KEEFEKTIFAN METODE *PROBLEM POSING LEARNING* (PPL) DAN METODE *SCRAMBLE* DALAM PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL YANG DIDENGAR PADA SISWA SMP KELAS VII

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memeroleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh:

Septina Ega Rismana

2101415074

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, Juli 2019

Pembimbing

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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Keefektifan Metode *Problem Posing Learning* (PPL) dan Metode *Scramble* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Fabel yang didengar Pada Siswa SMP Kelas VII" karya,

Nama : Septina Ega Rismana

NIM : 2101415074

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari kamis, tanggal 18 juli 2019.

Semarang, 18 Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum

NIP 196408041991021001

Sekertaris,

Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd

NIP 196903032008012019

Penguji I,

Mulyono, S.Pd., M.Hum

NIP 197206162002121001

Penguji II,

Wati Istanti, S.Pd., M.Pd

NIP 198504102009122004

Penguji III,

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

NIP 198202122006042002

PERNYATAAN

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

Semarang, 18 Juli 2019

Septina Ega Rismana
NIM 2101415074

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Hidup dapat dipahami dengan berpikir kebelakang. Tapi ia juga harus dijalani dengan berpikir ke depan. (Soren Kierkegaard)
2. Ketika kau sedang mengalami kesusahan dan bertanya-tanya kemana Allah, cukup ingatlah bahwa seorang guru selalu diam saat tes berlangsung. (Nourman Ali Khan)
3. Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman dan berilmu di antaramu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (*Q.S Al-Mujadilah: 11*)

Persembahan:

1. Kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan kasih sayangnya;
2. Almamaterku tercinta.

SARI

Rismana, Septina Ega. 2019. "Keefektifan Metode *Problem Posing Learning* (PPL) dan Metode *Scramble* Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel yang didengar Pada Siswa SMP Kelas VII". *Skripsi.* Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: U'um Qomariyah S.Pd., M.Hum.

Kata Kunci : pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel, metode *Problem Posing Learning* (PPL), dan metode *Scramble*

Metode *Problem Posing Learning* dan metode *Scramble* merupakan salah satu metode dalam pendekatan berpikir dan berbasis masalah yang menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dibandingkan guru, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam metode pembelajaran ini peserta didik diharapkan memiliki beberapa kompetensi diantaranya meneliti, mengemukakan pendapat, menerapkan pengetahuan sebelumnya, memunculkan ide-ide, dan membuat keputusan. Metode *Problem Posing Learning* merupakan metode pembelajaran yang berlangsung dengan langkah-langkah *listening* (*hearing the story*), *dialogue* (*telling the story*), dan *action* (*your story assignment*), sedangkan metode *Scramble* merupakan metode yang menekankan pada kecepatan dan ketepatan berpikir dalam menjawab soal. Untuk dapat mengetahui keefektifan metode *Problem Posing Learning* dan *Scramble* dilakukan penelitian ini dengan menerapkan kedua metode tersebut pada keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar kelas VII SMP Negeri 40 Semarang.

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu, (1) bagaimana keefektifan metode *Problem Posing Learning* (PPL) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII, (2) bagaimana keefektifan metode *Scramble* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII, (3) manakah yang lebih efektif antara metode *Problem Posing Learning* (PPL) dan metode *Scramble* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII. Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui keefektifan metode *Problem Posing Learning* (PPL) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII, (2) mengetahui keefektifan metode *Scramble* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII, dan (3) menentukan manakah yang lebih efektif antara metode *Problem Posing Learning* (PPL) dan metode *Scramble* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian *nonequivalent control grup design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 40 Semarang dengan sampel kelas VII B menjadi kelompok eksperimen 1 yang mendapatkan perlakuan metode *Problem Posing Learning* (PPL) dan kelas VII C menjadi kelompok eksperimen 2 yang mendapatkan perlakuan metode *Scramble*. Terdapat tiga perlakuan pada penelitian ini yaitu *pre test* (tes awal), pemberian perlakuan, dan *posttest* (tes akhir).

Hasil uji-t pada kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) menunjukkan perbedaan kondisi akhir kelompok eksperimen 1 yaitu perolehan skor pada tes akhir lebih baik dari pada perolehan skor tes awal. Pada uji-t diperoleh nilai t = -17,900 dengan hasil signifikansi 0,000 yang menunjukkan signifikansi kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan metode *Problem Posing Learning* (PPL) dinyatakan efektif. Hasil uji-t pada kelompok *Scramble* menunjukkan perbedaan kondisi akhir kelompok eksperimen 2 yaitu perolehan skor pada tes akhir lebih baik dari pada tes awal. Pada uji-t diperoleh nilai t = -10,661 dengan hasil signifikansi 0,000 yang menunjukkan signifikansi kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *Scramble* dinyatakan efektif. Sementara hasil uji-t tes akhir kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) dan *Scramble* diperoleh nilai t = 2,401 dengan signifikansi 0,019 sehingga nilai signifikansi <0,05 yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata tes akhir kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) dan kelompok *Scramble*, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Problem Posing Learning* (PPL) lebih efektif dari pada metode *Scramble* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada siswa SMP kelas VII.

Berdasarkan hasil tersebut disarankan (1) guru bahasa Indonesia hendaknya menerapkan metode *Problem Posing Learning* (PPL) atau metode *Scramble* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel, (2) guru bahasa Indonesia hendaknya menerapkan metode *Problem Posing Learning* (PPL) dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar dibandingkan metode *Scramble* karena sudah diuji keefektifannya, dan (3) peneliti dibidang bahasa dan sastra Indonesia hendaknya menggunakan penelitian ini sebagai bahan pijakan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat anugerah, kasih sayang, dan pertolongan-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak, terutama peran dari dosen pembimbing. Maka dari itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu U'um Qomariyah S.Pd., M.Hum. yang telah memberikan bimbinga, arahan, serta semangat untuk penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih juga penuli sampaikan kepada,

1. Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk peneliti menyusun skripsi;
2. Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd., ketua jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin penulisan skripsi ini;
3. Dra. Rani Ernaningsih Kepala SMP Negeri 40 Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian;
4. Ika Kertika, S.Pd., guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 40 Semarang yang telah memberikan izin, kesempatan, dan arahan kepada penulis selama melaksanakan penelitian;
5. Siswa kelas VII B dan VII C SMP Negeri 40 Semarang yang membantu proses penelitian;
6. Bapak Abdul Manaf, Ibu Ngatini, Adik Febriyanti Dwi Permanasari, Adik Muhammad Tri Angga Nur Syaifulloh, dan keluarga tercinta yang selalu menyemangati dan mendoakanku;
7. Mbak Hapsari Putri Setyoningrum teman sekaligus kakak yang selalu menyemangati dan membimbingku;

8. Teman-teman PBSI Rombel 3 terima kasih atas segala rasa, semangat, kenangan, dan kebersamaan selama ini;
9. Teman-teman kos widuri puri kencana 2 yang telah mendukung dalam segala hal;
10. Sahabat-sahabat yang telah menemani, mendukung, dan memberikan semangat.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan kepada peneliti khususnya dan kepada para pembaca pada umumnya.

Semarang, 18 Juli 2019

Septina Ega Rismana

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ……. ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ……... iii

PERNYATAAN ……... iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ……..... v

SARI …… vi

PRAKATA …….. viii

DAFTAR ISI ……... x

DAFTAR TABEL ……..... xv

DAFTAR BAGAN ……... xvii

DAFTAR GAMBAR …… xviii

DAFTAR LAMPIRAN ……..... xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang …… 1

1.2 Rumusan Masalah ……... 8

1.3 Tujuan Penelitian ……. 8

1.4 Manfaat Penelitian ……... 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka ……. 10

2.2 Landasan Teoretis ……..... 21

2.2.1 Hakikat Metode *Problem Posing Learning*…….. 21

2.2.1.1 Pengertian Metode *Problem Posing Learning* ……... 21

2.2.1.2 Langkah-langkah Metode *Problem Posing Learning* ……..... 22

2.2.1.3 Kelebihan Metode *Problem Posing Learning* ……... 24

2.2.1.4 Kekurangan Metode *Problem Posing Learning*…… 24

2.2.2 Hakikat Metode *Scramble* …… 24

2.2.2.1 Pengertian Metode *Scramble* ……..... 25

2.2.2.2 Langkah-langkah Metode *Scramble* …….. 25
2.2.2.3 Kelebihan Metode *Scramble* …….. 26
2.2.2.4 Kekurangan Metode *Scramble* ……... 27
2.2.3 Hakikat Menceritakan Kembali …… 27
2.2.3.1 Pengertian Menceritakan Kembali ……..... 27
2.2.3.2 Langkah-langkah Menceritakan Kembali …….. 28
2.2.4 Menulis Kreatif …… 30
2.2.5 Hakikat Teks Cerita Fabel ……..... 32
2.2.5.1 Pengertian Fabel ……..... 32
2.2.5.2 Ciri-ciri Teks Cerita Fabel …… 33
2.2.5.3 Struktur Teks Cerita Fabel ……..... 34
2.2.5.4 Unsur-unsur Fabel …….. 34
2.2.5.5 Kebahasaan Teks Cerita ……..... 35
2.2.6 Hakikat Menyimak ……..... 38
2.2.6.1 Pengertian Menyimak ……..... 38
2.2.6.2 Prinsip Pembelajaran Menyimak ……..... 39
2.2.6.3 Tujuan Menyimak …….. 40
2.3 Kerangka Berpikir ……..... 41
2.4 Hipotesis ……..... 44

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian …….. 45
3.2 Populasi dan Sampel …… 45
3.2.1 Populasi …… 46
3.2.2 Sampel ……... 46
3.3 Variabel Penelitian ……..... 47
3.4 Instrumen Penelitian ……..... 48
3.4.1 Instrumen Tes ……..... 49
3.4.2 Instrumen Non Tes ……... 52
3.4.2.1 Pedoman Observasi ……... 52
3.4.2.2 Pedoman Wawancara ……..... 53

