitian 6
1.4 Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS **8**
2.1 Kajian Pustaka 8
2.2 Landasan Teoretis 14
2.2.1 Hakikat Teks Cerita Fabel 14
2.2.1.1 Pengertian Teks 14
2.2.1.2 Pengertian Cerita Fabel 15
2.2.1.3 Karateristik Cerita Fabel 20
2.2.1.4 Struktur Cerita fabel 22
2.2.1.5 Kaidah Kebahasaan 25
2.2.1.6 Manfaat Teks Cerita Fabel 27
2.2.2 Hakikat Menyusun 31

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2.1 Pengertian Menyusun 31
2.2.3 Hakikat Metode Pembelajaran *Think Talk Write* 32
2.2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran *Think Talk Write* 32
2.2.3.2 Sintakmatik Pembelajaran Metode *Think Talk Write* 36
2.2.4 Hakikat Media 39
2.2.4.1 Pengertian Media 39
2.2.4.2 Fungsi Media 43
2.2.4.3 Manfaat Media 45
2.2.4.4 Jenis-Jenis Media 49
2.2.5 Hakikat *Puzzle* 51
2.2.5.1 Pengertian *Puzzle* 51
2.2.5.2 Manfaat Bermain *Puzzle* 52
2.2.6 Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* 54
2.2.6.1 Penilaian Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel 59
2.3 Kerangka Berpikir 67
2.4 Hipotesis 69
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 70
3.1 Desain Penelitian 70
3.1.1 Prosedur Tindakan Siklus I 71
3.1.1.1 Perencanaan 71
3.1.1.2 Tindakan 72
3.1.1.3 Observasi 78
3.1.1.4 Refleksi 79
3.1.2 Prosedur TindakanSiklus II 80
3.1.2.1 Perencanaan 80
3.1.2.2 Tindakan 81
3.1.2.3 Observasi 86
3.1.2.4 Refleksi 87
3.2 Subjek Penelitian 87
3.3 Variabel Penelitian 88

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.3.1 Variabel Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel 88
3.3.2 Variabel Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* 88
3.4 Indikator Kinerja 89
3.4.1 Indikator Data Kuantitatif 89
3.4.2 Indikator Data Kualitatif 89
3.5 Instrumen Penelitian 90
3.5.1 Instrumen Tes 90
3.5.2 Instrumen Nontes 95
3.5.2.1 Pedoman Observasi 95
3.5.2.2 Pedoman Wawancara 103
3.5.2.3 Jurnal Siswa 103
3.5.2.4 Jurnal Guru 104
3.5.2.5 Pedoman Dokumentasi 104
3.6 Teknik Pengumpulan Data 105
3.6.1 Teknik Tes 105
3.6.2 Teknik Nontes 105
3.6.2.1 Observasi 105
3.6.2.2 Wawancara 106
3.6.2.3 Jurnal 107
3.6.2.4 Dokumentasi 107
3.7 Teknik Analisis Data 107
3.7.1 Teknik Kuantitatif 108
3.7.2 Teknik Kualitatif 109
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 110
4.1 Hasil Penelitian 110
4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I 110
4.1.1.1 Hasil Pengamatan Proses Peningkatan Keterampilan Siswa Menyusun teks cerita fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* Siklus I 112
4.1.1.2 Hasil Perubahan Sikap Religius Siklus I 120
4.1.1.3 Hasil Perubahan Sikap Sosial Siklus I 122

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.1.1.4 Hasil Tes Pengetahuan Menyusun Teks Cerita Fabel menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus I 127
4.1.1.5 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus I 130
4.1.1.6 Refleksi Siklus I 141
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II 152
4.1.2.1 Hasil Pengamatan Proses Peningkatan Keterampilan Siswa Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* Siklus II 154
4.1.2.2 Hasil Perubahan Sikap Religius Siklus II 162
4.1.2.3 Hasil Perubahan Sikap Sosial Siklus II 165
4.1.2.4 Hasil Tes Pengetahuan Menyusun Teks Cerita Fabel menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus II 169
4.1.2.5 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus II 172
4.1.2.6 Refleksi Siklus II 182
4.2 Pembahasan 186
4.2.1 Proses Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel 189
4.2.1.1 Perbandingan Hasil Penelitian pada Proses Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Kajian Pustaka 200
4.2.2 Perubahan Sikap Religius Peserta Didik 203
4.2.2.1 Perbandingan Sikap Religius Peserta Didik dengan Kajian Pustaka . 207
4.2.3 Perubahan Sikap Sosial Peserta Didik 207
4.2.3.1 Perbandingan Perubahan Sikap Jujur Pesereta Didik dengan Kajian Pustaka 214
4.2.3.2 Perbandingan Perubahan Sikap Tanggung Jawab Pesereta Didik dengan Kajian Pustaka 215

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.2.3.3 Perbandingan Perubahan Sikap Disiplin Pesereta Didik dengan Kajian Pustaka 215
4.2.3.4 Perbandingan Perubahan Sikap Percaya Diri Pesereta Didik dengan Kajian Pustaka 216
4.2.4 Peningkatan Pengetahuan Menyusun Teks Cerita Fabel 216
4.2.4.1 Perbandingan Hasil Tes Pengetahuan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Kajian Pustaka 218
4.2.5 Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel 219
4.2.5.1 Perbandingan Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Kajian Pustaka 222
BAB V PENUTUP 223
5.1 Simpulan 223
5.2 Saran 224
DAFTAR PUSTAKA 226
LAMPIRAN 230

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Sintakmatik Metode Pembelajarn *Think Talk Write* 36
Tabel 2.2 Jenis-jenis Media..... 50
Tabel 2.3 Penerapan Metode *Think Talk Write* Pada Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Media *Puzzle* 56
Tabel 3.1 Tindakan Siklus I 73
Tabel 3.2 Tindakan Siklus II 81
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Tes Ketrampilan Menyusun Teks Cerita Fabel . 91
Tabel 3.4 Aspek Penilaian Ketrampilan Menyusun Teks Cerita Fabel 91
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Tes Ketrampilan Menyusun Teks Cerita Fabel..... 95
Tabel 3.6 Pedoman Observasi Pembelajaran 96
Tabel 3.7 Pedoman Observasi Perilaku Siswa dan Indikator Perilaku 97
Tabel 3.8 Rubrik Penskoran Pengamatan Sikap 102
Tabel 3.9 Pedoman Observasi 106
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel..... 113
Tabel 4.2 Perubahan Sikap Religius Peserta Didik Siklus I 121
Tabel 4.3 Hasil Perubahan Sikap Sosial Peserta Didik Siklus I 122
Tabel 4.4 Hasil Tes Pengetahuan Menyusun teks cerita fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus I 128
Tabel 4.5 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun teks cerita fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus I..... 131
Tabel 4.6 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus I Aspek Isi Teks 134

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tabel 4.7 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus I Aspek Struktur Teks 136
Tabel 4.8 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus I Aspek Kosakata 137
Tabel 4.9 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus I Aspek Mekanik..... 139
Tabel 4.10 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus I Aspek Bahasa 140
Tabel 4.11 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel Siklus II 155
Tabel 4.12 Perubahan Sikap Religius Peserta Didik Siklus II 163
Tabel 4.13 Hasil Perubahan Sikap Sosial Peserta Didik Siklus II 165
Tabel 4.14 Hasil Tes Pengetahuan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus II 170
Tabel 4.15 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Siklus II 173
Tabel 4.16 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Siklus II Aspek Isi 175
Tabel 4.17 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Tek Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus II Aspek Struktur Teks 176
Tabel 4.18 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Tek Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus II Aspek Kosakata 178

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tabel 4.19 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Tek Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus II Aspek Mekanik 179
Tabel 4.20 Hasil Tes Ketrampilan Menyusun Tek Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write dengan Media Puzzle Siklus II Aspek Bahasa 181
Tabel 4.21 Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus I ke Siklus II 191
Tabel 4.22 Peningkatan Perubahan Sikap Religius pada Siklus I dan Siklus II 204
Tabel 4.23 Peningkatan Perubahan Sikap Sosial pada Siklus I dan Siklus II .. 208
Tabel 4.24 Hasil Tes Pengetahuan Menyusun Teks Cerita Fabel Siklus I dan Siklus II 217
Tabel 4.25 Hasil Tes Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Siklus I dan Siklus II 219
Tabel 4.26 Peningkatan Tiap Aspek Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Siklus I dan Siklus II 221

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Keantusiasan Peserta Didik pada Proses Pembelajaran 116
Gambar 4.2 Keantusiasan Peserta Didik Saat Menyimak 117
Gambar 4.3 Keefektifan dan Keantusiasan Peserta Didik dalam Menyusun Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* 118
Gambar 4.4 Keaktifan dan Keantusiasan Peserta Didik Pada Saat Refleksi Pembelajaran 119
Gambar 4.5 Sikap Jujur Peserta Didik pada Saat Pembelajaran 124
Gambar 4.6 Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik pada Saat Pembelajaran 125
Gambar 4.7 Sikap Disiplin Peserta Didik pada Saat Pembelajaran 125
Gambar 4.8 Sikap Percaya Diri Peserta Didik pada Saat Pembelajaran 126
Gambar 4.9 Keantusiasan pada Saat Proses Pembelajaran 158
Gambar 4.10 Keantusiasan Peserta Didik Saat Menyusun Teks Cerita Fabel 159
Gambar 4.11 Keefektifan dan Keantusiasan Peserta Didik dalam Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* 160
Gambar 4.12 Keaktifan dan Keantusiasan Pada Saat Refleksi Pembelajaran 161
Gambar 4.13 Perubahan Sikap Religius Peserta Didik Siklus II 164
Gambar 4.14 Perubahan Sikap Jujur Peserta Didik Siklus II..... 166
Gambar 4.15 Perubahan Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Siklus II..... 167
Gambar 4.16 Perubahan Sikap Disiplin Peserta Didik Siklus II..... 168
Gambar 4.17 Perubahan Sikap Percaya Diri Peserta Didik Siklus II..... 169
Gambar 4.18 Perbandingan Keantusiasan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran 194
Gambar 4.19 Perbandingan Keantusiasan Peserta Didik Saat Menyimak *Puzzle*..... 195

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 4.20 Perbandingan Keefaktifan dan Keantusiasan Peserta Didik dalam Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* dalam Menyusun Teks Cerita Fabel 197
Gambar 4.21 Perbandingan Keefektifan dan Keantusiasan Peserta Didik pada Saat Refleksi Pembelajaran..... 198
Gambar 4.22 Perbandingan Sikap Religius Peserta Didik 205
Gambar 4.23 Perbandingan Sikap Jujur Peserta Didik 209
Gambar 4.24 Perbandingan Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik 210
Gambar 4.25 Perbandingan Sikap Disiplin Peserta Didik 212
Gambar 4.26 Perbandingan Sikap Percaya Diri Peserta Didik 213

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 4.1 Hasil Tes Pengetahuan Siklus I 129
Diagram 4.2 Hasil Keterampilan Siklus I..... 133
Diagram 4.3 Hasil Tes Pengetahuan Siklus II 171
Diagram 4.4 Hasil Keterampilan Siklus II 174

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Struktur Teks Cerita Fabel 24

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir 68

Bagan 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas 71

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pemb elajaran Siklus I	230
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	238
Lampiran 3	Daftar Peserta Didik Kelas VIII F	250
Lampiran 4	Hasil Penilaian Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Siklus I.....	252
Lampiran 5	Hasil Penilaian Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Siklus II	273
Lampiran 6	Pedoman Observasi Siklus I dan Siklus II	285
Lampiran 7	Pedoman Jurnal Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	287
Lampiran 8	Pedoman Jurnal Guru Siklus I dan Siklus II	288
Lampiran 9	Pedoman Wawancara Siklus I dan Siklus II	289
Lampiran 10	Hasil Observasi Siklus I	290
Lampiran 11	Hasil Observasi Siklus II	293
Lampiran 12	Hasil Jurnal Peserta Didik Siklus I.....	296
Lampiran 13	Hasil Jurnal Peserta Didik Siklus II.....	299
Lampiran 14	Hasil Jurnal Guru Siklus I	302
Lampiran 15	Hasil Jurnal Guru Siklus II	303
Lampiran 16	Hasil Wawancara Siklus I.....	304
Lampiran 17	Hasil Wawancara Siklus II	307
Lampiran 18	Rekap Nilai Tes Siklus I	310
Lampiran 19	Rekap Nilai Tes Siklus II.....	312
Lampiran 20	SK Pembimbing.....	314
Lampiran 21	Surat Permohonan Izin Penelitian Unnes	315
Lampiran 22	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	316
Lampiran 23	Surat Keterangan Lulus UKDBI	317
Lampiran 24	Formulir Pembimbingan Penulisan Skripsi.....	318
Lampiran 25	Formulir Laporan Selesai Bimbingan Skripsi	321

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia sampai sekarang ini masih dipandang rendah, karena banyak peserta didik beranggapan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mudah dan bagi mereka merupakan ilmu yang tidak pasti yang membosankan dan memerlukan konsentrasi untuk berpikir. Keterampilan berbahasa sangat berpengaruh pada pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan siswa dalam berpikir, berbicara dan menulis bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dalam menyusun teks cerita, alasan menyusun teks cerita bisa dijadikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat merangsang berpikir, berbicara dan menulis siswa karena siswa dihadapkan langsung dengan sebuah cerita, mereka tentunya harus membaca dari membaca itu mereka bisa berpikir menganalisis dan memahami isi cerita melalui menyusun kembali teks cerita. Dengan seperti itu ketrampilan berbahasa siswa dapat di kembangkan dengan baik.

Sebagaimana dipahami bersama bahwa ketrampilan membaca atau menulis merupakan salah satu aspek ketrampilan bahasa yang bersifat produktif dan ekspresif. Tarigan (2008:1) mengatakan bahwa ada empat aspek ketrampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh para siswa dan ada didalam kurikulum sekolah agar dapat memiliki kehidupan yang layak dimasa depan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, jadi seseorang yang banyak melakukan kegiatan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menyimak, berbicara, membaca dan menulis ketrampilan berbahasanya akan semakin bagus. ketrampilan ini dapat dicapai dengan banyak pelatihan dan bimbingan yang dilakukan secara intensif karena dengan banyak praktik akan mempermudah pemahaman. Oleh karena itu peranan guru sangat menentukan, guru harus memiliki seluruh ketrampilan dalam berbahasa Indonesia yang baik disamping itu juga harus mampu mengajarkannya.

Keberhasilan pengajaran bahasa Indonesia baik itu dari segi membaca, berbicara atau menulis sangat ditentukan oleh pengajaran membaca, berbicara dan menulis itu sendiri, yaitu proses bagaimana guru itu mengajar yang mampu memberikan pengalaman belajar yang berguna dan dihayati oleh siswa, yang mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa karena proses pengajaran yang baik dan berkualitas akan menghasilkan produk hasil belajar yang baik pula, sebaliknya proses pengajaran yang kurang baik akan mempengaruhi produk hasil belajar itu.

Sesuai dengan silabus SMP mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar 4.4 kelas VIII kurikulum 2013, siswa diharapkan mampu menyusun teks cerita fabel baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang , keterampilan siswa dalam menyusun teks cerita fabel secara lisan maupun tulisan masih tergolong rendah. Dari 35 siswa, hanya 11 siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal 75.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Setelah melakukan wawancara dengan Bp. Budi Sutrisno S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh hasil bahwa rendahnya keterampilan siswa dalam menyusun teks cerita fabel dipengaruhi beberapa faktor. Selama ini model yang digunakan guru kurang bervariatif sehingga membuat siswa kurang maksimal dalam menyusun teks fabel secara tertulis. Ketika mengajar guru hanya menggunakan media power point saja untuk menyampaikan materi maupun memberikan tugas kepada siswa sehingga membuat siswa merasa jenuh ketika pembelajaran. Sedangkan dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk aktif ketika pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan profesional yang memadai agar mampu mencapai hasil yang memuaskan. Apabila hasil tersebut dapat dicapai maka guru akan mendapatkan respons yang baik dari siswa (subjek didik) maupun dari masyarakat. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya: pengembangan diri terutama kemampuan profesional, keluasan dan kedalaman wawasan yang digunakan sebagai landasan dalam mengambil keputusan, dan kaya dengan inovasi kreatif dalam memilih strategi (metode) pembelajaran yang digunakan. Bertumpu pada beberapa hal tersebut, salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan diadakan penelitian tindakan kelas karena dengan penelitian tindakan kelas ini guru akan mampu untuk meningkatkan prestasi siswa, meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran, dan meningkatkan penguasaan materi itu sendiri. Tidak kalah pentingnya metode pembelajaranpun

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sangat berperan penting dalam meningkatkan ketrampilan menulis dan membaca siswa.

Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Menurut (Huda, 2013:111) metode merupakan cara kerja yang teratur dan bersistem untuk melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah dan sistematis. Metode yang baik itu metode yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa dalam hal pemecahan masalah yang tentunya dapat dipermudah dengan adanya media pembelajaran. Peserta didik dapat belajar terlebih dahulu dengan melihat dan memahami materi pembelajaran secara utuh. Ada beberapa jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan guru kaitannya dalam pembelajaran menyususn teks certia yaitu menggunakan metode *Think Talk Write* . menurut (Huda, 2013: 218) *Think Talk Write* merupakan metode yang memfasilitasi latian berbahasa secara lisan da menulis bahasa tersebut dengan lancar. Dalam metode ini siswa didorong untuk berpikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu berdasarkan sintak yang sesuai dengan urutan didalamnya yakni *think (*berpikir) *talk* (berbicara) dan *write* (menulis). Metode *Think Talk Write* selama ini disekolah-sekolah belum diterapkan, karena kurang adanya kesadaran guru untuk lebih berkreasi dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu dalam metode ini ada beberapa kelemahan diantaranya yaitu jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang. Namun jika digunakan dengan baik metode *Think Talk Write* sangatlah cocok apabila digunakan dalam pembelajaran menyususn teks cerita. Ada beberapa manfaat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang diperoleh dengan menggunakan metode ini yaitu diantaranya, 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, 2) karena bersifat diskusi maka dapat melatih kerjasama, 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningktkan motivasi belajar siswa, 4) efektif sebagai sarana melatih berpikir, berbicara, dan menulis pada siswa, 5) efektif melatih siswa dalam menyampaikan ide-ide sesuai pemahaman mereka.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Menurut Gagne media juga berfungsi membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Menurut (Sadiman dkk, 2011: 28) Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu : media cetak, media audio dan obyek fisik benda nyata.

Media *puzzle* dalam pembelajaran merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Dengan demikian, penggunaan media*puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menyusun teks fabel.

Berdasarkan kendala dalam ketrampian menyusun teks cerita fabel yang dialami pada siswa kelas VIII F SMP Negri 1 Batang, maka untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan suatu metode agar mencapai pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan ketrampilan menyususn teks cerita fabel. Salah satu metode

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pembelajaran inovatif dan kreatif yang bisa digunakan yaitu metode *Think Talk Write* untuk meningkatkan ketrampilan menyusun teks cerita dengan menggunakan media *Puzzle* yang disusun dalam usulan penelitian dengan judul "Peningkatan Ketrampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah

1) Bagaimana proses pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang?

2) Bagaimana perubahan perilaku siswa setelah menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang?

3) Bagaimana peningkatan keterampilan menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas,maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Mendeskripsikan proses pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang.

3) Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa setelah menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada Kelas VIII F SMP 1 Batang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang akan dilakukan ada dua jenis yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut dapat dilihat dari uraian berikut :

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberi manfaat untuk memperkaya khasanah pengetahuan berkaitan dengan menyusun teks cerita fabel. Selain itu, manfaat lain yang diharapkan adalah memberikan alternatif dan pemilihan metode pembelajaran menyusun teks cerita fabel dalam kurikulum 2013..

2) Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat digunakan oleh siswa untuk memahami bentuk teks cerita fabel dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menyususn teks cerita fabel serta meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis.

2) Bagi Guru

Dapat sebagai pedoman pembelajaran pada kemampuan menyususn teks cerita fabel dalam upaya memperbaiki penggunaan metode yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

selama ini digunakan dalam mengajar dan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kreatifitasnya sehingga anak tidak merasa bosan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia

3) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah yang disampaikan dalam pembinaan guru ataupun kesempatan lain bahwa pembelajaran ketrampilan menyusun teks cerita fabel dapat menggunakan metode *Thinks Talk Write* sebagai bahan pencapaian hasil belajar yang maksimal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian atau penelitian untuk meningkatkan keterampilan menyusun teks cerita fabel pada siswa telah banyak dilakukan oleh para pengajar maupun mahasiswa. Penelitian-penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat untuk memperbaiki pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita fabel yang selama ini berlangsung. Namun, penelitian tersebut belum semuanya sempurna. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk melengkapi dan menyempurnakan penelitian sebelumnya.

Beberapa penelitian yang berhubungan dengan peningkatan keterampilan menyusun teks cerita fabel menggunakan model *Think Talk Write* dengan media *puzzle* yang dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini dilakukan oleh Nur Eka Sari (2009), Etika Puspa Sari (2010), Yuni Winarsih (2010), Putri (2013), Simanungkalit (2013), dan Mislaini (2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2009) meneliti mengenai *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa dengan Media Puzzle pada Siswa Kelas VII Tahun Ajaran 2008/2009*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peninngkatan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle*. Keterampilan membaca siswa pada prasiklus sebesar 58,05. Setelah digunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca tes awal 63,52 ini berarti terjadi peningkatan keterampilan membaca. Pada siklus II terjadi peningkatan dari tes hasil siswa terjadi peningkatan menjadi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

80,62. Jadi peningkatan dari prasiklus ke siklus II sebesar 93,25% sereta adanya perubahan tingkah laku siswa.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Sari (2009), yaitu sama-sama menggunakan media *Puzzle* dan jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian tindakan kelas. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel terikatnya, yaitu penelitian Sari mengambil variabel keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf jawa dan peneliti mengambil variabel keterampilan menyusun teks cerita fabel.

Sari (2010) melakukan penelitian tentang *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi yang Diimplementasikan dalam Bentuk Surat Pembaca Menggunakan Strategi Pembelajaran Think Talk Write pada Siswa Kelas X.6 SMA Negeri BAE Kudus Tahun Pelajaran 2009/2010*. Hasil analisis data penelitian ini adalah menggunakan strategi *Think Talk Write* menunjukan peningkatan. Nilai rata-rata tes menulis karangan argumentasi menggunakan strategi *think talk write* mengalami peningkatan sebesar 9.42. Peningkatan tersebut diperoleh dari nilai rata-rata siswa pada siklus 1 sebesar 73,11 menjadi 82,53 pada siklus II. Penerapan strategi *Think Talk Write* diikuti dengan perubahan perilaku siswa yang sebelumnya tidak menggunakan strategi *Think Talk Write* menjadi bersemangat ketika menggunakan strategi *Think Talk Write*.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Sari (2010), yaitu sama-sama menggunakan metode *Think Talk Write* dan jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian tindakan kelas sedangkan perbedaannya terletak pada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

teks yang digunakan. Penelitian Sari menggunakan teks karangan argumentasi sedangkan peneliti menggunakan teks cerita fabel.

Winarsih (2010) melakukan penelitian tentang *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Cerita Fabel dengan Media Puzzle melalui Pendekatan Tematik pada Siswa Kelas III SDN Purworejo Kabupaten Kendal*. Hasil analisis data penelitian ini adalah menggunakan media *Puzzle* menunjukan peningkatan. Nilai rata-rata tes menulis karangan cerita fabel menggunakan media *Puzzle* mengalami peningkatan sebesar 10,86. Peningkatan tersebut diperoleh dari nilai rata-rata siswa pada siklus 1 sebesar 70,45 menjadi 81,44 pada siklus II. Penerapan media *Puzzle* diikuti dengan perubahan perilaku siswa yang sebelumnya tidak menggunakan media *Puzzle* menjadi bersemangat ketika menggunakan media *Puzzle*.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Winarsih (2010), yaitu sama-sama menggunakan media *puzzle* dan teks yang digunakan yaitu teks crita fabel. Perbedaannya jika penelitian diatas meningkatkan keterampilan menulis karangan cerita fabel sedangkan penelitian ini meningkatkan keterampilan menyusun teks cerita fabel.