3.4.2.3 Pedoman Dokumentasi ……... 54
3.5 Teknik Pengumpulan Data ……... 54
3.5.1 Teknik Tes ……..... 55
3.5.2 Teknik Non Tes ……..... 55
3.5.2.1 Observasi……... 55
3.5.2.2 Wawancara ……..... 56
3.5.2.3 Dokumentasi …….. 56
3.5.3 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen ……... 56
3.5.3.1 Uji Validitas Instrumen ……..... 56
3.5.3.2 Uji Reliabilitas Instrumen ……..... 57
3.6 Teknik Analisis Data ……..... 58
3.6.1 Analisis Tes Awal (*pretest*) ……... 58
3.6.1.1 Uji Normalitas ……..... 58
3.6.1.2 Uji Homogenitas ……... 58
3.6.2 Analisis Tes Akhir (*posttest*) ……..... 59
3.6.2.1 Uji Normalitas ……... 59
3.6.2.2 Uji Homogenitas ……... 59
3.6.2.3 Uji Hipotesis ……... 59
a. Uji Perbedaan Dua Rata-rata ……..... 59
b. Uji Beda Sampel Berpasangan …….. 60
3.7 Prosedur Penelitian ……... 60
3.7.1 Kegiatan Sebelum Pemberian Perlakuan …….. 60
3.7.2 Kegiatan Pemberian Perlakuan …… 61
3.7.2.1 Perlakuan pada Kelas Eksperimen 1 Menggunakan Metode *Problem Posing Learning* (PPL) …….. 61
3.7.2.2 Perlakuan pada Kelas Eksperimen 2 Menggunakan Metode *Scramble* …….....62
3.7.3 Kegiatan Setelah Pemberian Perlakuan ……... 62

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian ……... 64

4.1.1 Uji Instrumen ……... 64
4.1.1.1 Uji Validitas ……..... 64
4.1.1.2 Uji Reliabilitas ……..... 66
4.1.2 Uji Prasyarat Analisis ……..... 66
4.1.2.1 Uji Normalitas …….. 66
a. Uji Normalitas Data Tes Awal ……..... 67
b. Uji Normalitas Data Tes Akhir ……. 68
4.1.2.2 Uji Homogenitas ……... 69
a. Uji Homogenitas Data Tes Awal dan Data Tes Akhir Kelompok Eksperimen Metode *Problem Posing Learning* dan Kelompok Metode *Scramble* ……..... 69
4.1.3 Uji Hipotesis Akhir ……..... 70
4.1.3.1 Uji Perbedaan Dua Rata-rata (*Paired Simple T-test*) ……. 70
a. Uji-t Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen Metode *Problem Posing Learning* (PPL) ……..... 70
b. Uji-t Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen Metode *Scramble* ……... 72
4.1.3.2 Uji-t Dua Rata-rata Nilai Tes Awal dan Nilai Tes Akhir (*Independent Sample T-test*) …….. 73
4.1.4 Hasil Uji Hipotesis ……... 75
4.1.4.1 Hasil Uji Hipotesis Pertama ……... 76
4.1.4.2 Hasil Uji Hipotesis Kedua …….. 76
4.1.4.3 Hasil Uji Hipotesis Ketiga ……. 77
4.2 Pembahasan …….. 78
4.2.1 Keefektifan Metode *Problem Posing Learning* (PPL) dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Secara Tertulis Pada Siswa SMP Kelas VII ……... 78
4.2.1.1 Proses Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel yang didengar Menggunakan Metode *Problem Posing Learning* (PPL) Secara Tertulis ……..... 79
4.2.1.2 Penilaian Sikap Berdasarkan Observasi pada Pembelajaran

Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel yang didengar
Menggunakan Metode *Problem Posing Learning* (PPL)
Secara Tertulis ……... 81
4.2.1.3 Hasil Pembelajaran Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi
Cerita Fabel yang didengar Menggunakan Metode
Problem Posing Learning (PPL) Secara Tertulis ……..... 83
4.2.2 Keefektifan Metode *Scramble* dalam Pembelajaran Menceritakan
Kembali Isi Cerita Fabel Secara Tertulis Pada
Siswa SMP Kelas VII ……... 87
4.2.2.1 Proses Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi
Cerita Fabel yang didengar Menggunakan Metode *Scramble*
Secara Tertulis ……... 88
4.2.2.2 Penilaian Sikap Berdasarkan Observasi pada Pembelajaran
Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel yang didengar
Menggunakan Metode *Scramble* Secara Tertulis …….. 91
4.2.2.3 Hasil Pembelajaran Pembelajaran Menceritakan Kembali
Isi Cerita Fabel yang didengar Menggunakan Metode *Scramble*
Secara Tertulis ……... 92
4.2.3 Perbedaan Keefektifan Metode *Problem Posing Learning* (PPL)
dan Metode *Scramble* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali
Isi Cerita Fabel Secara Tertulis ……..... 98

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan ……...……. 100
5.2 Saran ……..…… 101

DAFTAR PUSTAKA ……...……. 102

LAMPIRAN ……...…… 107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel ……... 49
Table 3.2 Pedoman Penilaian Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel ……..... 50
Tabel 3.3 Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel ……. 52
Tabel 4.1 Validitas Instrumen Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel ……... 65
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Instrumen Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel secara tertulis ……. 66
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Tes Awal Kelompok Eksperimen 1 ……... 67
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Tes Awal Kelompok Eksperimen 2……..... 67
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 …….. 68
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2 …….. 68
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Data Tes Awal ……..... 69
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Data Tes Akhir ……. 70
Tabel 4.9 Hasil Uji-t Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen Metode *Problem Posing Learning* (PPL) ……... 71
Tabel 4.10 Hasil Uji-t Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen Metode *Scramble* ……..... 72
Tabel 4.11 Uji Perbedaan Dua rata-rata Nilai Tes Awal Kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) dan *Scramble* ……. 74
Tabel 4.12 Uji Perbedaan Dua rata-rata Nilai Tes Akhir Kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) dan *Scramble* ……. 75
Tabel 4.13 Hasil Observasi Nilai Sikap Religius dan Sikap Sosial Pada Pembelajaran Kelompok Metode *Problem Posing Learning* (PPL) …….. 82
Tabel 4.14 Frekuensi Skor Tes Awal Kelompok Eksperimen Metode *Problem Posing Learning* (PPL) …… 83
Tabel 4.15 Rata-rata Nilai Per Aspek Penilaian Tes Awal Kelompok Metode *Problem Posing Learning* (PPL) …….. 84
Tabel 4.16 Frekuensi Skor Tes Akhir Kelompok Eksperimen Metode

Problem Posing Learning (PPL) ……..... 85
Tabel 4.17 Rata-rata Nilai Per Aspek Penilaian Tes Akhir Kelompok Metode *Problem Posing Learning* (PPL) …….. 86
Tabel 4.18 Hasil Observasi Nilai Sikap Religius dan Sikap Sosial Pada Pembelajaran Kelompok Metode *Scramble* ……... 92
Tabel 4.19 Frekuensi Skor Tes Awal Kelompok Eksperimen Metode *Scramble* ……... 93
Tabel 4.20 Rata-rata Nilai Per Aspek Penilaian Tes Awal Kelompok Metode *Scramble* ……... 94
Tabel 4.21 Frekuensi Skor Tes Akhir Kelompok Eksperimen Metode *Scramble* ……... 95
Tabel 4.22 Rata-rata Nilai Per Aspek Penilaian Tes Akhir Kelompok Metode *Scramble* ……... 96
Tabel 4.23 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Tes Akhir Kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) dan *Scramble* ……. 98

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir ……... 43
Bagan 3.1 Kerangkan *Nonequivalent Control Group Design* ……. 45

DAFTAR GAMBAR

Ganbar 4.1 Aktivitas Siswa Pada Langkah *Listening* …….. 79
Gambar 4.2 Aktivitas Siswa Pada Langkah*Dialogue* ……. 80
Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Pada Langkah*Action*……. 81
Gambar 4.4 Aktivitas Siswa Pada LangkahPenyajian Materi 88
Gambar 4.5 Aktivitas Siswa Pada LangkahPenugasan ……... 89
Gambar 4.6 Aktivitas Siswa Pada Saat Mendengarkan Cerita ……..... 89
Gambar 4.7 Aktivitas Siswa Pada Saat Berdiskusi …….. 90
Gambar 4.8 Aktivitas Siswa Pada Saat Menulis Hasil Diskusi ……... 91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 …….. 108
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 …….. 115
Lampiran 3 Bahan Ajar …….. 122
Lampiran 4 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen 1 …… 141
Lampiran 5 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen 2 …… 143
Lampiran 6 Daftar Nilai Tes Awal Kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) dan *Scramble* ……...……. 145
Lampiran 7 Daftar Nilai Tes Akhir Kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) dan *Scramble* ……...…….. 147
Lampiran 8 Daftar Nilai Tes Awal Per aspek peserta didik kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) ……... 149
Lampiran 9 Daftar Nilai Tes Awal Per aspek peserta didik kelompok *Scramble* …… 151
Lampiran 10 Daftar Nilai Tes Akhir Per aspek peserta didik kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) ……... 153
Lampiran 11 Daftar Nilai Tes Akhir Per aspek peserta didik kelompok *Scramble* ……..... 155
Lampiran 12 Daftar Nilai Sikap Kelompok *Problem Posing Learning* (PPL) .. 157
Lampiran 13 Daftar Nilai Sikap Kelompok *Scramble* ……...…… 159
Lampiran 14 Perhitungan Uji Instrumen …… 161
Lampiran 15 Perhitungan Uji Normalitas……...……..... 162
Lampiran 16 Perhitungan Uji Homogenitas ……...……... 163
Lampiran 17 Perhitungan Paired Sample T-test (Uji-t) ……...…….. 164
Lampiran 18 Perhitungan Independent T-test (Uji-t) ……. 165
Lampiran 19 Pretes Kelas Eksperimen 1 Metode *Problem Posing Learning*…….……. 166
Lampiran 20 Pretes Kelas Eksperimen 2 Metode *Scramble* ……...…... 171

Lampiran 21 Postes Kelas Eksperimen 1 Metode *Problem Posing Learning*…….. 176
Lampiran 22 Postes Kelas Eksperimen 2 Metode *Scramble* ……...…….. 181
Lampiran 23 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian …...…… 186
Lampiran 24 Surat Keputusan Pembimbing …….. 187

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra sebagai produk budaya manusia berisikan nilai-nilai yang hidup dan berlaku dalam masyarakat. Sastra sebagai hasil pengolahan pengarang dihasilkan dari perenungan yang panjang mengenai hakikat hidup dan kehidupan. Melalui karya sastra pula seseorang dapat menyampaikan pendapatnya mengenai kehidupan yang ada disekitarnya. Wellek dan Warren (2014:3) mengungkapkan bahwa sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni. Berdasarkan pendapat tersebut sastra merupakan kegiatan seni yang menggunakan bahasa sebagai bahan bakunya. Karya sastra tidak hanya terbatas pada sastra tulis saja, melainkan terdapat juga sastra lisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menekankan pada pelajaran berbasis teks. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat teks sastra dan teks non sastra. Salah satu teks sastra yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah teks fabel. Teks fabel merupakan teks sastra fiksi berupa dongeng yang menggambarkan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Karakter pada binatang dalam cerita fabel dianggap mewakili karakter manusia dan diceritakan mampu bertindak seperti manusia tetapi tidak menghilangkan karakter binatangnya. Tokoh pada fabel adalah binatang. Pada pembelajaran bahasa Indonesia teks fabel terdapat pada kelas VII KD 4.15 yaitu menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang didengar/dibaca. Menceritakan kembali merupakan salah satu apresiasi lisan sastra yang pembelajarannya berpusat pada struktur, kaidah kebahasaan, dan kesesuaian isi cerita dengan cerita yang telah didengar/dibaca. Menceritakan kembali berbeda dengan bercerita, jika menceritakan berpusat pada struktur dan kaidah kebahasaan yang digunakan bercerita berpusat pada cara penyampaian pencerita mengenai cerita yang dibaca seperti mimik, gesture, dan kejelasan pengucapan dalam berserita.