Putri (2013) melakukan penelitian tentang *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi dengan Teknik Think Talk Write (TTW) melalui Media Film Pendek Berbasis Pendidikan Karakter pada Peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 1 Patimuan Kabupaten Cilacap*. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis teks narasi dengan teknik *Think Talk Write* (TTW) melalui media film pendek berbasis pendidikan karakter. Pada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pembelajaran siklus I nilai rata-rata peserta didik, yaitu 69,50. Setelah dilakukan tindakan berupa penerapan teknik *Think Talk Write* (TTW) dan media film pendek rata-rata pada siklus II menjadi 82,10. Perubahan perilaku peserta didik dalam pembelajaran menulis paragraf narasi sangat positif.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Putri (2013), yaitu sama-sama menggunakan metode *think talk write* dan jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian tindakan kelas. Perbedaannya terletak pada teks dan media yang digunakan yaitu penelitian diatas menggunakan teks narasi dan media yang digunakan yanitu film pendek berbasis pendidikan karakter sedangkan peneliti menggunakan teks cerita fabel dan menggunakan media *puzzle*.

Simanungkalit (2013) melakukan penelitian mengenai *The Effect of Applying Think Talk Write Strategy on Student's of Achievement in Writting Spoof Text.* Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Simanungkalit menunjukkan bahwa metode *Think Talk Write* mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal itu dibuktikan sesuai dengan skor rata-rata yang diperoleh kelas eksprimen lebih besar daripada skor yang diperoleh kelas kontrol, yaitu sebesar 63,57 > 50,46.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Simanungkalit (2013), yaitu menggunakan metode *Think Talk Write* sedangkan perbedaannya terletak pada aspek keterampilan yang digunakan. Penelitian diatas merupakan aspek keterampilan menulis. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan keterampilan menyusun. Adapun teks yang digunakan juga berbeda,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penelitian diatas menggunkan teks *spoof* dan peneliti menggunakan teks cerita fabel.

Mislaini (2015) melakukan penelitian mengenai *Improving Student's Reading Comprehension of Narative Text by Using Fable at The Grade X SMAN 1 Bonai Darussalam.* Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa dari rata-rata siklus 1 (60,85) ke (73,50) rata-rata pada siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mislaini menunjukkan bahwa teks fabel mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Materi cerita fabel telah sukses, sejak ada peningkatan pada kemampuan membaca siswa.

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Mislaini (2015), yaitu sama-sama menggunakan teks cerita fabel sedangkan perbedaannya terletak pada aspek keterampilan yang digunakan. Penelitian diatas merupakan aspek membaca dan aspek yang digunakan peneliti merupakan aspek menyusun.

Penelitian-penelitian yang dilakukan tersebut telah memberikan masukan kepada peneliti. Penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi penelitian-penelitian yang sudah ada. Penelitian ini akan membahas tentang keterampilan menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *puzzle* pada siswa kelas VIII SMP.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2 Landasan Teoretis

Landasan Teoretis yang dipaparkan dalam penelitian ini meliputi:

(1) Hakikat Teks Cerita Fabel (2) Hakikat Menyusun, (3) Metode Pembelajaran *Think Talk Write*, (4) Media *Puzzle*, (5) Pembelajaran Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode *Think Talk Write* dengan Menggunakan Media *Puzzle.*

2.1.1 Hakikat Teks Cerita Fabel

Teks cerita fabel merupakan suatu teks yang bertujuan untuk mengibur pembaca agar si pembaca dapat terhibur setelah membaca teks cerita fabel.

2.1.1.1 Pengertian Teks

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (dalam Kemendikbud 2013:77). Teks adalah 1) naskah yang berupa: a) kata-kata asli dari pengarang, b) kutipan dari kitab suci untuk pangkal ajaran atau alasan, c) bahan tertulis untuk dasar memberikan pelajaran, 2) wacana tertulis. Pengertian tersebut memberikan pemahaman bahwa teks merupakan bentuk dari wacana tertulis. Secara fungsional, teks merupakan sejumlah unit simbol kebahasaan yang digunakan untuk mewujudkan realitas pengalaman dan logika (ideasional), realitas sosial (interpersonal), dan sekaligus realitas tekstual/semiotik (simbol).

Dari sudut pandang teori semiotika sosial, teks merupakan suatu proses sosial yang berorientasi pada suatu tujuan sosial. Tujuan sosial yang hendak dicapai memiliki ranah-ranah pemunculan yang disebut konteks situasi. Sementara itu, proses sosial akan berlangsung jika terdapat sarana komunikasi yang disebut bahasa. Dengan kata lain, proses sosial akan merefleksikan diri menjadi bahasa dalam konteks situasi tertentu sesuai tujuan proses sosial yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

hendak dicapai. Bahasa yang muncul berdasarkan konteks situasi inilah yang menghasilkan register atau bahasa sebagai teks. Berdasarkan sudut pandang teori semiotika sosial, teks didefinisikan sebagai satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap (Mahsun 2014:1). Sebagai satuan bahasa yang lengkap maka di dalam wacana terdapat konsep, gagasan, pikiran, atau ide yang utuh yang bisa dipahami oleh pembaca atau pendengar. Sejalan dengan pendapat di atas, Halliday dan Ruqaiyah (dalam Mahsun 2014:1) juga menyebutkan bahwa teks merupakan jalan menuju pemahaman tentang bahasa. Teks merupakan ungkapan pernyataan suatu kegiatan sosial yang bersifat verbal berdasarkan tujuan sosialnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teks adalah satuan bahasa dalam bentuk tulis maupun lisan dengan struktur berpikir yang lengkap sebagai ungkapan untuk memahami suatu kegiatan sosial, realitas pengalaman, sekaligus realitas tekstual.

2.1.1.2 Pengertian Cerita Fabel

Dalam buku *Dictionary of folklore* dijelaskan bahwa animal folktale itu dapat dibedakan dalam tiga tipe, yaitu *etiological tale, fable,* dan *beast epic* (Leach 1949:61). Yang dimaksud dengan *etiological tale* ialah cerita tentang asal-usul terjadinya suatu binatang berdasarkan pada bentuk atau rupanya sekarang ini. Fabel ialah cerita binatang yang mengandung pendidikan moral. Binatang diceritakan mempunyai akal, tingkah laku, dan juga bicara seperti manusia.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sedangkan *beast epic* merupakan siklus cerita binatang, dengan seekor pelaku utamanya.

Cerita binatang adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berfikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berfikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang.

Cerita binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapakan. Artinya manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang. Jadi, cerita ini pun juga berupa kisah tentang manusia dan kemanusiaan yang juga ditujukan kepada manusia, tetapi dengan komunitas perbinatangan. Tujuan cerita ini jelas, yaitu untuk memberikan pesan-pesan moral (Huck dkk dalam Mitchelll 2003:245). Para tokoh binatang ini hanya dijadikan sarana, personifikasi, untuk memberikan pelajaran moral tersebut. Tujuan pemberian ajaran moral inilah yang menjadi fokus penceritaan dan sekaligus yang menyebabkan hadirnya cerita binatang di tengah masyarakat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Karena cerita berkaitan dengan dunia binatang dan tidak secara langsung menunjuk manusia, dan karenanya bersifat impersonal, pesan moral atau kritik yang ingin disampaikan menjadi lebih bersifat tidak langsung. Hal itu menyebabkan pembaca lebih senang dan menikmati, dan kalaupun termasuk yang terkena kritik, menjadi tidak terasa serta-merta karena baik yang memberikan kritik dan pesan maupun yang dituju adalah sama-sama binatang. Hal itu pula yang menyebabkan cerita binatang amatlahn populer, disenangi anak-anak dan orang dewasa, dan bersifat universal.

Cerita fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Cerita fabel sering juga disebut juga cerita moral karena pesan yang ada dalam cerita fabel tersebut berkaitan erat dengan moral. Pada cerita binatang Indonesia, tokoh yang paling populer adalah sang kancil. Tokoh binatang cerdik licik ini di dalam ilmu folklor dan atropologi disebut dengan istilah *the trickster* atau tokoh penipu.

Cerita binatang hadir sebagai personifikasi manusia baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkan lewat binatang. Artinya manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang. Jadi cerita ini pun juga berupa kisah tentang manusia dan kemanusiaan yang juga ditujukan kepada manusia tetapi dengan komunitas perbinatangan. Tujuan cerita ini jelas yaitu untuk memberikan pesan-pesan moral (Huck dkk, 1987:303).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Fabel merupakan dongeng tentang kehidupan binatang. Dongeng ini dipakai sebagai kiasan kehidupan manusia dan dipakai untuk mendidik masyarakat. (Nursisto, 2000:44)

Menurut Zaidan, dkk (2001:36), bahwa dongeng binatang atau fabel ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata, ikan, serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

Fabel merupakan dongeng yang ditokohi oleh binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Danandjaja, 2002:86) .

Zaidan dkk (2007:73) menjelaskan tentang pengertian teks fabel. Fabel merupakan cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang yang diberi sifat seperti manusia. Sementara itu, Sugiarto (2009:15) memaparkan pengertian fabel yaitu dongeng yang pelakunya terdiri dari binatang yang disifatkan seperti manusia. Pada teks cerita fabel, binatang-binatang digambar kan memiliki sifat persis seperti manusia, misalnya dapat bercakap-cakap, tertawa, menangis, dan sebagainya.

Pendapat tersebut diperjelas dengan pendapat Nurgiyantoro (2010:22), menyatakan bahwa fabel *(fable)* adalah cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya fabel tidak panjang dan secara jelas mengandung ajaran moral. Pesan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

moral itu secara nyata biasanya ditempat kan pada bagian akhir cerita. Pemilihan tokoh binatang dimaksudkan untuk mengkonkretkan ajaran dalam bentuk tingkah laku, jadi bukan hanya disampaikan secara verbal danabstrak.

Fabel merupakan cerita yang bersifat universal, ditemukan diberbagai masyarakat di dunia. Biasanya ada seekor binatang tertentu yang dijadikan primadona tokoh, misalnya kancil, tupai, kera, buaya, rubah, dan lain-lain bergantung pada pemilihan masyarakat pemiliknya. Sudarmaji, dkk (2010:12), memaparkan bahwa fabel adalah cerita tentang dunia hewan atau tumbuh-tumbuhan yang seolah-olah bias berbicara seperti umumnya manusia. Cerita fabel biasanya menceritakan tentang kehidupan di alam mereka, di mana mereka hidup dan tinggal. Seperti yang dituliskan Marhijanto fabel adalah cerita yang melukis kan watak dan budi pekerti dan lakonnya dimainkan oleh para binatang, misalnya: Kancil dan Buaya, Raja Hutan, Tupai yang cerdik.

Pendapat tersebut diperkuat dengan munculnya pendapat Ampera (2010:22) yang menyatakan bahwa fabel diartikan sebagai cerita binatang yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya manusia. Dengan demikian, pendidikan moral dan budi pekerti yang terkandung dalam cerita fabel dapat bermanfaat bagi perkembangan psikis anak-anak yang menyimak cerita tersebut. Hal tersebut diharapkan dapat membawa perkembangan positif dalam dunia pendidikan. Fabel yang digunakan sebagai materi ajar diharapkan dapat mempengaruhi perkembangan psikis anak didik untuk menjadi pribadi yang baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mihardja (2012:9) menyebubtkan bahwa fabel merupakan cerita tentang binatang yang bertingkah laku seperti manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya fabel tidak panjang, dan secara jelas mengandung ajaran moral, dan pesan moral itu secara nyata biasanya ditempatkan pada bagian akhir cerita.