Pada KD tersebut terdapat keterampilan membaca atau mendengar, namun peneliti menggunakan keterampilan menyimak dalam peneletian ini. Peneliti tidak menggunakan keterampilan mendengar karena mendengar merupakan kegiatan menangkap suara (bunyi) dengan telinga. Mendengar adalah proses ketika gelombang-gelombang suara mengenai genderang telinga dan menyebabkan sejumlah getaran ditransformasikan ke otak. Mendengar adalah sikap pasif saat menyimak suara, dengan kata lain mendengar hanya sebatas menerima getaran bunyi dan ditranformasikan ke otak, tanpa adanya proses pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi serta memahami makna komunikasi yang disampaikan penutur. Pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar peserta didik tidak hanya sekadar mendengar cerita namun juga harus memahami informasi dari apa yang telah mereka dengar.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut meliputi empat keterampilan, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak. Menyimak merupakan landasan bagi proses belajar bahasa. Mempelajari suatu bahasa dapat dilakukan dengan jalan menyimak, meniru, dan mempraktikkannya. Menyimak dan meniru adalah sarana mempelajari ujaran. Keterampilan menyimak juga menjadi faktor penting bagi keberhasilan seseorang dalam belajar membaca. Pengajaran serta petunjuk-petunjuk dalam membaca disampaikan oleh guru melalui bahasa lisan. Inilah yang menjadikan keterampilan menyimak termasuk keterampilan dasar yang berguna untuk melanjutkan tahap keterampilan berikutnya.

Menurut Tarigan (dalam Frahmadia dkk, 2017) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ajaran atau bahasa lisan. Katerampilan menyimak termasuk tahap keterampilan dasar yang berguna untuk melanjutkan tahap keterampilan berikutnya. Menurut Rosdawita (dalam

Frahmadia dkk, 2017) menyimak membutuhkan konsentrasi yang tinggi bilamana membandingkan dengan menulis, membaca, serta berbicara. Pada saat menyimak, peserta didik harus dapat memahami informasi yang didengarnya. Dalam kegiatan komunikasi sehari-hari, sebagian besar waktu penggunaan bahasa tertuju pada menyimak. Menyimak memiliki peranan penting karena sebagian besar informasi diterima manusia lewat saluran bunyi. Dengan menyimak, seseorang dapat memperoleh infromasi-informasi untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang kehidupan.

Dalam konteks pembelajaran, menyimak memiliki peranan yang penting bagi peserta didik. Dengan menyimak, peserta didik dapat menambah pengetahuan, dan dapat menghargai pendapat orang lain. Oleh karena itu, menyimak harus dilatih selama proses belajar mengajar dan dilatih secara sistematis, sehingga dapat memperlancar peserta didik dalam berkomunikasi. Guru sebagai fasilitator harus menerapkan metode atau media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimak.

Hasil dari kegiatan menyimak dapat berupa informasi lisan atupun tulisan. Sejalan dengan pendapat Tarigan mengenai menyimak sebagai tahap keterampilan dasar guna melanjutkan pada tahap keterampilan selanjutnya yakni keterampilan menulis. Pada penelitian yang akan dilakukan hasil akhir dari menyimak berupa tulisan. Menurut Zahrina dan Qomariyah (2018) menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran. Adanya penugasan berupa tulisan, diharapkan peserta didik dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, serta informasi dari apa yang telah mereka dengarkan. Menurut Rosidi (dalam Zahrina dan Qomariyah, 2018) menulis adalah salah satu bentuk berpikir, yang juga merupakan alat untuk membuat orang lain atau pembaca berpikir.

Penggunaan metode pembelajaran penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya metode pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Metode merupakan rencana keseluruhan bagi penyajian bahan bahasa secara rapi dan tertib, yang tidak ada bagian-bagiannya yang

berkontradiksi dan kesemuanya itu didasarkan pada pendekatan terpilih. Menurut Pringgawidagda (dalam Abidin, 2015) metode adalah tingkat yang menerapkan teori-teori pada tingkat pendekatan. Dalam tingkat ini dilakukan keterampilan-keterampilan khusus yang akan dibelajarkan, materi yang harus disajikan dan sistematika urutannya. Metode mengacu pada pengertian langkah-langkah secara prosedural dalam mengolah kegiatan belajar mengajar bahasa yang dimulai dari merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran.

Ciri utama metode pembelajaran adalah adanya langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran secara prosedural. Menurut Brown dan Richards dan Rodgres (dalam Abidin, 2015) metode memiliki ciri khas yaitu (1) metode bersifat prosedural, (2) metode diturunkan dari pendekatan tertentu, (3) tidak dapat diamati dengan hanya melihat guru mengajar, (4) ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara luas, (5) digunakan dalam satu kali proses pembelajaran, dan (6) implementasi metode dapat dilakukan dengan berbagai teknik. Penggunaan metode pembelajaran bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat membantu peserta didik aktif di kelas dan membantu peserta didik dalam memahami suatu materi yang diajarkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah adalah metode pembelajaran *Problem Posing Learning.* Metode*Problem Posing Learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel. *Problem posing* terdiri atas dua kata yaitu *problem* yang berarti permasalahan dan *pose* yang berarti mengajukan atau membentuk. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan *problem posing* merupakan pembelajaran diamana peserta didik diminta untuk mengajukan masalah (soal) berdasarkan situasi tertentu. *Problem posing* merupakan suatu bentuk pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pada perumusan soal dan penyelesaiannya berdasarkan situasi yang diberikan. Karena soal dan penyelesaian dirancang sendiri oleh peserta didik, maka dimungkinkan bahwa *problem posing* dapat

mengembangkan kemampuan berpikir menggunakan pola pikir yang logis. Menurut Suyitno (dalam sasmita, 2014) pembelajaran *problem posing* merupakan salah satu pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mengajukan soal dan memecahkan sendiri soal yang diajukannya. Sejalan dengan Siswono (2006: 75) yang menyatakan bahwa *problem posing* adalah pengajuan soal atau pertanyaan dari informasi yang disediakan. Latar belakang masalah dapat berdasar topik yang luas, soal yang sudah dikerjakan atau informasi tertentu yang diberikan kepada peserta didik. Jadi dalam pembelajaran *problem posing* peserta didik dilatih untuk bertanya. Menurut Herawati, dkk (dalam Irene dan Sahat, 2018) salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik adalah menggunakan pendekatan *problem posing.*

Abu-Elwan (dalam Rifaatul, 2014) mengklasifikasikan kondisi *problem posing* menjadi tiga tipe yaitukondisi bebas, semi struktur, dan terstruktur. Kondisi bebas dalam metode *problem posing* memberikebebasan sepenuhnya kepada peserta didik untuk membentuk soal sebab peserta didik tidak diberi kondisiyang harus dipenuhi. Pada kondisi semi struktur peserta didik diberikan kondisi terbuka kemudianpeserta didik diminta mengajukan soal dengan cara mengaitkan informasi itu dengan pengetahuan yangsudah dimilikinya. Sedangkan pada kondisi terstruktur peserta didik diberi soal atau selesaian soaltersebut, kemudian berdasarkan hal tersebut peserta didik diminta untuk mengajukan soal baru. Kondisi*problem posing* yang diterapkan pada penelitian ini yaitu kondisi bebas dan semi tersruktur.

Berdasarkan hasil penelitian Irene dan Sahat dalam *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII SMP Swasta Methodist TanjungMorawa* disimpulkan bahwa rata-rata skor *postest* kelas eksperimendengan metode *problem posing* adalah 28,354 dan rata-rata skor *postest* kelas kontroldengan *direct instruction learning* adalah 27,516. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep peserta

didik kelas VIII-1 (Eksperimen) yang belajar menggunakan pendekatan dengan metode *problem posing* lebih tinggi daripada kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII-2 (Kontrol) yang belajar menggunakan *direct instruction learning* (Irene dan Sahat, 2018).

Selain metode *Problem Posing Learning* terdapat metode *Scramble.* Metode *Scramble* dikemukakan oleh Komalasari (dalam Sudarmi dan Burhanuddin 2017) bahwa *Scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban tehadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud. Pendapat senada Hamonangan (dalam Sudarmi dan Burhanuddin 2017) metode pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* merupakan sebuah upaya pembelajaran yang melibatkan diskusi peserta didik dalam menemukan jawaban yang tepat dengan cermat sehingga peserta didik merasa belajar bukan sebuah beban dan merasa tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan. Demikian pula halnya menurut Suyatno (dalam Sudarmi dan Burhanuddin 2017) *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu. Sedangkan menurut (Rabeka *et al*, 2018) *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam keadaan acak.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan tersebut, metode pembelajaran *Scramble* merupakan jenis metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antara peserta didik dalam memecahkan soal. Peserta didik dituntut dapat berpikir kritis dalam memecahkan soal dengan berdiskusi. Peserta didik juga dituntut dapat membuat kalimat dari potongan-potongan kata yang telah tersedia, agar menjadi kalimat yang padu. Kelebihan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* adalah peserta didik akan

sangat terbantu dalam mencari jawaban, kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-teman satu kelompok dan peserta didik akan terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian Rabeka (2018) dalam *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup*, disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Rayamenggunakan metode pembelajaran *Scramble* berbantuan *flashcard* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional berdasarkan hasil rata-rata skor *posttest*, yaitu kelas eksperimen sebesar 17,33 dan kelas kontrol sebesar 16,10.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dibuktikan bahwa metode *scramble* dan metode *problem posing learning* dapat digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar. Pada kurikulum 2013 revisi KD menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar terdapat pada kelas VII semester dua. Menceritakan kembali adalah kegiatan bercerita kembali suatu cerita yang telah didengar atau dibaca. Dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel peserta didik diharapkan dapat menceritakan kembali isi cerita fabel secara runtut.