Untuk memahaminya, teks fabel ditempatkan dalam orientasi yang saling berkaitan dan mempunyai hubungan dengan konteks, yaitu pengarang, pembaca, dan dunia nyata. Teks fabel disebut sebagai teks persuasif yang berusaha mempengaruhi, meyakinkan, atau mendorong perilaku tertentu. Melalui tokoh binatang pengarang ingin mempengaruhi pembaca agar mencontoh tokoh yang baik dan tidak mencontoh yang tidak baik.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teks fabel merupakan teks yang mengisahkan atau menceritakan binatang sebagai tokoh cerita yang mempunyai karakter dan tingkah laku seperti manusia pada kehidupan nyata.

2.1.1.3 Karakteristik Cerita Fabel

Setiap teks memiliki ciri khasnya masing-masing, sama halnya dengan teks fabel. Teks fabel menurut Nurgiyantoro (2010:23) memiliki ciri berupa tokoh binatang-binatang yang dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya fabel tidak panjang, secara jelas mengandung ajaran moral, dan pesan moral itu secara nyata biasanya ditempatkan pada bagian akhir cerita. Menurutnya, cerita fabel bersifat universal artinya cerita ini ditemukan di berbagai masyarakat di dunia. Biasanya ada seekor binatang tertentu

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang dijadikan primadona tokoh, misalnya kancil, tupai, kera, rubah, dan lain-lain bergantung pada pemilihan masyarakat pemiliknya. Setting hanya dijadikan latar belakang penceritaan dan tidak jelas waktu kejadian, tetapi biasanya menunjuk ke masa lampau.

Pendapat lain muncul dari Sugihastuti (2013:26) yang berpendapat bahwa fabel disebut juga sebagai teks persuasif. Teks persuasif ini terutama mementingkan penerima, pembaca, atau dalam hal komunikasi lisan adalah pendengar. Ciri persuasif inilah yang sering mengantarkan fabel sebagai teks yang dedaktif, mendidik.

Senada dengan Sugihastuti, pendapat dari Sulistyorini (2014:627) yang menyatakan bahwa teks fabel tentunya dalam teks mengandung nilai-nilai moral maupun etika yang dapat ditauladani. Di dalamnya ada sikap, tutur kata, maupun perilaku tokoh dapat diambil nilai-nilai moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik. Menurut Danandjaja (dalam Sulistyorini 2014:628) mengungkapkan bahwa umumnya cerita fabel bertokoh binatang liar, binantang peliharaan, maupun binatang lainnya seperti semut, kepompong, lebah, maupun kupu-kupu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks fabel bercirikan (1) bertokoh binatang dengan sikap/tingkah laku menyerupai manusia, (2) bersifat persuasif, artinya mengajak untuk berbuat kebaikan, dan (3) secara umum teksnya tidak terlalu panjang. Teksnya yang tidak terlalu panjang mempermudah pembaca untuk memetik pesan moralnya secara cepat dan tepat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.1.4 Struktur Cerita Fabel

Struktur teks fabel menurut Anderson dan Anderson (2003:8) yaitu (1) *orientation: the narrator tells the audience abaout who is in the story, when the story is taking place and where the action is happening (*penulis menceritakan/memperkenalkan kepada pembaca tentang siapa, kapan, dan di mana cerita tersebut terjadi*)*; (2) *complication: chain of event that influenceswhat will happen in the story (*munculnya permasalahan/konflik yang akan mempengaruhi jalan cerita*); (3) resolution: characters finally sort out the complication* (penyelesaian masalah yang ada pada bagian komplikasi)*; (4) coda: that provides a comment or moral based on what has been learned from the story (an optional step) (*penulis menyampaikan komentar atau pesan moral yang ada pada cerita).

Struktur teks fabel mempunyai persamaan dengan struktur teks cerita pendek. Teks cerita pendek tersusun dengan struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Sementara itu, teks fabel dengan struktur koda pada bagian akhir sehingga terbentuk struktur teks fabel yang berupa orientasi-komplikasi-resolusi-koda (Kemendikbud 2013:189).

Pendapat Anderson dan Anderson (2003:8) sesuai dengan pendapat Zabadi, dkk. (2014:14) yang menjelaskan tentang struktur teks fabel, yaitu (1) orientasi: bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana, dan waktu serta awalan masuk ke tahap berikutnya; (2) komplikasi: bagian di mana tokoh dalam cerita berhadapan dengan masalah, masalah harus diciptakan; (3) resolusi: bagian ini merupakan kelanjutan dalam komplikasi, yaitu pemecahan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

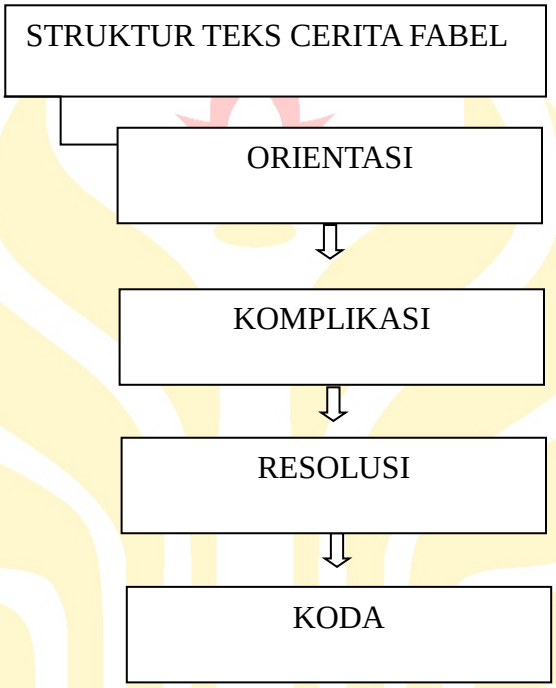
masalah; dan (4) koda: pengubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

Selain itu, Priyatni, dkk. (2014:4) juga menuliskan pendapat tentang struktur teks fabel, yang terdiri atas (1) judul: dapat berupa nama tokoh, nama tempat, nama benda/sesuatu yang hendak dibuat, dilakukan, disenangi, atau diharapkan oleh tokoh; (2) orientasi: pengarang memulai cerita dengan memperkenalkan tokoh, tempat tinggal, lingkungan tokoh, dan suasananya; (3) komplikasi: tokoh mulai menghadapi suatu masalah; (4) rangkaian peristiwa: rangkaian peristiwa yang menggambarkan bagaimana tokoh bereaksi terhadap permasalahan yang muncul; (5) resolusi: akhir suatu cerita yang ditandai dengan terselesaikannya permasalahan yang dihadapi oleh tokoh; (6) koda: berisi komentar yang bersumber dari nilai-nilai moral yang patut diteladani dari cerita.

Pendapat Priyatni, dkk. (2014:4) dipertegas dengan pendapat Sudarwati dan Grace (2015:212) yang menyatakan bahwa struktur teks fabel adalah (1) *orientation: introducesthe participantsof the story: who and what are involved in the story.* (orientasi: pengenalan tokoh pada pembaca tentang cerita, waktu, dan tempat yang terjadi dalam cerita); (2) *complication:tells the beginning of the problem wich leads to the crisis (climax) for the main participants. (*komplikasi: menceritakan permasalahan atau pengembangan konflik/kejadian yang dialami tokoh dalam cerita*);* dan *(3) resolution: the problem (the cricis) is resolved, either in a happy ending or in sad (tragic) ending (*resolusi: penyelesaian konflik dalam cerita); (4) *re-orientation/coda: this is closing remark to the story and it is*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

optional. It consist of a moral lesson, advice or teaching from the wraiter (bagian akhir cerita yang berisi pesan moral, saran atau pelajaran yang dapat dipetik*).*



Bagan 2.1 Struktur Teks Cerita Fabel

Berdasarkan bagan di atas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Struktur teks fabel terdiri atas orientasi yaitu meliputi tahap pengenalan tokoh dan latar, tahap berikutnya adalah tahap komplikasi yaitu tahap dimana mulai munculnya permasalahan dalam cerita, tahap berikutnya adalah tahap resolusi atau tahap penyelesaian masalah, dan tahap terakhir adalah koda merupakan tahap yang berisi pesan moral dari penulis yang kemudian dapat diambil nilai-nilai positifnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.1.5 Kaidah Kebahasaan Cerita Fabel

Kaidah kebahasaan atau yang biasa disebut juga sebagai unsur kebahasaan merupakan ciri dari bahasa yang digunakan dalam suatu teks seperti cerita fabel. Adapun berikut ini dijelaskan kaidah kebahasaan teks fabel menurut Kemendikbud (2014:8) yaitu:

1) Penggunaan Kata Kerja

Kata kerja atau verba adalah kelas kata yang menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengelaman, atau pengertian dinamis lainnya. Alwi, dkk. (2003:87) menjelaskan ciri-ciri verba dapat diketahui dengan mengamati (1) perilaku semantis, (2) perilaku sintaksis, (3) bentuk morfologisnya. Namun, secara umum verba dapat diidentifikasi dan dibedakan dari kelas kata yang lain, terutama dari adjektiva, karena ciri-ciri berikut.

1) Verba memiliki fungsi utama sebagai predikat atau sebagai inti predikat dalam kalimat walaupun dapat juga mempunyai fungsi lain.
2) Verba mengandung makna inheren perbuatan (aksi), proses, atau keadaan yang bukan sifat atau kualitas.
3) Verba khususnya yang bermakna keadaan, tidak dapat diberi prefiks ter- yang berarti ‘paling’. Verba seperti mati atau suka, misalnya, tidak dapat diubah menjadi *termati atau *tersuka.
4) Pada umumnya verba tidak dapat bergabung dengan kata-kata yang menyatakan makna kesangatan. Tidak ada bentuk seperti *agak belajar, *sangat pergi, dan *bekerja sekali meskipun ada bentuk seperti sangat berbahaya , agak mengecewakan, dan mengharapkan sekali.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kata kerja dalam teks fabel dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu kata kerja transitif dan kata kerja intransitif. Kata kerja transitif adalah kata kerja yang memerlukan nomina sebagai objek dalam kalimat aktif dan objek itu dapat berfungsi sebagai subjek dalam kalimat pasif. Sebaliknya, kata kerja intransitif adalah kata kerja yang tidak memerlukan nomina sebagai objek dalam pembentukan kalimat.

2) Penggunaan Kata Sandang *Si* dan *Sang*

Kaidah penulisan *si* dan *sang* terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata *si* dan *sang* ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital. Perhatikan contoh penggunaan dalam kalimat-kalimat berikut ini.

1) "Bagaimana caranya agar *si kecil* rajin belajar?" tanya ibu.
2) Kedua anak itu, *si Pupu* dan *si Pipi*, adalah pedagang mainan di pasar.

Kata kecil pada kalimat 1) ditulis dengan huruf kecil karena bukan merupakan nama. Pada kalimat 2) *Pupu* dan *Pipi* ditulis dengan huruf /P/ kapital karena dimaksudkan sebagai panggilan atau nama julukan.

3) Penggunaan Kata Keterangan Tempat dan Waktu

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4) Penggunaan Kata Hubung Lalu, Kemudian, dan Akhirnya

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

2.1.1.6 Manfaat Teks Cerita Fabel

Menurut Amidjaja (2007:22) Manfaat dongeng fabel yaitu: a. anak-anak pada dasarnya suka hewan, dongeng dengan tokoh hewan membuat anak lebih menikmati membaca. Jika kesan pertama akan buku itu menyenangkan, lebih besar kemungkinan anak akan tumbuh jadi orang yang suka membaca. b. Anak bisa belajar dari moral yang terkandung dalam dongeng binatang (fabel). c. Jika ceritanya fantasi, anak bisa melatih imajinasi. Dalam hal ini sebah cerita lebih banyak menggambarkan kehidupan yang mengedepankan imajinasi anak. d. Jika ceritanya berdasarkan realita, anak bisa menerapkan dalam hidup sehari-hari. Cerita-cerita yang didasari kehidupan realita, dimana dalam cerita tersebut memiliki pola kehidupan hampir sama dengan kehidupan manusia khususnya anak. Seperti menceritakan berbuat baik atau saling menolong.