Dari uraian tersebut, peneliti mengajukan judul Keefektifan Metode *Problem Posing Learning* (PPL) dan Metode *Scrambel* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Fabel yang didengar Pada Siswa Kelas VII SMP. Pemilihan metode *Problem Posing Learning* sebagai usaha untuk meningkatkan berpikir kritis dan memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan masalah yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang bukan diakibatkan dari kesengajaan melainkan melalui upaya mereka untuk mencari hubungan-hubungan dalam informasi yang dipelajarinya. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran peserta didik dapat meyimak materi yang

akan disampaikan oleh guru dan dapat menceritakan kembali isi fabel secara runtut dari cerita yang peserta didik dengar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas mengenai Keefektifan Metode*Problem Posing Learning* dan Metode*Scrambel* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel yang didengar Pada Siswa Kelas VII SMP dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana keefektifan metode*Problem Posing Learning* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII?

1.2.2 Bagaimana keefektifan metode *Scrambel* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII?

1.2.3 Manakah metode yang paling efektif dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai beriku:

1.3.1 Untuk mengetahui keefektifan metode*Problem Posing Learning* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII.

1.3.2 Untuk mengetahui keefektifan metode *Scrambel* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII.

1.3.3 Untuk mengetahui metode manakah yang paling efektif dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara praktis maupun teoretis, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah penelitian, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai masukan bagi semua guru pembimbing dalam meningkatkan pemahaman tentang bagaimana keefektifan model untuk pembelajaran bercerita kembali isi fabel yang didengar.
b. Bagi guru pembimbing, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam melaksanakan kinerja sebagai guru bahasa Indonesia di sekolah yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran bercerita kembali isi fabel yang didengar.
c. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi belajarnya melalui model pembelajaran yang diterpakan oleh guru bahasa Indonesia.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan referensi dalam rangka pengembangan keilmuan, khususnya pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Banyak penelitian mengenai metode pembelajaran *Problem Posing Learning*, *Scramble*, menceritakan kembali teks fabel, dan menyimak yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian metode pembelajaran *Problem Posing Learning* dilakukan oleh Puspitasari (2014), Chandra (2016), dan Kusumawati (2018). Penelitian mengenai metode pembelajaran *Scramble* diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mahesti (2012), Rustam dan Adli (2016), Mu'minin (2017), dan Hidayah dan Rachmawati (2018). Penelitian mengenai menceritakan kembali teks fabel diantaranya dilakukan oleh Wahyuni (2017) dan Novalia, dkk (2018). Penelitian mengenai menyimak diantranya penelitian yang dilakukan oleh Nurhayani (2010), Retnaningsih, dkk (2014), dan Setiawati, dkk (2018). Berikut ini penjelasan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait dengan persamaan dan perbedaan relevansi dengan penelitian ini.

Penelitian lain yang relevan dengan metode pembelajaran *Problem Posing* terdapat pada skripsi yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kampak Trenggalek Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014* yang ditulis oleh Puspitasari (2014). Pada penelitian milik puspitasari dengan penelitian yang akan dilaksanakan memiliki persamaan yaitu pada variabel bebasnya menggunakan metode pembelajaran *Problem Posing.* Pada skripsi tersebut peneliti menyatakan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *Problem Posing* terhadap hasil belajar matematika materi himpunan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kampak Trenggalek semester genap tahun pelajaran 2013/2014.

Metode pembelajaran *Problem Posing* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi matematika, karena dengan adanya penerapan metode pembelajaran *Problem Posing*, dapat terlihat dengan jelas bahwa nilai

matematika peserta didik lebih baik dibandingkan dengan nilai peserta didik dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh dari penerapan metode pembelajaran *Problem Posing* terhadap hasil belajar matematika materi himpunan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kampak Trenggalek semester genap tahun pelajaran 2013/2014 adalah 18,42%. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada variabel terikatnya, jika pada penelitian tersebut variabel terikatnya adalah pengaruh model terhadap hasil belajar matematika, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan variabel terikat berupa keterampilan menceritakan kembali isi fabel yang didengar.

Penelitian selanjutnya mengenai metode*Problem Posing Learning* terdapat dalam jurnal program studi pendidikan matematika dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Posing Berbantuan Mind Mapping terhadap Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Siswa Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa* yang ditulis oleh Chandra (2016). Pada penelitian milik Chandra menyimpulkan bahwa kemampuan koneksi dan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran *Problem Posing* berbantuan *Mind Mapping* lebih tinggi jika dibandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran *Problem Posing* baik dalam satu sekolah maupun pada sekolah yang berbeda. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *Problem Posing* berbantuan *Mind Mapping* yang diberikan terhadap kemampuan koneksi dan komunikasi peserta didik.

Kemampuan koneksi dan komunikasi peserta didik yang dapat menyelasaikan masalah jika diberi kebebasan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan (*field indepenpent*) lebih tinggi jika dibandingkan dengan peserta didik yang membutuhkan bimbingan dalam menyelesaikan masalah dan mudah terpengaruh lingkungan (*field dependent*). Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya kognitif yang dimiliki peserta didik terhadap kemampuan koneksi dan komunikasi peserta didik.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada metode pembelajarannya, yaitu sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Problem Posing.* Sedangkan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian tersebut membahas pengaruh pembelajaran matematika dengan pendekatan *Problem Posing* terhadap kemampuan koneksi dan komunikasi. Sedangkan penelitian ini membahas keterampilan menceritakan kembali cerita fabel.

Terdapat penelitian lain mengenai pembelajaran menggunakan metode *Problem Posing Learning* yang ditulis oleh Kusumawati (2018) dengan judul penelitian *Implementasi Pendekatan Problem Posing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika dan Keterampilan Berpikir Siswa*. Dari hasil penelitian teresebut, prestasi belajar fisika peserta didik dapat diketahui dari nilai tes hasil belajar (*post-test*) yang dilaksanakan setelah pembahasan sub-pokok bahasan Fluida Statis berakhir. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa prestasi belajar fisika pada kelas eksperimen dengan pendekatan *Problem Posing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan pembelajaran model konvensional menggunakan metode ceramah. Nilai rata-rata nilai prestasi belajar fisika pada kedua kelas yaitu 87,4 untuk kelas eksperimen dan 76,3 untuk kelas kontrol, terlihat jelas bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat diketahui dari analisis uji-t dimana thitung> ttabel yaitu 6,09 > 1,66 dengan db = 81 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya prestasi belajar peserta didik dengan pembejaran dengan pendekatan *Problem Posing* lebih tinggi dibandingkan kelas control dengan pembelajaran model konvensional menggunakan metode ceramah.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Problem Posing.* Perbedaannya penelitian tersebut dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar Fisika dan keterampilan berpikir peserta didik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan

metode pembelajaran *Problem Posing* digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yang didengar.

Terdapat judul skripsi yang relevan dengan metode pembelajaran *Scramble* yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Scramble dan STAD (Student Team Achievement Divisions) disertai dengan Media GambarUntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada PembelajaranBiologi Kelas VIII D MTs Negeri Surakarta 1 Tahun Ajaran2012/2013* yang ditulis oleh Mahesti (2012) memiliki kesamaan pada salah satu variabel bebasnya yaitu menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi. Pada skripsi tersebut peneliti menyatakan penggunaan model *Scramble* dan STAD terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Biologi kelas VIII D MTs Negeri Surakarta 1. Hasil belajar peserta didik dilihat dari aspek kognitif dan afektif. Hal tersebut dapat dilihat pada perolehan nilai peserta didik yang memenuhi batas KKM yaitu hanya 47,22%, pada siklus I dengan penerapan metode pembelajaran *Scramble* dan STAD disertai dengan media gambar hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 83,33%, hasil belajar peserta didik meningkat lagi setelah diberi tindakkan pada siklus II menjadi 97,22%. Adapun perbedaan dari aspek yang dikaji yaitu pada penelitian tersebut variabel terikatnya berupa meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik kelas VIII D MTs Negeri 1 Surakarta sedangkan variabel terikat yang akan dikaji penulis berupa keterampilan menceritakan kembali isi fabel yang didengar.

Penelitian lain yang relevan dengan metode *Scramble* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rustam dan Adli (2016) yang berjudul *Improving The Results Of Math Learning Through Scramble Cooperative Model With The Approach Of Contextual Teaching And Learning Model*. Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa denganimplementasi metode *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dariPendekatan *Contextual Teaching andLearning* (CTL), dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dalam pelajaran matematika, terutama pada kompetensi dasar menghitung luas

permukaan danvolume kubus dan balok peserta didik kelas VIIIB SMP Negeri 1 Latambaga2014/2015. Hasil tersebutterlihat dari nilai pada siklus pertama meningkat dari 68,25 menjadi 77,71. Namun ini belum mencapaiindikator kinerja yang ditentukan. Selanjutnya nilai rata-rata peserta didikpada siklus keduapeningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata peserta didik pada pelaksanaansiklus pertama menjadi 83,15 dari 77,71 telah memenuhi kinerja yang telah ditentukanindikator bahwa lebih dari 80% peserta didik mendapatkan nilai 75.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode pembelajaran. Pada penelitian tersebut menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe metode *Scramble*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *Scramble* dan metode *Problem Posing*. Perbedaannya terdapat pada materi yang diajarkan. Pada penelitian tersebut metode *Scramble* diterapkan dalam mata pelajaran matematika, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan metode *Scramble* akan diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian yang serupa dengan metode*Scramble* terdapat pada artikel skripsi yang ditulis oleh Mu'minin (2017) yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble didukungMedia Konkrit Terhadap Kemampuan MengidentifikasiJenis-Jenis Tanah Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Dalam artikel tersebut membahas tentang model pembelajaran *Scramble* pada peserta didik kelas V sekolah dasar menggunakan media konkrit dan tanpa menggunakan media konkrit, apakah berpengaruh dalam pembelajaran mengidentifikasi jenis-jenis tanah berdasarkan pengamatan peserta didik di lapangan. Hasil dari penelitian tersebut (1) Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi jenis-jenis tanah pada peserta didik kelas V SDN Gugus 1 di Kecamatan Kras dengan menggunakan pembelajaran metode*Scramble* didukung media konkrit, terlihat dari adanya kenaikan nilai sebelum pembelajaran dengan metode*Scramble* didukung media konkrit

memperoleh nilia rata-rata 65,5 dan sesudah kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran *Scramble* didukung media konkrit memperoleh nilia rata-rata nilai 83. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi jenis-jenis tanah pada peserta didik kelas V SDN Gugus 1 di Kecamatan Kras dengan menggunakan pembelajaran metode*Scramble* tanpa didukung media konkrit, terlihat dari adanya kenaikan nilai sebelum kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran *Scramble* didukung media konkrit memperoleh nilia rata-rata 53 dan sesudah pembelajaran dengan metode *Scramble* tanpa didukung media konkrit memperoleh nilia rata-rata nilai 71,50. (3) Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Scramble* didukung media konkrit dengan yang menggunakan metode pembelajaran *Scrambel* tanpa media konkrit. Terlihat dari perbedaan nilai sesudah pembelajaran dengan metode pembelajaran *Scramble* didukung media konkrit memperoleh nilai rata-rata 83 sedangkan sesudah pembelajaran dengan metode pembelajaran *Scramble* tanpa media konkrit memperoleh nilai rata-rata 71,50.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan yang akan penulis lakukan terdapat pada metode pembelajaran yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu menggunakan metode pembelajaran *Scramble*. Perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya yaitu pada penenlitian tersebut variabel terikatnya berupa kemampuan mengidentifikasijenis-jenis tanah pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar, sedangkan yang akan penulis lakukan pada penelitian ini variabel terikatnya berupa pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa kelasVII SMP.

Penelitian lainnya mengenai metode pembelajaran *Scramble* pernah dilakukan oleh Hidayah dan Rachmawati (2018) berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Driyorejo*. Hasil penelitian tersebut pengamatan aktivitas belajar peserta didik siklus I kesiklus II mengalami peningkatan.Pada siklus I sebesar 2,81 yang dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada penerapan

pembelajaran *Scramble* telah mencapai target tapi belum maksimal. Pada siklus II mendapat hasil 3,56 dengan pernyataan kriteria baik sekali. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Scramble*. Perbedaannya penelitian tersebut menggunakan penelitian tindak kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS pada mata pelajaran Ekonomi. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu membandingkan dua metode dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel.

Penelitian yang relevan dengan keterampilan menceritakan kembali terdapat pada jurnal nasional yang berjudul *Keefektifan Metode Tari Bambu dalam Pembelajaran Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP* yang ditulis oleh Wahyuni (2017). Dalam jurnal tersebut membahas tentang keterampilan menceritakan kembali isi fabel menggunakan metode tari bambu. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode tari bambu dalam pembelajaran keterampilan menceritakan kembali isi fabel di SMP Negeri 2 Ngemplak. Metode tari bambu tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif dan inovasi dalam pembelajaran keterampilan menceritakan kembali isi fabel peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ngemplak. Persamaan jurnal penelitian tersebut dengan yang akan penulis lakukan yaitu terletak pada pembelajaran menceritakan kembali isi fabel, perbedaannya hanya pada metode yang digunakan.

Keefektifan metode tari bambu juga dapat dilihat berdasarkan kenaikan skor rata-rata tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor rata-rata tes awal dan tes akhir kelompok kontrol mengalami kenaikan sebesar 2,69. Skor rata-rata tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen mengalami kenaikan sebesar 7,72. Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menceritakan kembali isi fabel yang signifikan antara peserta didik yang diberi perlakuan pembelajaran keterampilan menceritakan kembali isi fabel menggunakan metode tari bambu dengan peserta didik yang diberi perlakuan pembelajaran

keterampilan menceritakan kembali isi fabel menggunakan metode konvensional.

Penelitian lain mengenai teks fabel pernah dilakukan oleh Nofalia, dkk (2018) dalam jurnal pendidikan dengan judul *Pengaruh Penggunaan Strategi Inkuiri BerbantuanMedia AudiovisualTerhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIISmp Negeri 34 Padang.* Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama,* keterampilan menulis teks cerita fabel tanpa menggunakan strategi inkuiri berbantuan media audiovisual siswa kelas VII SMP Negeri 34 Padang berada pada kualifikasi Lebih dari Cukup dengan nilai rata-rata 72,92. *Kedua,* keterampilan menulis teks cerita fabel menggunakan strategi inkuiri berbantuan media audiovisual peserta didik kelas VII SMP Negeri 34 Padang berada pada kualifikasi Baik (B) dengan nilai rata-rata 84,11. *Ketiga,* keterampilan menulis teks cerita fabel peserta didik kelas VII SMP Negeri 34 Padang menggunakan strategi inkuiri berbantuan media audiovisual lebih baik daripada tanpa menggunakan strategi inkuiri berbantuan media audiovisual, namun belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi inkuiri berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel peserta didik kelas VII SMP Negeri 34 Padang karena nilai thitung>ttabel (4,14>1,70).Hal tersebut juga terbukti dalam pelaksanaan pembelajaran yang menunjukkan suasana yang menyenangkan, tidak monoton, dan siswa aktif dalam pembelajaran.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada teks yang akan dikaji. Teks yang akan dikaji yaitu teks fabel. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel bebasnya. Pada penelitian tersebut menggunakan strategi inkuiri sebagai variabel bebasnya, sedangkan peneliti menggunakan metode pembelajaran pada variabel bebasnya.

Penelitian yang relevan dengan menyimak pernah dilakukan oleh Nurhayani (2010) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa*

Indonesia. Setelah dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak peserta didik di SDN Cimurah I Karangpawitan Garut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bercerita yang dilakukan oleh guru di SDN Cimurah I Karangpawitan Garut, dilihat dari skala pengukurannya yang berupa skala ordinal dalam Variabel X yang menghitung tentang uji parsial, uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. Dimana uji parsial Variabel X termasuk pada kriteria tinggi, dengan jumlah rata-rata keseluruhan 3,9 yang kemudian dilanjutkan dengan uji validitas untuk variabel X yang hasilnya valid, hal ini terbukti dari nilai keseluruhannya adalah 6,90, sedangkan uji Reliabilitas untuk variabel X hasilnya reliabel, hal ini terbukti dari hasil uji reliabilitasnya adalah 9,29, dan hasil uji Normalitas untuk Variabel X berdistribusi normal, hal ini terbukti χ^2 $hitung \leq \chi^2$ $tabel$ yakni χ^2 $hitung$ sebesar 2,54 dan χ^2 $tabel$ 5,7.

Kemampuan menyimak peserta didik di SDN Cimurah I Karangpawitan Garut berada pada kriteria tinggi dengan jumlah rata-rata keseluruhannya 3,8. Kemampuan menyimak peserta didik di SDN Cimurah I dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai keseluruhan dari uji Validitasnya adalah 6,66 sedangkan hasil uji reliabilitasnya adalah 9,27, dan hasil uji normalitas untuk variabel Y berdistribusi normal. Hal ini terbukti χ^2 $hitung \leq$ χ^2 $tabel$ yakni χ^2 $hitung$ sebesar 0,54 dan χ^2 $tabel$ 5,7. Berdasarkan pengujian *thitung* dan *ttabel* untuk mengetahui signifikansi Variabel X terhadap Variabel Y, terbukti dengan *thitung* ≥ *ttabel* atau 4,02 > 2,04, maka tolak Ho, dan Ha diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak peserta didik.

Persamaan penelitian tersebut terdapat pada menyimak teks bahasa Indonesia. Sedangkan perbedaannya terdapat pada teks yang digunakan. Pada penelitian tersebut teks tidak ditentukan oleh peneliti, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan teks fabel.

Penelitian tentang menyimak terdapat pada jurnal nasional yang berjudul *Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Pada Siswa Kelas VII*Ayang

ditulis oleh Retnaningsih, dkk (2014). Penelitian tersebut mengacu pada kemampuan menyimak dongeng pada peserta didik kelas VIIA. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas dalam keterampilan menyimak dongeng peserta didik kelas VIIA SMP N 1 Winong sebesar 72,8 dalam kategori cukup. Dari 32 peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik dengan rentang skor 86-100 berjumlah 3 peserta didik dengan persentase 9%. Kategori baik dengan rentang skor 76-85 berjumlah 12 peserta didik dengan persentase 38%. Kategori cukup dengan rentang skor 65-75 berjumlah 10 peserta didik dengan persentase 31%. Kategori kurang dengan rentang skor 0-64 berjumlah 7 peserta didik dengan persentase 22%. Hasil tes menyimak dongeng siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tes pada siklus II nilai rata-rata peserta didik 80. Nilai ini sudah melampui nilai KKM, yaitu 76. Peserta didik sudah dapat menyimak dongeng dengan memperhatikan aspek-aspek yang telah ditentukan, yakni 1) aspek unsur intrinsik dongeng , 2) aspek menyebutkan dua hal yang menarik dari dongeng yang diperdengarkan, 3) aspek menemukan hal-hal menarik dari dongeng yang diperdengarkan.

Penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulislaksanakan memiliki kesamaan pada aspek menyimak cerita menggunakan media audio dalam proses pembelajaran di kelas. Perbedaannya antara penelitian tersebut dengan yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindak kelas (PTK) sedangkan yang akan penulis lakukan adalah jenis penelitian eksperimen dan juga pada jenis cerita yang akan diperdengarkan.

Penelitian yang relevan dengan menyimak terdapat dalam jurnal *The Effect of Contextual Teaching and Learning Model and Motivation towards Skill of Fable Text Writing* yang ditulis oleh Setiawati, dkk (2018).Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstualdengan menyimak teks fabel mempengaruhi keterampilan menulis. Efeknya dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, keterampilan menulis teks dongeng peserta didikdengan pembelajaran

kontekstual lebih baik daripada keterampilan menulis peserta didik dengan model pembelajaran konvensional.Hasiltes keterampilan menulis teks fabelpeserta didik menggunakan model kontekstual memperoleh rata-rata 77,09 lebih tinggi dari hasil tes keterampilan menulis peserta didik menggunakanmodel konvensional dengan rata-rata 67,30. Kedua, keterampilan menulis teks fabel dengan menggunakan model kontekstual sangat membantu peserta didik dalam memotivasi keterampilan menulis teks fabel.Terbukti bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 92,86 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 88,10. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan model kontekstualmemiliki keunggulan dibandingkan model konvensional, baik secara keseluruhan maupun dengan mempertimbangkan faktor-faktor pembelajaran dengan motivasi tinggi. Ketiga, tidak ada interaksi antara model pembelajaran kontekstual dan motivasibelajar dalam keterampilan menulis kembali teks fabel.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan teks fabel sebagai materi pembelajaran dan keterampilan menyimak dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada model pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian tersebut menggunakan model kontekstual, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode*Problem Posing* dan *Scramble.*

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Scramble* pada penelitian sebelumnya memiliki tingkat keefektifan yang sangat signifikan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *Scramble* pada penelitian sebelumnya diterapkan dalam pembelajaran sains, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat berpikir secara tanggap dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan guru. Begitu pula dengan metode pembelajaran *Problem Posing Learning,* yang telah diuji oleh beberapa peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran tersebut sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *Problem Posing Learning* pada penelitian sebelumnya digunakan dalam pembelajaran

matematika, karena media pembelajaran tersebut dapat membangkitkan kemampuan berpikir matematis peserta didik. Pada penelitian sebelumnya kegiatan menyimak berbantu metode pembelajaran dan media memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru. Dalam pembelajaran menceritakan kembali berbantuan media dan metode pembelajaran yang tepat peserta didik dapat memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan harapan guru atau peneliti.