Manfaat cerita fabel menurut Ampera (2010:14) *Pertama*, anak akan memperoleh kesenangan dan mendapatkan kenikmatan ketika membaca atau mendengarkan cerita yang dibacakan untuknya. Daya tarik cerita mengikat emosi pembaca untuk larut ke dalam arus cerita. Perilaku tokoh cerita adakalanya memberi hiburan sehingga anak tertawa dan senang hati. Rasa senang yang diperoleh anak sebagai pembaca sastra akan membentuk minat anak terhadap

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

bacaan. Dorongan kuat seorang anak untuk membaca sastra karena anak mendapatkan kenikmatan dari kegiatan membacanya. Hadirnya karya sastra sebagai bacaan anak mampu memberikan hiburan yang menyenangkan dan memuaskan pembaca.

Kedua, anak dapat mengembangkan imajinasinya. Masa kanak-kanak adalah masa perkembangan imajinasi. Sastra sebagai sebuah karya seni yang mengandalkan kekuatan imajinasi menawarkan petualangan imajinasi kepada anak. Imajinasi yang ditawarkan dalam sastra berpengaruh besar pada kemampuan anak untuk mengelola kecerdasan imajinasinya. Dengan membaca cerita, anak dibawa bertualang ke berbagai penjuru dunia melewati batas waktu dan tempat, sehingga anak akan memperoleh berbagai gagasan yang belum didapatkan sebelumnya.

Ketiga, anak memperoleh pengalaman yang luar biasa. Melalui karya sastra, seorang anak akan memperoleh pengalaman baru tentang berbagai petualangan, perjuangan melawan kejahatan, mengatasi berbagai rintangan, pertentangan antara baik dan buruk, dan pengalaman aneh lainnya yang belum tentu dapat diperoleh dari kehidupan yang sebenarnya.

Keempat, anak dapat mengembangkan intelektualnya. Lewat cerita, anak tidak hanya mendapatkan kesenangan semata, melainkan dapat pula mengembangkan kemampuan intelektualnya. Cerita tentang binatang dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan intelektualnya. Di samping membaca karya sastra, anak dapat melakukan klasifikasi jenis binatang, seperti binatang liar dan binatang peliharaan, unggas yang dapat terbang dan yang tidak.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lewat bacaannya, anak melakukan serangkaian kegiatan kognisi dan afeksi, mulai dari interpretasi, komprehensi, hingga inferensi terhadap nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Kelima, kemampuan berbahasa anak akan meningkat. Sastra anak dapat bermanfaat bagi menunjang perkembangan kemampuan anak berbahasa. Dengan menyimak atau membaca karya sastra, disadari atau tidak, anak akan diperkaya dengan kemampuan berbahasa. Bertambahnya kosakata, akan meningkatkan pula keterampilan bahasa pada anak-anak. Meskipun bahasa dalam sastra anak merupakan bahasa yang sederhana, sederhana dalam kosakata, struktur, dan ungkapan, bahasa yang lugas apa adanya, tetapi anak akan mendapatkan pengalaman berbahasa, baik melalui sastra lisan maupun sastra tulis.

Keenam, anak akan lebih memahami kehidupan sosial. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita saling berinteraksi untuk bekerja sama, saling membantu dalam mengahadapi kesulitan, saling menyayangi, dan lain-lain, semua itu menggambarkan kehidupan bersama dalam bermasyarakat. Perilaku tokoh yang menggambarkan hubungan antarindividu, dapat menumbuhkembangkan kesadaran anak untuk hidup bermasyarakat.

Ketujuh, anak akan memahami nilai keindahan. Membaca sastra sama dengan memahami keindahan. Dalam sastra, anak akan memahami keindahan diantaranya melalui permainan bunyi dalam puisi. Penyajian cerita yang menarik pun merupakan keindahan sastra. Jadi, sastra dapat diyakini mampu memenuhi kebutuhan batin seorang anak akan keindahan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kedelapan, anak akan mengenal budaya. Sastra sebagai unsur budaya menyajikan keragaman budaya yang diungkapkan melalui bahasa sebagai medianya. Melalui sastra, seorang anak akan menjumpai berbagai sikap dan perilaku hidup yang mencerminkan budaya suatu kelompok masyarakat. Dengan membaca sastra tradisional, seorang anak akan memperoleh pengetahuan dan wawasan budaya masyarakat yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat teks fabel adalah (1) memperoleh kesenangan dan mendapatkan kenikmatan ketika membaca atau mendengarkan cerita yang dibaca, (2) dapat mengembangkan imajinasi, (3) memperoleh pengalaman yang luar biasa, (4) mengembangkan intelektual, (5) meningkatkan kemampuan berbahasa, (6) memahami kehidupan sosial, (7) memahami nilai keindahan, (8) mengenal budaya.

2.1.2 Hakikat Menyusun

2.1.2.1 Pengertian Menyusun

Keterampilan menyusun teks cerita fabel adalah salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam kurikulum 2013 untuk kelas VIII mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu kompetensi dasar dalam kompetensi inti yang berhubungan dengan ranah keterampilan adalah keterampilan menyusun teks yang terdapat dalam kompetensi dasar 4.2. Kompetensi dasar tersebut berisi, “menyusun teks cerita moral fabel secara lisan maupun tulisan”. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, keterampilan menyusun teks dapat dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan menyusun teks secara lisan dan keterampilan menyusun teks secara tertulis.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Keterampilan menyusun teks secara tertulis adalah istilah yang dipakai dalam kurikulm 2013 untuk keterampilan menyusun teks. Lado (dalam Tarigan 1983:21) mengemukakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik menggambarkan suatu bahasa yang dipakai oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-ambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dari gambaran grafik itu.

Menurut Imron (1988:136) mengarang adalah kegiatan yang sangat komplek dalam pengertian melibatkan cara berpikir yang teratur dan kemampuan mengungkapkan dalam bentuk bahasa tertulis dengan memperhatikan beberapa syarat, antara lain :

1) Kesatuan gagasan atau ide yang harus dimiliki terlebih dahulu oleh penulis .
2) Kemampuan menuangkan gagasan ke dalam kalimat yang jelas dan efektif .
3) Kecakapan menyusun paragraf.
4) Kekayaan bahasa atau kosa kata yang diperlukan.

Menulis adalah kegiatan menyampaikan sesuatu menggunakan bahasa melalui tulisan, dengan maksud dan pertimbangan tertentu untuk mencapai sesuatu yang dikehendaki (Rahardi 2003:39). Di dalam dunia pendidikan menulis akan tetap berharga, karena menulis mambantu seseorang berpikir lebih mudah. Menulis adalah suatu alat yang sangat ampuh dalam belajar yang dengan sendirinya memainkan peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Beberapa pengertian menyusun dalam KBBI (2011:1572), yaitu (1) mengatur dengan menumpuk secara tindih-menindih; (2) mengatur secara baik; (3) menempatkan secara beraturan; (4) mengarang buku. Menyusun teks yang

baik harus memperhatikan tata cara penulisan, kalimat efektif, dan tanda baca. Selain itu diperlukan juga penulisan yang runtut dan sistematis agar tulisan dapat mudah dipahami oleh pembaca dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menyusun merupakan kegiatan menuangkan ide dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan struktur dan kaidah yang sudah ditetapkan

2.1.3 Hakikat Metode Pembelajaran *Think Talk Write*

2.2.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran *Think Talk Write*

Menurut Ansari (2004:36), metode pembelajaran *Think Talk Write* adalah suatu metode untuk melatih ketrampilan siswa untuk menulis. Alur kemajuan *Think Talk Write* dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berdiskusi dan membagi ide atau *Sharing* dengan temanya sebelum menulis dan akhirnya berdiskusi, siswa dapat menuliskan kembali hasil pemikirannya tersebut.

Metode *Think Talk Write* diperkenalkan oleh Huinker. Metode ini menekankan perlunya peserta didik mengkomunikasikan hasil pemikirannya. Metode ini diawali dengan peserta didik membaca dan mencoba memahami masalah yang diberikan, kemudian diikuti dengan peserta didik mengkomunikasikan penyelesaian yang diperolehnya, dan akhirnya melaui diskusi serta negosiasi, peserta didik dapat menuliskan kembali hasil pemikirannya tersebut (Soedjoko 2006:6).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembelajaran *Think Talk Write* menurut Suyatno (2009:66), dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi dan alternatif

solusi), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi dan kemudian membuat laporan hasil presentasi. Strategi pembelajaran *Think Talk Write* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap membagi ide dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya.

Peranan dan tugas guru dalam usaha mengefektifkan penguanaan *think talk write* sebagaimana yang dikemukakan Silver dan Smith (dalam Yamin dan Ansari 2012:90).

Mengajukan pertanyaan dan tugas yang mendatangkan keterlibatan dan menantang setiap peserta didik untuk berpikir.

1) Mendengarkan secara hati-hati ide peserta didik.
2) Menyuruh peserta didik mengemukakan ide secara lisan dan tulisan.
3) Memutuskan apa yang digali dan dibawa peserta didik dalam diskusi.
4) Memutuskan kapan memberi informasi, mengkalrifikasi persoalan-persoalan, menggunakan model membimbing dan membiarkan peserta didik berjuang dengan kesulitan.
5) Memonitoring dan menilai partisipasi peserta didik dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap peserta didik untuk berpartisipasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Metode pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) merupakan suatu metode pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Metode yang diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin ini pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara, dan menulis (Yamin dan Ansari 2012:84). Kemampuan pemahaman peserta didik akan diasah dalam tahap berpikir dan berbicara. Dengan berpikir dan berbicara, peserta didik akan memperoleh pengetahuannya dari diri sendiri dan temannya. Jadi, peserta akan lebih aktif, tidak hanya menggantungkan dari pengetahuan yang disajikan oleh guru. Untuk mengukur pemahaman tersebut, maka langkah terakhir dalam metode ini adalah menulis. Dengan pemahaman yang telah dimiliki peserta didik, diharapkan pula dapat mempermudah peserta didik dalam menulis.

Pembelajaran menggunakan metode TTW dapat mendorong peserta didik untuk selalu aktif berpartisipasi, komunikatif, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, siap mengemukakan pendapatnya sendiri secara objektif, menghargai pendapat orang lain, dan melatih peserta didik untuk menuangkan hasil diskusinya ke dalam bentuk tulisan secara sistematis sehingga peserta didik lebih memahami materi pelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan komunikasi dan pemahaman materi peserta didik berkembang.

Para anggota kelompok diminta membaca atau menyimak, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengarkan, dan membagi ide bersama teman atau menukarkan informasi apa yang telah ia pelajari sehingga saling melengkapi dalam penguasaan materi atau wawasan mereka untuk mempelajari topik yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

diberikan dan ditugaskan kepada mereka kemudian mengungkapkannya melalui tulisan.