Berdasarkan hal tersebut penelitian yang berjudul Keefektifan Metode*Problem Posing Learning* dan Metode*Scramble* Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Fabel Yang Didengar Pada Siswa SMP Kelas VII belum pernah dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga peneliti mencoba menguji keefektifan antara metode*Problem Posing Learning* (PPL) dan metode*Scramble* pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teori dalam penelitian ini meliputi hakikat model *problem posing learning*, hakikat model *scramble*, hakikat menceritakan kembali, menulis,hakikat fabel, dan hakikat menyimak.

2.2.1 Hakikat Metode*Problem Posing Learning*

Hakikat metode pembelajaran *Problem Posing Learning* meliputi pengertian, langkah-langkah pembelajaran, kelebihan, dan kekurangan.

2.2.1.1 Pengertian *Problem posing learning*

Secara harfiah *Problem posing learning* diartikan sebagai proses pengajuan masalah atau soal. Pada *problem posing learning* peserta didik diberikan suatu kondisi tertentu, kemudian peserta didik diminta untuk mengajukan soal yang berkaitan dengan kondisi tersebut. Selain itu, *problem posing learning* dapat juga diartikan sebagai pembuatan masalah baru maupun

merumuskan kembali masalah yang telah diberikan. *Problem posing learning* merupakan inti terpenting dalam disiplin ilmu.

Silver dan Cai (dalam Rifaatul, 2014) menyatakan bahwa *problem posing* diaplikasikan pada tiga bentuk aktivitas kognitif yang berbeda yaitu: *presolution posing;* peserta didik mampu membuat soal dari situasi yang disediakan, *within-solution posing;* peserta didik mampu merumuskan ulang soal seperti yang telah diselesaikan, dan *post-solution posing;* peserta didik mampu memodifikasi tujuan atau kondisi soal yang sudah diselesaikan untuk membuat soal yang baru. Sejalan dengan pendapat Silver dan Cai, Abu-Elwan (dalam Rifaatul, 2014) juga megklasifikasikan kondisi *Problem Posing* menjadi tiga tipe yaitu kondisi bebas, semi struktur, dan terstruktur. Kondisi bebas dalam *Problem Posing* memberi kebebasan sepenuhnya kepada peserta didik untuk membentuk soal sebab peserta didik tidak diberi kondisi yang harus dipenuhi. Pada kondisi semi struktur peserta didik diberikan kondisi terbuka, kemudian peserta didik diminta mengajukan soal dengan cara mengaitkan informasi itu dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Adapun pada kondisi terstruktur peserta didik diberi soal atau selesaian soal tersebut, kemudian berdasarkan hal tersebut peserta didik diminta untuk mengajukan soal baru.

Problem Posing merupakan istilah yang pertama kali dikembangkan oleh ahli pendidikan asal Brasil, Paulo Freire dalam bukunya *Pedagogy of the Oppressed* (1970). *Problem Posing Learning* merujuk pada strategi pembelajaran yang menekankan pemikiran kritis demi tujuan pembebasan. Sebagai strategi pembelajaran *Problem Posing Learning* melibatkan tiga keterampilan dasar, yaitu menyimak (*listening*), berdialog (*dialogue*), dan tindakan (*action*).

2.2.1.2 Langkah-langkah Pembelajaran

Huda (2018:277) menyatakan bahwa *Problem Posing Learning* memiliki sintak yang sesuai dengan urutan didalamnya, yakni *Listening, Dialogue,* dan *Action* sebagai berikut:

a. *Listening* (*Hearing the Story*)

1) Guru memperkenalkan informasi sosial dan historis yang berkaitan dengan topik pelajaran;
2) Guru meminta peserta didik untuk melakukan *pre-reading* atas informasi tersebut untuk melihat seberapa jauh pengetahuan mereka sebelumnya dalam merespons informasi;
3) Guru mencontohkan pengalaman historis dan sosialnya sendiri untuk mengajak peserta didik berpikir tentang peristiwa mereka sendiri pada masa lalu;
4) Guru memulai menceritakan kisahnya dengan menggunakan instruumen visual, audio, atau gambar dihadapan peserta didik.

b. *Dialogue* (*Telling the Story*)

1) Setelah menceritakan kisah pribadinya, guru menunjukkan empat gambar dalam satu kertas yang secara visual menceritakan kisahnya secara kronologis;
2) Guru meminta peserta didik untuk menjelaskan setiap gambar tersebut dengan menggunakan tata bahasa yang benar;
3) Selama proses ini, peserta didik diminta untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan gagasan-gagasannya;
4) Guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali kisahnya dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

c. *Action* (*Your Story Assignment*)

Guru memberi siswa panduan belajar dengan menginstruksikan kepada peserta didik untuk:

1) Membagi cerita ke dalam empat bagian;
2) Menggambar sebuah lukisan yang menunjukkan empat bagian cerita;
3) Menceritakan kisah tersebut dalam bahasa Inggris kepada tiga siswa lain di hadapan guru;

4) Menulis kembali cerita dalam bahasa Inggris; dan
5) Mengumpulkannya kepada guru.

2.2.1.3 Kelebihan Metode*Problem Posing Learning*

Menurut Kusumawati (2018) dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode*Problem Posing* terdapat beberapa kelebihan, diantaranya:

a. Membantu peserta didik dalam membuat soal, sehingga peserta didik lebih memahami konsep dalam membuat soal;
b. Aspirasi dan pendapat peserta didik dapat tersalurkan, sehingga peserta didik memiliki kemandirian dan kepercayaan diri yang tinggi dan lebih peka dalam menghadapi masalah;
c. Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik dapat menyampaikan hasil dari pembelajaran secara lisan dengan baik dan percaya diri; dan
d. Peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.2.1.4 Kekurangan Model *Problem Posing Learning*

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan *Problem Posing* juga masih ada beberapa kekurangan, antara lain 1) peserta didik bisa mengalami kesulitan dalam menyusun soal, 2) guru memerlukan banyak waktu untuk memeriksa pertanyaan yang dibuat peserta didik, dan 3) waktu yang digunakan lebih banyak untuk membuat dan menyelesaikan soal sehingga materi yang disampaikan lebih sedikit (Kusumawati, 2018).

2.2.2 Hakikat Metode*Scramble*

Pada subbab ini akan menjelaskan mengenai hakikat metode pembelajaran *Scramble* meliputi pengertian, langkah-langkah pembelajaran, kelebihan, dan kekurangan.

2.2.2.1 Pengertian metode*Scramble*

Menurut Rober B. Taylor (dalam Huda 2018) *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Metode ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble.* Skor peserta didik ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

Melalui penerapan metode pembelajaran *Scramble*, hasil belajar peserta didik akan lebih baik. Selain itu, model yang telah peneliti terapkan merupakan salah satu metode yang didalamnya terdapat unsur belajar sambil bermain. Oleh karena itu, diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran *Scramble*, hasil belajar menjadi lebih baik.

Menurut Isjoni (dalam masnati, 2017) metode pembelajaran *Scramble* merupakan metode pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *Scramble* memberikan ruang kepada peserta didik untuk berpikir kreatif dan bersikap aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut Suryanta (dalam Rabeka, 2018) berpendapat bahwa metode pembelajaran *Scramble* mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar, bersosialisasi, dan berkompetisi. Peserta didik juga diajarkan untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin karena sistem dalam permainan ini peserta didik bersama kelompoknya harus menyelesaikan semua pertanyaan dengan tepat dan cepat agar dapat memperoleh nilai tertinggi.

2.2.2.2 Langkah-langkah Pembelajaran

Huda (2018:304) menyatakan metode pembelajaran *Scramble* memiliki langka-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a. Guru menyajikan materi sesuai topik;
b. Setelah selesai menjelaskan guru membagikan lembar kerja dengan kata kunci yang diacak susunannya;
c. Guru memberikan durasi waktu untuk mengerjakan soal;
d. Peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru;
e. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan peserta didik;
f. Jika waktu pengerjaan soal sudah berakhir, peserta didik wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik peserta didik yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu;
g. Guru melakukan penelitian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar;
h. Guru memberikan apresiasi rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

2.2.2.3 Kelebihan *Scramble*

Metode pembelajaran *Scramble* memiliki kelebihan (dalam masnati, 2017) antara lain:

a. Peserta didik akan sangat terbantu dalam mencari jawaban;
b. Mendorong peserta didik untuk belajar mengerjakan soal tersebut;
c. Kegiatan pembelajaran ini mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-temannya sesama peserta didik; dan
d. Adanya pembelajaran sikap disiplin.

2.2.2.4 Kekurangan *Scramble*

Disamping memiliki kelebihan, model pembelajaran *Scramble* juga memiliki beberapa kekurangan (Huda, 2018:306) antara lain:

a. Dengan materi yang telah disiapkan, membuat peserta didik kurang berpikir kritis;
b. Besar kemungkinan peserta didik mencontek jawaban teman sejawatnya;
c. Menghilangkan sikap kreatif peserta didik; dan
d. Peserta didik tinggal menerima bahan mentah.

2.2.3 Hakikat Menceritakan Kembali

Menceritakan kembali merupakan suatu kegiatan yang berupa menceritakan kembali suatu cerita yang telah dibaca.

2.2.3.1 Pengertian Menceritakan Kembali

Depdiknas (2005), menceritakan dapat diartikan sebagai: (1) menuturkan cerita (kepada); (2) memuat cerita; dan (3) mengatakan (memberitahukan) sesuatu kepada. Menceritakan kembali dapat diartikan sebagai aktivitas yang menuturkan sesuatu kepada orang orang lain yang mengisahkan tentang perbuatan atau pengalaman yang pernah terjadi atau hasil rekaan. Menurut Lestari dkk, (2014) menceritakan kembali adalah menyampaikan, mengungkapkan, atau memaparkan informasi dari hasil membaca atau menyimak kepada orang lain dengan tujuan agar orang lain dapat mengetahui dan memahami apa yang pencerita sampaikan.

Menceritakan kembali merupakan salah satu apresiasi lisan sastra yang pembelajarannya berpusat pada struktur, kaidah kebahasaan, dan kesesuaian isi cerita dengan cerita yang telah didengar/dibaca. Menceritakan kembali berbeda dengan bercerita, jika menceritakan berpusat pada struktur dan kaidah kebahasaan yang digunakan bercerita berpusat pada cara penyampaian pencerita mengenai cerita yang dibaca seperti mimik, gesture, dan kejelasan pengucapan dalam berserita.

Menceritakan merupakan suatu seni yang alami sebelum menjadi sebuah kahlian/kemampuan, karena kemampuan bercerita yang terjadi secara alami akan lebih kuat daripada sekolah/kursus bercerita. Fitrianto (2009) turut menjelaskan pengertian bercerita, bercerita adalah penyampaian cerita atau dongeng dengan tujuan untuk menghibur, mengajarkan kebenaran dan keteladanan.