Dalam metode ini guru memperlihatkan skemata atau latar belakang pengalaman peserta didik dan membantu peserta didik mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi menarik dan lebih bermakna. Selain itu, peserta didik bekerjasama dengan sesama peserta didik dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Menurut Huda (2015:218), metode *Think Talk Write* adalah metode yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar. Strategi yang diperkenalkan pertama kali oleh Huinker dan Laugelhin (1996:82) ini didasarkan pada pemahaman bahwa belajar adalah sebuah perilaku sosial. Metode *think talk write* mendorong siswa untuk berpikir, berbicara dan kemudian menulisakn suatu topik tertentu. Strategi ini digunakan untuk mengembangkan tulisan dengan lancar dan melatih bahasa sebelum dituliskan. Strategi *think talk write* memperkenankan siswa untuk memengaruhi dan memanipulasi ide-ide sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *Think Talk Write* merupakan metode yang dapat membantu para siswa untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki sebelum menuliskannya menjadi suatu tulisan. Metode ini pula mendorong siswa untuk memiliki porsi yang pas dalam belajar Bahasa yaitu mengembangkan asas lisan, berfikir dan menulis karena belajar merupakan bentuk dari perilaku sosial siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.3.2 Sintakmatik Metode Pembelajaran *Think Talk Write*

Ansari (2004:36), menjelaskan terdapat tiga tahap dalam model *Think Talk Write* yaitu tahap berpikir (*think),* tahap berbicara (*talk*), dan tahap menulis (*write).*

Tabel 2.1 Sintakmatik Metode Pembelajaran *Think Talk Write*

No	Tahap	Aktivitas
1	**Think** (Berfikir)	Dilihat dari proses membaca suatu teks yang berisi suatu topik tertentu, kemudian membuat catatan apa yang telah dibaca.
2	**Talk** (Berbicara)	Berkomunikasi menggunakan kata-kata dan bahsa mereka sendiri. Tahap ini sangat penting karena (1) apakah itu tulisan, gambaran, isyarat, atau percakapan merupakan perantara ungkapan sebagai bahasa manusia. Ungkapan adalah bahasa yang spesial dibentuk untuk mrngkomunikasikan bahasa sehari-hari; (2) pemahaman ungkapan dibangun melalui interaksi dan percakapan antara sesama individu yang merupakan aktivitas sosial yang bermakna; (3) Cara utama partisipasi komunikasi melalui *talk*, yaitu peserta didik menggunakan bahasa untuk menyajikan ide kepada temanya, membangun teori bersama bertukar pendapat model solusi, dan membiuat definisi; (4) membentuk ide (*forming ideas*)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

		melalui proses *talking;* (5) Internalisasi ide (*Internalisting ideas*) dibentuk melalui berfikir dan memecahkan masalah; (6) Meningkatkan dan menilai kualitas berfikir, *talking* membantu guru mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam belajar sehingga dapat mempersiapkan perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan.
3	**Write** (Menulis)	Menuliskan hasil dialog pada lembar kerja yang disediakan. Aktivitas peserta didik menulis berarti mengkonstruksi ide setelah berdiskusi atau berdialog antar teman kemudian mengungkapkannya melaui tulisan. Menulis dalam bahasa Indonesia membantu merealisasikan salah satu tujuan pembelajaran, yaitu pemahaman peserta didik tentang materi yang dipelajari. Aktivitas peserta didik tentang materi yang dipelajari. Aktivitas peserta didik dalam tahap ini yaitu: (1) menulis solusi terhadap masalah atau pertanyaan yang diberikan; (2) mengorganisasikan semua pekerjaan langkah demi langkah baik penyelesainnya menggunakan diagram, grafik ataupun tabel agar mudah dibaca dan ditindak lanjuti; (3) mengoreksi semua pekerjaan sehingga yakin tidak ada pekerjaan yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

		ketinggalan; dan (4) menyakini bahwa pekerjaannya lengkap mudah dibaca dan terjamin keasliannya.

Menurut Huda (2015:220) untuk mewujudkan pembelajar yang sesuai dengan harapan, pembelajaran sebaiknya dirancang sesuai dengan langkah-langkah berikut ini:

1) Siswa membaca teks dan membuat catatan dari hasil bacaan secara individual (*Think*), untuk dibawa ke forum diskusi.
2) Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*Talk*). Dalam kegiatan ini mereka menggunakan bahasa dan kata-kata mereka sendiri untuk menyampaikan ide-ide matematika dalam diskusi. Pemahaman dibangun melalui interaksi dalam diskusi, karna itu diskusi diharapkan dapat menghasilkan solusi atas soal yang diberikan.
3) Siswa mengkontruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman dan komunikasi matematika dalam bentuk tulisan (*Write*).
4) Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari. Sebelum itu, dipilih satu atau beberapa orang siswa sebagai perwaklan kelompok untuk menyajikan jawaban sedangkan kelompok lain diminta memberikan tanggapan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.4 Hakikat Media

2.1.4.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah 2010:120). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa media merupakan sumber informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media dapat digunakan untuk alat bantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan materi pembelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Heinich, dkk (dalam Kusnadi dan Sutjipto 2011:4) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Itu berarti, banyak berbagai sarana seperti televisi dan radio termasuk dalam kategori media komunikasi. Namun, hanya media yang bertujuan atau menyampaikan pengajaran saja yang masuk dalam kategori media pembelajaran.

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secra harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlachdan Ely dalam Arsyad (2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat, grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memperoses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantara akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology,1977)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Flanning dalam Arsyad (2013:3) adalah penyebab atau alat yang turut campu tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajarannya. Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat menyampaikan atau

Aqib (2013:50) menyatakan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar. Media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang akan dicapai peserta didik. penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut pada proses belajar mengajar. Media, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan media juga harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam berkomunikasi lewat media pembelajaran yang digunakan. Seorang guru harus trampil dalam menggunakan media yang digunakan agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

Dari beberapa pengertian tentang media tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu guru yang dapat digunakan untuk menyampaiakan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2013:15). Tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efesiensi) melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property)*

Ciri ini menggambarkan media merekam, menyimpan, melestraikan, dan mengkontruksi suatu peristiwa atau objek. Satu peristiwa atau objek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksative ini,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dotranportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri manipulatif (*Manipulative Property)*

Tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.* Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kepompong dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut disamping dapat dipercepat suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat penayangan kembali hasil perekaman video. Misalnya, poncat loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian bagian penting/ utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian bagian yang tidak diperlkan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membimbungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Ciri Distributif (*Distributive Property)*

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranferstasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadia tersebut dijadikan kepada jumalah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas bata suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket, komputer dapat disebar keseluruh oenjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apasaja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-berulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.1.4.2 Fungsi media

Sadiman, dkk (1990) menyampaikan fungsi media (media pendidikan) secara umum adalah sebagai berikut: (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, *video, vota* atau film bingkai (c) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mengatasi sikap pasif siswa dan (d) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Levive dan Lents dalam Arsyad (2013:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran atau ateri pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang ditayangkan oleh *projector* khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut sosial atau ras.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengamodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu bagi siswa untuk menyelesaikan kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, dalam hal ini proses yang dimaksud adalah proses dalam membaca dan mengingat teks yang sudah dibaca.

2.1.4.3 Manfaat Media

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran, yaitu untuk memperlancar proses interaksi guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Namun disamping itu ada beberapa manfaat lain yang lebih khusus. Subana dan Sunarti (2001:291) menyebutkan ada enam manfaat media yang dapat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

membantu guru untuk memberikan informasi dengan lebih baik. Keenam manfaat tersebut, yaitu:

1) menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan.
2) mengurangi bahan menghilangkan verbalisme.
3) membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar.
4) membatasi keterbatasan ruang, waktu, dan lingkungan.
5) terjadi kontak langsung antara peserta didik dan guru.
6) membantu mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang ekonomi peserta didik.

Kemp dan Dayton (dalam Yamin dan Ansari 2012:151) juga menyebutkan bahwa ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, antara lain.

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3) Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaksi.
4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
6) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
7) Sikap positif peserta didik terhadap pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Beberapa manfaat media di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami, lebih termotivasi, aktif, dan meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013:25) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

1) Penyampaian pembelajaran lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal pasrtisispasi siswa, umpan balikm dan penguatan.
4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat karena kebanykan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, sepsifik, dan jelas.
6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sangat beragam diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, waktu pembelajaran juga dapat berlangsung lebih singkat karena media dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif dan tentunya dalam penggunaan media peran guru menjadi lebih positif serta menambah sikap positif pula bagi siswa ketika prose belajar mengajar sedang berlangsung.

2.2.4.4 Jenis-jenis Media

Bila dilihat dari intensitasnya, indra yang paling banyak membantu manusia dalam perolehan pengetahuan dan pengalaman adalah indra pendengaran dan indra penglihatan (Munadi 2008:54). Media yang melibatkan indra pendengaran saja disebut media audio, sedangkan media yang hanya melibatkan indra penglihatan disebut media visual; dan media yang yang melibatkan keduanya kita sebut dengan media *puzzle*. Kemudian, bila dalam proses pembelajaran melibatkan banyak indra atau bukan hanya mata dan telinga maka media itu disebut dengan multimedia. Jadi, media dalam proses pembelajaran terbagi menjadi 4, yaitu media audio, media visual, media *puzzle*, dan multimedia.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hamdani (2010:188) menambahkan bahwa jenis-jenis media dapat diklasifikasi seperti berikut:

Tabel 2.2 Jenis-Jenis Media

Klasifikasi	Jenis Media
Media yang tidak diproyeksikan	Realita, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, slide, opaque
Media audio	Audio kaset, audio vission, aktif audio vission
Media video	Video
Media berbasis komputer	*Computer Assisted Instruction* (Pembelajaran Berbasis Komputer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum.

Menurut Aqib (2013:52), media dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Media Grafis (simbol-simbol komunikasi visual).
   a. Gambar/foto.
   b. Sketsa.
   c. Diagram.
   d. Bagan/*chart*
   e. *Puzzle*
2. Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran).
   a. Radio.
   b. Alat perekam pita mengetik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file program komputer multimedia.

Dari beberapa pengertian tentang jenis-jenis media yang dikemukakan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dibagi ke dalam empat jenis, yaitu media audio, media visual, media *puzzle*, dan multimedia. Keempat media tersebut digunakan sesuai dengan alat indra yang dilibatkan. Media audio melibatkan indra pendengaran, medio visual melibatkan indra penglihatan, media *puzzle* melibatkan indra pendengaran dan penglihatan, dan multimedia melibatkan indra lain tak hanya pendengaran dan penglihatan.

2.1.5 Hakikat Puzzle

2.1.5.1 Pengertian *Puzzle*

Menurut Yudha (2007:33) *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya fikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Kata *puzzle* sudah tidak asing lagi ditelinga kita. Yang ada dibenak kita adalah jenis permainan ini meminta kita menyusun keping-keping potongan suatu bentuk atau gambar menjadi gambar atau bentuk yang utuh lagi. Bila kita melihat buah hati kita dan mengamati dengan seksama ternyata manfaat *puzzle* ini sangat besar untuk tumbuh cerdas buah hati kita. Beberapa keterampilan dipelajari anak lewat permainan yang mencerdaskan ini (Handayani 2010:45).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka dapat disimpilkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang anak, yang dimainkan dengan cara membongkar kepingan *puzzle* bedasarkan pasangannya.

2.2.5.2 Manfaat Bermain *Puzzle*

Manfaat bermain *puzzle* dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle. Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya, (Aryani 2009:20).

Menurut Christina (2009:21) manfaat bermain *puzzle:*

1) Mengasah otak

   Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-selnya dan memecahkan masalah.

2) Melatih koordinasi mata dan tangan

   Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan ini merupakan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Melatih nalar

Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.

4) Melatih kesabaran

Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan

5) Pengetahuan

Dari *puzzle* anak akan belajar, misalnya *puzzle* tentang warna dan bentuk. Anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibandingkan dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, *alphabet*, dan lain-lain, tetapi tentunya harus dengan bantuan seseorang yang mendampinginya bermain.

Berdasarkan pengertian mengenai manfaat media *puzzle* maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media *puzzle* adalah meliputi dapat membantu mengasah otak, melatih koordinasi mataa dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan menambah pengetahuan bagi peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.6 Pembelajaran Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan metode *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle*

Pembelajaran menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *puzzle* bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menyusun teks cerita fabel. Penggunaan metode *Think Talk Write* akan membantu peserta didik dalam menemukan sendiri pengetahuan dan pemahamannya dengan tiga tahapan, yaitu berpikir (*think*), berbicara (*talk*), dan menulis (*write*). Dengan menemukan sendiri pengetahuannya, pemahaman peserta didik akan lebih melekat dan tentu saja akan mempermudah peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran menyusun teks cerita fabel. Menyusun teks cerita fabel merupakan keterampilan yang tidak dapat dianggap mudah. Hal tersebut, dikarenakan karakteristik teks cerita fabel adalah mengungkapkan keunikan atau ciri khas dari objek atau peristiwa bukan penggambaran objek secara umum. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menggambarkan objek atau peristiwa tertentu berdasarkan ciri khas atau keunikan.

Maka untuk melengkapi serta mendukung penggunaan metode *Think Talk Write* digunakanlah media *puzzle* untuk memfasilitasi peserta didik dalam menyusun teks cerita fabel. Media *puzzle* ini dianggap tepat untuk melengkapi metode *Think Talk Write* karena media *puzzle* ini mampu mengembangkan imajinasi peserta didik karena memberikan gambaran yang lebih realistis. Dengan demikian, ide dan gagasan peserta didik akan lebih mudah dituangkan secara jelas, konkret, dan lengkap. Oleh karena itu, proses pembelajaran menyusun teks

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

cerita fabel, pengorganisasian tulisan akan lebih terbimbing sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam menuangkan ide gagasannya dalam bentuk tulisan.