Metode menceritakan adalah salah satu metode yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui penerapan metode menceritakan, dapat mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian mampu menuturkannya kembali dengan tujuan melatih anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk tulisan atau lisan. Musfiroh (Marlina 2014:17). Tujuan dari metode bercerita adalah membantu mengembangkan fantasi anak, mengembangkan perkembangan bahasa anak, dan mengembangkan nilai moral anak.

2.2.3.2 Langkah-langkah Menceritakan Kembali

Sebelum kita menceritakan kembali alangkah baiknya kita memilih cerita yang kita senangi atau mudah dipahami, membatasi pokok pembicaraan adalah setiap bercerita harus ada batasan supaya tidak keluar alur cerita, mengumpulkan bahan-bahan yang akan diceritakan kepada penyimak, dan menyusun bahan adalah pokok paling penting dalam bercerita. Langkah-langkah dalam menceritakan kembali adalah sebagai berikut:

a. Membaca atau menyimak secara keseluruhan cerita

   Membaca secara keseluruhan isi cerita bertujuan agar dapat memahami isi cerita berkaitan dengan pencarian makna yang terkandung dalam cerita tersebut. Nilai-nilai atau amanat-amanat itulah yang harus kita temukan pada saat memahami isi cerita.

b. Mencatat tokoh dan penokohan dalam cerita

   Tokoh merupakan motor penggerak alur. Tanpa tokoh, alur tidak akan pernah sampai pada bagian akhir cerita. Ada tiga tokoh bila

dilihat dari sisi keterlibatannya dalam menggerakkan alur, yaitu: tokoh sentral, tokoh bawahan, dan tokoh latar.

Tokoh sentral merupakan tokoh yang amat potensial menggerakkan alur. Tokoh sentral merupakan pusat cerita, penyebab munculnya konflik. Tokoh bawahan merupakan tokoh yang tidak begitu besar pengaruhnya terhadap perkembangan alur, walaupun ia terlibat juga dalam perkembangan alur itu. Tokoh yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap pengembangan alur, kehadirannya hanyalah sebagai pelengkap latar, berfungsi menghidupkan latar.

c. Mencatat latar atau setting cerita

Latar atau setting merupakan lukisan tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa (Abrams, 1981:175). Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas, dan sangat penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada. Fungsi latar ada dua, yaitu: agar cerita tampak lebih hidup, dan menggambarkan situasi psikologis atau situasi batin tokoh.

d. Mencatat alur cerita

Pemahaman terhadap alur cerita diperlukan agar dapat menceritakan dari awal sampai akhir cerita secara berurutut, yaitu mulai dari pemaparan (pemberian penjelasan tentang cerita serta pengenalan tokoh dan setting cerita); pengenalan masalah (pada saat tokoh memasuki konflik); klimaks (pada saat cerita mencapai puncaknya); danpenyelesaian (akhir sebuah cerita).

e. Mencatat gagasan pokok cerita

Menemukan gagasan pokok cerita atau ide pokok cerita merupakan suatu kewajiban bagi pembaca ketika mencoba menambah wawasan pengetahuannya melalui bacaan. Keterampilan menemukan gagasan pokok atau ide pokok bisa dilatih dan dikembangkan secara teratur dan berkesinambungan sehingga menangkap inti bacaan atau informasi

yang diterimanya menjadi tepat, akurat, dan cermat. Gagasan pokok adalah gagasan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca.

f. Menyusun kerangka cerita

Kerangka cerita merupakan rencana yang memuat garis besar suatu susunan cerita yang akan dibuat dan berisi rangkaian ide yang disusun secara sistematis, logis, jelas, terstruktur, dan teratur

g. Mengembangkan cerita

Mengembangkan cerita merupakan langkah terakhir dalam kegiatan menceritakan kembali cerita fabel secara tertulis. Setelah peserta didik membuat kerangka cerita, peserta didik dapat mengembangkan kerangka tersebut menjadi cerita yang utuh sesuai dengan informasi yang telah peserta didik temukan.

2.2.4 Menulis Kreatif

Menulis merupakan salah satu kemampuanberbahasa. Dalam pembagian kemampuan berbahasa, menulis selalu diletakkan paling akhir setelah kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Henry Guntur Tarigan (1986:15) menyatakan bahwa menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai. Selain itu, menulis berarti mengekpresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan. Menurut Nicholls (dalam Riyawati dan Yunus, 2018) menulis kreatif adalah kompetensi yang tidak cukup hanya bakat, minat, dan kebiasaan,tetapi juga meliputi aspek pengetahuan, sikap, proses, keterampilan, hasil, danprofesi dalam menulis. Dalam mendesain ‘cerita fiksi’ untuk pengembangan prosespenulisan kreatif, kita juga dapat memanfaatkan apa yang sekarang kita ketahui tentangperasaan, elemen tubuh dari ‘pikiran dan emosi terdalam’ yang dapat diaksesdan ditulis.Kegiatan menulis kreatif ini mendorong siswa untuk berpikir tentang perbedaandalam cara hidup dijalani, diingat, dikonstruksi, dan diterjemahkan untuk pembacaadalah bagian penting dari proses ini (Cardell & Douglas dalam Riyawati dan Yunus).

Menulis kreatif merupakan kegiatan penulisan yang memanfaatkan kepekaan imajinasi dan kekuatan fantasi untuk mendukung fakta yang ada. Kebenaran faktual tidak menjadi ukuran satu - satunya terhadap hasil tulisan. Rongga utama yang ingin dipenuhi dengan tulisan kreatif bukanlah intelektual dan logika, melainkan rasa senang dan indah. Pembaca dibuat kagum bukan pada kebenaran logika dan fakta, melainkan pada kebenaran artistik yang ukurannya adalah kepekaan intuitif (Munandar dalam Alin 2016).Stiggins (dalam Alin, 2016) Proses kreatif dalam komunikasi tulis itu bersumber dari berbagai faktor seperti kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, gradasi materi, lingkungan dan teknologi model pembelajaran yang digunakan dalam membina bidang studi tersebut. Di samping itu, pendidik juga kurang dapat memberikan umpan balik dalam proses pembelajarannya, sehingga sering kesalahan yang berulang diperbuat peserta didik.

Kompetensi dasar menulis kreatif mempunyai dua tujuan utama. pertama, menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berintegrasi dengan orang lain. Kedua, para peserta didik juga diharapkan dapat memahami dan berpartisipasi dalam kegiatan menulis kreatif agar mereka dapat menghargai karya artistik, budaya, intelektual, serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab (Depdiknas, 2006: 15).

Menurut Sardila (2015) dasar proses menulis berlangsung secara bertahap, setiap orang akan melewati tahapan tersebut, yaitu pramenulis, pemburaman/ pengedrafan, dan perevisian untuk memperbaiki tulisan yang sudah dihasilkan. Pada dasarnya ada lima tahap proses kreatif menulis, yaitu: (1) persiapan, pada tahap ini penulis menyadari apa yang akan ditulis, (2) inkubasi, pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi direnungkan kembali oleh penulis, (3) inspirasi, pada tahap ini penulis menyadari apa yang akan ditulis, (4) penulisan, pada tahap ini penulis mengungkapkan apa yang ingin ditulis, dan (5) revisi.

2.2.5 Hakikat Teks Cerita Fabel

Hakikat teks cerita fabel meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur-unsur, dan aspek kebahasaan teks fabel.

2.2.5.1 Pengertian Fabel

Cerita fabel adalah cerita mengenai kehidupan binatang yang berperilaku layaknya manusia. Cerita fabel termasuk jenis cerita fiksi (suatu cerita yang bukan berasal dari kehidupan nyata atau disebut juga dengan cerita fiktif). Dalam buku pegangan siswa Bahasa Indonesia untuk kelas VII edisi revisi 2016 cerita fabel disebut juga dengan cerita moral, karena banyak nilai moral yang dapat diambil dari cerita fabel tersebut. Adapun tokoh yang berperan dalam cerita fabel adalah binatang yang memiliki watak layaknya manusia. Cerita fabel bukan hanya menceritakan tentang kehidupan binatang saja, namun menceritakan kehidupan dan perilaku manusia yang diperankan oleh binatang. Fabel atau dongeng binatang menurut Sugiarto (165:2015) adalah dongeng yang para pelakunya terdiri dari binatang yang disifatkan seperti manusia. Dalam fabel, binatang-binatang digambarkan memiliki sifat-sifat persis seperti manusia, missal bisa bercakap-cakap, tertawa, menangis, dan sebagainya.

Fabel menurut Qudsy dan Nurhidayah (dalam Sridiani, 2017) yaitu dongeng yang bersumber dari binatang-binatang yang dapat berbicara dan bertingkah seperti seperti manusia. Tujuannya menggugah imajinasi dan fantasi anak agar tumbuh dan berkembang. Sejalan dengan pendapat Qudsy dan Nurhidayah, menurut Nurgiyantoro (190:2016) cerita binatang (*fables*, fabel) adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan

cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang.

Selain itu, menurut Rahmawati (dalam Setyoningrum, 2018), cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada didalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca. Menurut Djamaris (dalam Novalia, dkk, 2018) fabel ialah cerita binatang yang mengandung pendidikan moral. Binatang diceritakan mempunyai akal, tingkah laku, dan juga bicara seperti manusia. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya.

Cerita fabel merupakan cerita yang bersifat mendidik. Pelajaran moral yang terdapat dalam cerita fabel diyakini dapat diterima oleh pembaca. Cerita pada fabel merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi, tetapi cerita fabel mengisyaratkan tentang sesuatu yang berhubungan dengan watak manusia. Tokoh dalam cerita fabel adalah binatang yang memiliki watak layaknya manusia, sehingga pembaca dapat mengambil nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa cerita fabel adalah cerita fiksi yang bertokohkan binatang yang memiliki watak layaknya manusia. Cerita fabel memiliki nilai-nilai atau ajaran moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi pembaca.

2.2.5.2 Ciri-ciri Teks Cerita Fabel

Fabel memiliki nilai-nilai moral yang dapat dipetik oleh pembaca. Menurut Yuliani (dalam Setyoningrum, 2018), ciri umum dan karakteristik dari teks fabel sebagai berikut.

a. menggunakan tokoh hewan dalam penceritaannya;
b. hewan yang sebagai tokoh utama dapat bertingkah laku seperti manusia manusia pada umumnya;
c. menunjukkan penggambaran moral atau unsur moral dan karakter manusia serta kritik tentang kehidupan di dalam ceritanya;
d. penceritaannya pendek;
e. menggunakan pilihan kata yang mudah;
f. paling baik dan tepat untuk diceritakan adalah antara karakter manusia yang lemah dan kuat; dan
g. menggunakan setting atau latar alam.

2.2.5.3 Struktur Teks Cerita Fabel

Teks fabel memiliki empat struktur yang dapat membangun kisah yang terdapat didalamnya, antara lain:

a. Orientasi adalah bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikan pengenalan para tokoh, pengenalan latar tempat dan waktu, tema, dan lain sebagainya.
b. Komplikasi adalah klimaks dalam sebuah cerita. Klimaks berisikan puncak masalah yang dialami oleh para tokoh dalam cerita.
c. Resolusi adalah bagian dari cerita yang berisikan pemecahan permasalahan yang dialami oleh tokoh.
d. Koda adalah bagian akhir dari sebuah cerita. Koda berisikan pesan-pesan atau amanat yang dapat diambil dari kisah tersebut.

2.2.5.4 Unsur-unsur Fabel

Nakhrawie (dalam Yuniarti, 2017) menyebutkan unsur pada teks fabel sebagai berikut.

a. Tema

Tema adalah abstraksi dari sebuah cerita yang menjadi pokok bahasan di dalam prosa. Tema dapat dilihat dari judul, tetapi tidak

selalu. Tema lebih luas dari judul, sehingga satu tema dapat dijadikan berbagai judul.

b. Alur

Alur atau jalannya cerita yang menyambung dari awal sampai akhir. Alur biasa disebut plot. Alur terbagi menjadi tiga, yaitu alur maju, mundur, dan campuran.

c. Lattar/Setting

Lattar atau setting berarti penggambaran terkait tempat dan waktu yang digunakan di dalam prosa dalam menceritakan cerita di dalamnya.

d. Penokohan

Penokohan berarti gambaran tentang tokoh-tokong yang terdapat di dalam prosa. Dalam hal ini dapat dikatakan sebagai watak, perilaku, sifat, sikap, maupun kebiasaan dari setiap tokoh.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang berarti bagaimana cara pengarang menempatkan dirinya di dalam cerita. Maksudnya adalah cara pengarang atau penulis dalam menceritakan teks tersebut. Sudut pandang dilihat dari setiap rangkaian kata-kata yang digunakan. Apakah menggunakan saya, aku, dia, mereka, dan lain sebagainya.

f. Amanat

Amanat adalah pesan moral yang terkandung di dalam prosa. Dalam hal ini, amanat atau pesan moral dapat berisi sesuatu yang dapat dijadikan pelajaran bagi kehidupan.

2.2.5.5 Kebahasaan Fabel

Kaidah kebahasaan (dengan kata lain unsur kebahasaan) adalah ciri-ciri berdasarkan dari bahasa yang digunakan pada sebuah teks cerita fabel. Berikut ini empat unsur kebahasaan (kaidah kebahasaan) pada teks cerita fabel yaitu:

a. Kata kerja

Kata kerja adalah satu dari beberapa unsur (kaidah) kebahasaan pada teks cerita fabel. Adapun didalam kata kerja pada teks cerita fabel dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1) Kata kerja aktif transitif

Kata kerja aktif transitif adalah kata kerja aktif yang memerlukan objek dalam kalimat. Contoh kata kerja aktif transitif adalah memegang, mengangkat, memikul, mengendarai mendorong dan lain sebagainya.

2) Kata kerja aktif intransitive

Kata kerja aktif intransitif adalah kata kerja aktif yang tidak memerlukan objek dalam kalimat. Contoh kata kerja aktif intransitif adalah diam, merenung, berfikir dan lain sebagainya.

b. Penggunaan kata sandang *si* dan *sang*

Didalam teks cerita fabel sangat sering dijumpai dan ditemukan penggunaan kata sandang si dan kata sandang sang. Adapun penjelasan mengenai penggunaan kata sandang si dan kata sandang sang didalam teks cerita fabel akan dijelaskan secara lengkap dengan contohnya sebagai berikut :

1) Sang kerbau berkeliling hutan sambil menyapa binatang-binatang lain yang berada dihutan tersebut.
2) Sang kerbau mengejek kepompong yang buruk yang tidak dapat pergi kemana-mana.
3) Sang kerbau selalu membanggakan dirinya yang dapat pergi ketempat yang dia sukai.
4) Si kepompong hanya dapat berdiam saja saat mendengarkan ejekan itu.
5) “Aku adalah kepompong yang pernah kau ejek,” kata si kupu-kupu.

Berdasarkan contoh diatas maka kaidah pada penulisan si dan sang yakni secara terpisah dengan kata-kata yang mengikuti ataupun kata-kata yang di ikuti serta ditulis dengan menggunakan huruf kecil.

c. Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu.

Untuk menghidupkan suasana pada teks cerita fabel, biasanya selalu menggunakan kata keterangan tempat dan juga kata keterangan waktu. Pada keterangan tempat sering menggunakan kata depan "Di" dan pada keterangan waktu sering menggunakan kata depan "Pada, Informasi waktu dan lain-lain".

Contoh kata keterangan tempat dan waktu:

1) Diceritakan pada suatu malam yang gelap gulita, ada seekor harimau berburu di hutan.
2) Pada suatu malam sang harimau kembali berburu ke hutan tersebut. Karena cuaca sedang turun hujan, di mana-mana terdapat genangan lumpur dan air.
3) Si kelinci mengangkat wortel tersebut dan menaruhnya ditempat yang tinggi yang lebih aman.
4) Kamu hanya bisa menaruh wortel tersebut di pohon itu.

d. Penggunaan kata hubung lalu, kemudian dan akhirnya

Kata dari "lalu" dan "kemudian" mempunyai arti yang sama, dimana kata-kata tersebut sering digunakan sebagai kata penghubung antar-kalimat dan juga sebagai penghubung intra-kalimat. Berbeda dengan kata "akhirnya" yang sering digunakan dalam penyimpulan serta pengakhiran informasi pada paragraf maupun pada teks, baik itu teks cerita fabel ataupun teks cerita lainnya.

Contoh kata hubung lalu, kemudian dan akhirnya:

1) Setelah melihat dengan mata kepalanya sendiri, Aisyah berlari dengan cepat, kemudian menghampirinya, lalu memeluk ibunya dengan erat karena telah lama tidak berjumpa.
2) Lalu, sang gajah menginjak ranting pohon tersebut.
3) Kemudian, sang semut berlari tanpa arah karena takut dipijak.
4) Akhirnya, sang semut memanjat sebuah pohon besar yang sekiranya aman.

2.2.6 Hakikat Menyimak

Kegiatan menyimak merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan, baik secara disengaja ataupun tidak disengaja. Berikut ini hakikat dari menyimak meliputi pengertian, proses, prinsip, dan tujuan menyimak.

2.2.6.1 Pengertian Menyimak

Pada hakikatnya menyimak berarti mendengarkan dan memahami bunyi bahasa. Namun sebelum penyimak sampai pada tahap pemahaman, penyimak harus menerima gelombang-gelombang suara. Kenyataan ini berarti membuktikan bahwa menyimak sebenarnya kegiatan yang aktif. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat represif. Pada waktu proses pembelajaran, kemampuan ini jelas mendominasi aktivitas siswa dibanding kemampuan lainnya, termasuk kemampuan berbicara.

Suandi (171:2018) secara umum, menyimak merupakan suatu kegiatan pikiran, mengkaji atau menganalisis suatu objek, baik berupa simbol maupun kenyataan atau situasi. Objek itu mungkin berupa benda, suara, konsep, proses, ataupun perbuatan. Dalam menyimak, penyimak bukan saja menerima bunyi, tetapi juga mengola bunyi bahasa yang disimak, sehingga menjadi pesan yang nantinya akan dikomunikasikan. Dengan demikian, menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Abidin (93:2015) menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif. Reseptif berarti bahwa dalam menyimak pelibat harus mampu dan memahami apa yang terkandung dalam bahan simakan. Bersifat apresiatif artinya bahwa menyimak menuntut pelibat untuk tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan tetapi lebih jauh memberikan respons atas bahan simakan tersebut. Bertemali dengan kedua sifat ini, menyimak dapat diartikan sebagai kegiatan aktif dilakukan secara sungguh-sungguh untuk memahami pesan yang terkandung dalam bahasa simakan yang diperdengarkan secara lisan.

Suryono (dalam Nurhayani 2010) menyatakan bahwa peranan menyimak sebagai berikut: (1) keterampilan menyimak merupakan dasar yang cukup penting untuk keterampilan berbicara, karena apa yang akan kita ucapkan dalam berbicara merupakan hasil simakan dari pembicaraan orang lain; (2) keterampilan menyimak juga merupakan dasar bagi keterampilan membaca atau menulis. Ini berarti bahwa informasi yang kita peroleh dari menyimak sebagai bekal kita untuk bisa memahami apa yang dituliskan orang lain lewat tulisan. Informasi yang kita peroleh dari menyimak juga sebagai bekal kita dalam melakukan kegiatan menulis, karena apa yang kita tulis itu bisa bersumber dari informasi yang telah kita simak; (3) penguasaan kosakata pada saat menyimak akan membantu kelancaran membaca dan menulis.

2.2.6.2 Prinsip Pembelajaran Menyimak

Kegiatan menyimak merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan, baik secara disengaja ataupun tidak disengaja. Kegiatan menyimak setiap individu yang terlibat dalam kegiatan komunikasi selalu berusaha agar orang lain dapat memahami sesuatu yang hendak disampaikan olehnya, di samping harus dapat memahami tuturan orang lain. Dalam melaksanakan pembelajaran menyimak, perlu diperhatikan sejumlah prinsip pembelajaran menyimak. Menurut Brown (dalam Abidin, 2015:101) minimal ada 6 prinsip yang harus diperhatikan dalam pembelajaran menyimak sebagai berikut:

a. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan secara terpadu dengan keterampilan berbahasa yang lain dengan tepat memfokuskan diri pada pengembangan kemampuan menyimak pemahaman.
b. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik secara intrinsik.
c. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bahasa dan konteks yang otentik bagi peserta didik.
d. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bentuk respons yang tepat.
e. Strategi pembelajaran menyimak yang dilakukan hendaknya secara nyata mampu mendorong perkembangan kemampuan menyimak peserta didik.
f. Gunakan secara tepat model *bottom-up* dan *top-down* selama pembelajaran menyimak.

2.2.6.3 Tujuan Menyimak

Menurut Tarigan (2008:60) menyimak memiliki beberapa tujuan umum, diantaranya:

a. Menyimak untuk belajar. Orang yang menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara.
b. Menyimak untuk menikmati keindahan audial. Orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan.
c. Menyimak untuk mengevaluasi. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai sesuatu yang dia simak itu.
d. Menyimak untu mengapresiasi materi simakan. Orang yang menyimak agar dia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya itu.

e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasan-perasaanya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi. Orang menyimak dengan maksud dan tujuan agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat, mana bunyi yang membedakan arti dan mana bunyi yang tidak membedakan arti.