Implementasi metode *think talk write* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran menyusun teks cerita fabel dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) Sebelum siswa menyusun teks cerita fabel , siswa akan diberi sebuah teks cerita fabel yang berjudul teks "monyet dan ayam".
2) Setelah siswa memperoleh teks cerita fabel secara acak yang berjudul teks "monyet dan ayam", dengan bantuan guru, siswa diminta untuk menyusun teks cerita fabel berdasarkan struktur teks cerita fabel bersama teman sekelompok.
3) Siswa menanyakan kepada guru jika ada struktur teks cerita fabel yang tidak dipahaminya.
4) Setelah siswa dapat menyusun struktur teks cerita fabel secara runtut, siswa mendapat arahan dari guru untuk menuliskan hasil menyusun teks cerita fabel tersebut secara individu.
5) Guru mengarahkan siswa dengan memilih salah satu siswa untuk membacakan hasil yang menyusun teks cerita moral fabel yang telah disusun secara runtut tersebut.

Penerapan metode *think talk write* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran menyusun teks cerita fabel bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menyusun teks cerita fabel. Metode ini menyediakan media *puzzle*, kemudian siswa dituntut aktif dan teliti dalam menyusun teks cerita fabel yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

telah diacak berdasarkan strukturnya. Media *puzzle* tersebut nanti akan membantu mereka dalam menyusun teks cerita fabel. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat memenyusun teks cerita fabel yang telah diacak secara runtut. Berdasarkan uraian deskripsi tentang penerapan pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *think talk write* dengan media *puzzle*, berikut ini penerapan pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *think talk write* dengan media *puzzle* dalam bentuk tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.3 Penerapan Metode *Think Talk Write* pada Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel dengan media *puzzle*

Tahapan	**Kegiatan Guru**	**Kegiatan Peserta Didik**
Kegiatan Awal	Guru meminta peserta didik untuk berdoa	Salah seorang peserta didik memimpin berdoa bersama dengan *sikap religius yang baik*
	Guru menyampaikan salam	Semua peserta didik mengucapkan salam kepada guru dengan *sikap santun dan bahasa yang baik*
	Guru memberikan apersepsi, serta memotivasi, dan menjelaskan pokok-pokok materi pembelajaran kepada peserta didik	Peserta didik menerima apersepsi, motivasi, dan penjelasan pokok-pokok materi langkah-langkah serta pembelajaran dari guru
Kegiatan Inti	Guru menyajikan contoh teks	Peserta didik mengamati

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

	cerita fabel	bentuk teks cerita fabel.
	Guru memandu peserta didik untuk bertanya jawab tentang struktur cerita fabel	Peserta didik bertanya jawab struktur teks cerita fabel dengan saling menghargai pendapat teman dan bahasa yang santun
	Guru memandu peserta didik untuk berkelompok	Peserta didik berkelompok sesuai yang diarahkan oleh guru
	Guru membagikan potongan *puzzle* dan meminta peserta didik untuk menyusun *puzzle* berdasarkan struktur	Peserta didik menerima potongan *puzzle* dan peserta didik menyusun *puzzle* berdasarkan struktur
	Guru mengondisikan peserta didik untuk melaksanakan proses berpikir (***think***)	Peserta didik **menalar** informasi yang telah diperolehnya, kemudian membuat catatan-catan kecil yang diperolehnya dari teks yang sudah perlihatkan
	Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi (***talk***) dan saling bertukar informasi kepada teman dalam kelompoknya	Peserta didik bertukar informasi dan gagasan kepada anggota kelompoknya mengenai potongan *puzzle* dan meminta peserta didik untuk

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

		menyusun *puzzle* berdasarkan struktur yang terdapat pada teks cerita fabel yang telah diperlihatkan dengan saling menghormati pendapat teman dan menggunakan bahasa yang halus
	Guru mengkondisikan peserta didik untuk meyusun (***write***) informasi yang diperoleh menjadi teks cerita fabel yang baik dan benar	Peserta didik mencobauntuk menyusun (*menulis*) teks cerita fabel dari informasi yang telah diperolehnya dari teks yang diperlihatkan dengan baik dan sesuai dengan struktur teks
	Guru mengondisikan peserta didik untuk memeriksa kembali teks cerita fabel yang telah dibuat	Peserta didik memeriksa kembali pekerjaanya, dan menyunting penulisan kata atau ejaan yang kurang tepat.
	Guru mengondisikan peserta didik untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya.	Peserta didik lain mempresentasikan hasil pekerjaannya, peserta lain memperhatikan dan memberikan saran atau tanggapan dengan sikap sopan dan bahasa yang santun

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

	Guru memberikan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	Peserta didik mengulas kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan
Kegiatan Akhir	Guru membantu peserta didik menyimpulkan, merefleksi, mengevaluasi, dan menyepakati untuk tindak lanjut pembelajaran berikutnya	Peserta didik menyimpulkan, merefleksi, tanya jawab (evaluasi), dan menyepakati tugas pertemuan selanjutnya

2.2.6.1 Penilaian Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel

Penilaian merupakan proses mengumpulkan informasi/bukti melalui pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran (Kemendikbud 2013). Dalam Kurikulum 2013, penilaian mencakup penilaian pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk setiap jenjang pendidikan baik selama pembelajaran berlangsung (penilaian proses) maupun setelah pembelajaran telah usai dilaksanakan (penilaian hasil belajar). Berikut dijabarkan tiga aspek penilaian dalam pembelajaran kurikulum 2013.

1) Aspek Pengetahuan

Menurut Anderson dan Krathwhol (dalam Kemendikbud 2013) penilaian pengetahuan dapat diartikan sebagai penilaian potensi intelektual yang terdiri atas tahapan mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Seorang pendidik perlu melakukan penilaian untuk mengetahui

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pencapaian kompetensi pengetahuan peserta didik. Penilaian terhadap pengetahuan peserta didik dapat dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Kegiatan penilaian terhadap pengetahuan tersebut dapat juga digunakan sebagai pemetaan kesulitan belajar peserta didik dan perbaikan proses pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan dalam lampirannya menuliskan bahwa untuk semua mata pelajaran di SMP. Kompetensi Inti yang harus dimiliki oleh peserta didik pada ranah pengetahuan adalah memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Pengetahuan faktual meliputi aspek-aspek pengetahuan istilah, pengetahuan khusus dan elemen-elemennya berkenaan dengan pengetahuan tentang peristiwa, lokasi, orang, tanggal, dan sumber informasi. Pengetahuan konseptual meliputi pengetahuan klasifikasi dan kategori, pengetahuan dasar dan umum, pengetahuan teori, model, dan struktur, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana urutan langkah-langkah dalam melakukan sesuatu.

Aspek pengetahuan yang dinilai dalam penelitian ini yaitu: menemukan isi teks, menjelaskan pengertian teks cerita fabel, menganalisis teks cerita fabel berdasarkan strukur, dan menganalisis teks cerita fabel berdasarkan kaidah kebahasaan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Aspek Sikap

Sikap bermula dari perasaan yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu/objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Kompetensi sikap yang dimaksud dalam panduan ini adalah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang dan diwujudkan dalam perilaku. Penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Kegunaan utama penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi (cerminan) pemahaman dan kemajuan sikap peserta didik secara individual.

Aspek sikap dalam pembelajaran menuntun peserta didik untuk mempunyai kepribadian yang beriman, merakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya.Kepribadian tersebut dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran dengan sikap menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh.

a) Sikap Religius

Sikap religius merupakan sikap seorang peserta didik sebagai individu kepada Tuhan Sang pencipta. Sikap religius merupakan pilar utama dan pertama dalam kehidupan, karena sikap religius akan membentuk manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga akan selalu terjaga dari perbuatan yang merugikan diri dan lingkungannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kurikulum 2013 menjadi sangat representatif dalam mengawal pembelajaran sikap, utamanya sikap religius peserta didik. Oleh sebab itu, sikap religius tertuang pada standar kompetensi lulusan peserta didik. Pada jenjang SMP/MTs, kompetensi sikap spiritual mengacu pada KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya; 1.1 Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa untuk mempersatukan bangsa Indonesia ditengah keberagaman bahasa dan budaya; 1.2 Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa sebagai sarana memahami informasi lisan dan tulis; 1.3 Menghargai dan mensyukuri keberadaanbahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa sebagai sarana menyajikan informasi lisan dan tulis.

Kegiatan dalam pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *think talk write* dengan media *puzzle* membentuk peserta didik menghargai dan menghayati ajaran agama antara lain: 1. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu, 2. Berdoa dengan sikap yang baik (tidak membuat gerakan yang tidak perlu atau mengeluarkan suara yang membuat gaduh), 3. Memberi salam sesuai agama masing-masing sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi, 4. Mengucapkan keagungan Tuhan apabila melihat kebesaran Tuhan sesuai agama masing-masing, 5. Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan sesuai agama masing-masing.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

b) Sikap Sosial

Sikap sosial merupakan perwujudan dari eksistensi kesadaran dalam upaya mewujudkan harmoni kehidupan. Sikap sosial dalam pembelajaran akan membentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Pada jenjang SMP/MTs, kompetensi sikap sikap sosial mengacu pada KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

Berdasarkan rumusan KI-2 di atas, sikap sosial yang akan dikembangkan di dalam pembelajaran bahasa, yaitu 1) jujur, 2) disiplin, 3) tanggung jawab, 4) santun. Penjelasan mengenai macam-macam sikap sosial akan dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, jujur adalah perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Wujud perilaku jujur dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan, 2) Tidak melakukan plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas, 3) Mengungkapkan perasaan terhadap sesuatu apa adanya, 4) Melaporkan data atau informasi apa adanya, 5) Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kedua, disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Wujud perilaku disiplin dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Melaksanakan tugas individu dengan baik, 2) Menerima risiko dari tindakan yang dilakukan, 3) Tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat, 4) Mengembalikan barang yang dipinjam, 5) Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.

Ketiga, tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Wujud perilaku tanggung jawab dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Melaksanakan tugas individu dengan baik, 2) Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan, 3) Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan, 4) Tidak menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan kita sendiri, 5) Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa disuruh/diminta.

Keempat, percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis seseorang yang memberi keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak. Wujud perilaku percaya diri dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Berani presentasi di depan kelas, 2) Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, 3) Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, 4) Mampu membuat keputusan dengan cepat, 5) Mampu membuat keputusan dengan cepat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Aspek Keterampilan

Penilaian pencapaian kompetensi keterampilan merupakan penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana pencapaian SKL, KI, dan KD khusus dalam dimensi keterampilan. SKL dimensi keterampilan untuk satuan pendidikan tingkat SMP adalah lulusan memiliki kualifikasi kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain sejenis (Permendikbud 54 tahun 2013 tentang SKL). Cakupan penilaian dimensi keterampilan meliputi keterampilan peserta didik yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori. Keterampilan ini meliputi: keterampilan mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar. Dalam ranah konkret keterampilan ini mencakup aktivitas menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat.Sedangkan dalam ranah abstrak, keterampilan ini mencakup aktivitas menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang.

Indikator pencapaian kompetensi keterampilan merupakan ukuran, karakteristik, ciri-ciri, pembuatan atau proses yang berkontribusi/menunjukkan ketercapaian suatu kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Penilaian keterampilan menyusun teks cerita fabel disesuaikan dengan KD 4.2 yaitu menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Aspek penilaian keterampilan menyusun teks cerita fabel meliputi: 1) Isi, 2) Struktur teks, 3) Kosakata, 4) Bahasa dan 5) Mekanik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pertama aspek isi. Di dalam aspek isi terdapat empat tingkatan penilaian yang didasarkan pada kriteria penilaian. Menguasai topic tulisan: relevan dengan topik yang dibahas mendapatkan skor 20. Cukup menguasai topik tulisan: relevan dengan topic tetatpi kjurang terperinci mendpatkan skor 15. Penguasaan permasalahan terbatas: kurang pengembanga topic tidak memadai mendpatkan skor 10. Pengembangan topic tidak memadai mendpatkan skor 5.

Kedua, aspek Struktur teks. Terdapat empat tingkatan dalam aspek struktur teks sesuai kriteria penilaian. Urutan struktur teks benar, gagasan terungkap padat dengan jelas, tertata dengan baik mendapatkan skor 20. Urutan struktur teks cukup benar, logis, tetapi tidak lengkap mendapatkan skor 15. Urutan struktur teks kurang benar, gagasan kacau atau tidak terkait, urutan kurang logis mendapatkan skor 10. Urutan struktur teks tidak benar dan tidak layak dinilai mendapatkan skor 5.

Ketiga, aspek Kosakata. Di dalam aspek Kosakata terdapat empat tingkatan penilaian yang didasarkan pada kriteria penilaian. Penguasaan kata bagus; Pilihan kata dan ungkapan efektif mendapatkan skor 20. Penggunaan kata memadai; pilihan bentuk dan penggunaan kata atau ungkapan mendapatkan skor 15. Penguasaan kata terbatas; Sering terjadi kesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata atau ungkapan mendapatakan skor 10. Pengetahuan tentang kosakata, ungkapan dan pembentukan dan kata rendah tidak layak nilai mendaapatkan skor 5.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Keempat, aspek bahasa. Di dalam aspek bahsa terdapat empat tingkat penilaian berdasarkan kriteria yang digunakan. Kontruksi kompleks dan efektif

mendapatkan skor 20. Konstruksi sederhana tetapi efektif mendapatkan skor 15. Terjadi kesalahan serius dalam makna membingungkan atau kabur mendapatkan skor 10. Tidak menguasai tata kalimat mendapatkan skor 5.

Kelima, aspek mekanik. Di dalam aspek mekanik terdapat empat tingkat penilaian berdasarkan kriteria yang digunakan. Menguasai aturan penulisan, tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf mendapatkan skor 20. Terdapat 1-3 kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, makna jelas mendapatkan skor 15. Terdapat 4-6 kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, makna jelas mendapatkan skor 10. Terdapat lebih dari enam kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, makna jelas mendapatkan skor 5.

2.3 Kerangka Berpikir

Keterampilan menyusun teks cerita fabel merupakan keterampilan yang diajarkan pada siswa kelas VIII pada semester satu. Keterampilan menyusun teks cerita fabel pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang masih tergolong rendah. Masih terdapat banyak kendala dalam pembelajaran yang membuat proses pembelajaran tidak efektif, seperti kurangnya guru menerapkan metode pembelajaran dan juga media yang digunakan guru kurang bervariatif. Sehingga siswa belum mampu menyusun teks cerita fabel dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode pembelajaran *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyusun teks cerita fabel.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Selama ini guru belum menggunakan metode pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran menyusun teks cerita fabel. Sehingga peneliti menggunakan metode *think talk write* dengan media *puzzle* agar dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran menyusun teks cerita fabel. Dengan metode ini proses penyampaian dalam menyusun teks cerita fabel akan lebih menarik.

Media *Puzzle* menjadi media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan mendukung pembelajaran menyusun teks cerita fabel. Untuk mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas diperlukan metode, model, teknik, strategi, alat peraga, maupun media yang tepat. Para guru dan siswa hendaknya berperan aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran bersifat dua arah. Siswa mampu mengambil manfaat dari pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode pembelajaran *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* dan mampu menerapkannya. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian menyusun teks cerita fabel dengan menggunakan metode pembelajaran *Think Talk Write* dengan media *Puzzle* pada siswa kelas VIII F SMP 1 Batang. Tindak lanjut mengenai uraian di atas, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut:

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.4 Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah ketrampilan dalam menyusun teks cerita fabel pada siswa kelas VIII F meningkat setelah penerapan metode pembelajaran *Think Talk Write* dengan media *puzzle*. Selain itu, sikap religius dan sikap sosial siswa selama pembelajaran mengalami perubahan ke arah yang lebih positif. Siswa akan lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru akan lebih aktif, kreatif, dan selektif dalam menentukan model, strategi, alat peraga, maupun media dalam menunjang proses belajar mengajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data, analisis, dan pembahasan dalam penelitian ini yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, peneliti mengambil simpulan sebagai berikut.

1. Proses menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang makin baik. Terjadi peningkatan hasil pengamatan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Aspek pengamatan keantusiasan peserta didik pada saat proses pembelajaran mengalami peningkatan 26% dari siklus I ke siklus II. Aspek pengamatan keantusiasan peserta didik dalam menyimak media *puzzle* pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 0%. Hasil pengamatan aspek keefektifan dan keantusiasan peserta didik dalam menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *puzzle* dalam menyusun teks cerita fabel mengalami peningkatan 0% pada siklus I ke siklus II. Adapun aspek pengamatan terakhir, yaitu keaktifan dan keantusiasan peserta didik dalam refleksi pembelajaran mengalami peningkatan 13% dari siklus I ke siklus II. Rerata peningkatan hasil pengamatan proses pembelajaran sebesar 23%.
2. Sikap religius dan sikap sosial peserta didik makin baik. Sikap religius peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menyusun teks cerita fabel menggunakan metode

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Think Talk Write dengan media *puzzle*. Pada siklus I hasil pengamatan sikap religius peserta didik sebesar 98%, sedangkan pada siklus II mencapai 99%. Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan sikap religius peserta didik sebesar 5% dari siklus I ke siklus II. Sikap sosial peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang mengalami peningkatan setelah mengikuti menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* menggunakan metode *Think Talk Write* dengan media *puzzle*. Hasil pengamatan sikap jujur mencapai 100% pada siklus I dan siklus II. Adapun hasil pengamatan sikap tanggung jawab mencapai 97% pada siklus I dan siklus II, sedangkan pada aspek sikap disiplin pada siklus I dan siklus II mencapai 97%. Sikap percaya diri mengalami peningkatan sebesar 11% dari siklus I ke siklus II. Rerata peningkatan sikap sosial peserta didik sebesar 11%.

3. Keterampilan peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Batang dalam menyusun teks cerita fabel mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran metode *Think Talk Write* dengan media *puzzle*. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil tes keterampilan sebesar 74.5 dengan persentase ketuntasan 67%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil tes keterampilan meningkat menjadi 85 dengan persentase ketuntasan 100%. Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil tes keterampilan menyusun teks cerita fabel sebesar 33% dari siklus I ke siklus II.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti merekomendasikan saran sebagai berikut.

1. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia disarankan menggunakan metode pembelajaran *Think Talk Write* dan media *puzzle* dalam pembelajaran memproduksi teks cerita fabel. Keuntungan dalam penggunaan metode pembelajaran *Think Talk Write* di antaranya, dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, terdapat pula keuntungan dalam pengguaan media *puzzle*, di antaranya, potongan *puzzle* dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja sehingga dapat mencegah dan membetulkan kesalah pahaman. Menyusun teks cerita fabel menggunakan metode *Think Talk Write* menggunakan metode *Think Talk Write* berbantuan media *puzzle* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran menyusun, sebab metode pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media *puzzle* dapat memudahkan serta memotivasi peserta didik dalam pembelajaran menyusun teks cerita fabel.
2. Penerapan metode pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media *puzzle* dapat digunakan sebagai masukan peneliti lain dalam melakukan penelitian yang serupa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan perbandingan pembelajaran atau penelitian lain, sehingga dapat diketahui hasil yang efektif dalam penggunaan metode dan media dalam pembelajaran memproduksi teks cerita fabel.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Agustuti Handayani. 2010. Analisis Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Tenaga Kerja Propinsi Lampung. Jurnal Ilmiah Administrasi Publik dan Pembangunan, Vol.1, No.1, Januari – Juni 2010. ISSN : 2087-0825.

Ali Imron. 1996. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya Jakarta.

Alwi, Hasan. 2003. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.

Alwi, Hasan, Soenjono Dardjowidjojo, Hans Lapoliwa, dan Anton M. Moeliono. 2008. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Amidjaja, Arleen. 2007. 101 Fun And Mind Stimulating Things To Do With Your Kids (2-6) Years. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ampera, Taufik. 2010. Pengajaran Sastra Teknik Mengajar Sastra Anak Berbasis Aktivitas. Bandung: Widya Padjadjaran.

Andreson, Mark dan Kathy Andreson. 2003. Text Type in English. Australia: National Library of Australia.

Ansari, B. I. 2004. *Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa SMU melalui Strategi Think Talk Write.* Disertasi pada PPs UPI Bandung: Tidak diterbitkan.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Arief dan Sadiman dkk. 1990. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Postekkom dan PT. Raja Gorafindo Persada.ss

Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian :Suatu Pendekatan Praktik.* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Aristo, Rahadi. 2003, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Campbell, N.A., Reece, J.B., & Mitchell, L.G. (2003). Biologi. Jilid 2. Edisi Kelima. Alih Bahasa: Wasmen. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Danandjadja. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain.* Jakarta: Grafiti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dewi Kusumaningsih, dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta : Andi.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hendy, Zaidan. 1993. Kasusastraan Indonesia Warisan yang Perlu Diwariskan 2. Bandung: Angkasa.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Huck, Charllote. Dkk. 1987. *Children Literature in Elementary School Chicago*: Rand Mc Nally College Publishing Company.

Huinker, D. dan Laughlin, C. (1996). "*Talk Your Way into Writing*". Dalam Communication in Mathematicss K-12 and Beyond, 1996 year book. National Council of Teachers of Mathematic,

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.2 014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik: Buku Siswa.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik: Buku Guru.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kusnandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta.

Mahsun.2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Mediastika, E Christina. 2009. "Material Akustik Pengendali Kualitas Bunyi pada Bangunan".Edisi Pertama.Yogyakarta. Penerbit: Erlangga.

Mihardja, Ratih. 2012. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta: Laskar Aksara.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra.* Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Nursisto. 2000. *Penuntun mengarang*. Jakarta. Adicitra Karya Nusa.

Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menuulis Sebagai suatu Ketampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Putri, Anestya Pursita Hani. 2013. "Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi dengan Teknik *Think-Talk-Write* (TTW) melalui Media Film Pendek Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Patimuan Kabupaten Cilacap". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Sadiman, Arief S dkk. 2011. *Media Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.

Saputra, M. Yudha. (2007). *Model Pembrlajaran Kooperatif.* Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. IPS. Jakarta; BumiPerkasa

Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.

Subyantoro. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas.* Semarang: Unnes PRESS.

Sudarmadji, dkk. 2010. *Teknik Bercerita*. Yogyakarta: PT. Kurnia Kalam Semesta.

Sugiarto, E. (2009). *Mengenal Dongeng dan Prosa Lama: Fabel, Legenda, Mite, Sage, Hikayat, Cerita Berbingkai, Cerita Pelipur Lara, Epos*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

Sugihastuti. 2011. Teori dan Apresiasi Sastra . Cetakan IV.Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Sulfah, Anisa. 2010. *Peningkatan Keterampiran Menulis Karangan Narasi dengan Mengubah Teks Wawancara melalui Model Think Talk Write pada Siswa Kelas VII.A SMPN 2Cepiring Kabupaten Kendal.* Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Suyatno.2009. Menjelajah Pembelajaran Inofatif.Sidoarjo:Masmedia Buana Pusaka.

Sari, Etika Puspa. 2010. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi yang Diimplementasikan dalam Bentuk Surat Pembaca Menggunakan Strategi Pembelajaran Think Talk Write pada Siswa Kelas X.6 SMA Negeri Bae Kudus.* Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Wardoyo, Sigit Mangun. 2013. *Teknik Menulis Puisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Winarsih, Yuni. 2010. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi dengan Media Puzzle melalui Pendekatan Tematik pada Siswa Kelas III SDN Purworejo Kabupaten Kendal.* Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Yamin, Martinis dan Bansu I. Ansari. 2012. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa.* Jakarta: Referensi (GP Press Group).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Zabadi, F.,dkk. 2013. *Buku Guru Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.

Zaidan, A. R. 2007. *Kamus istilah sastra*. Jakarta: Balai Bahasa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG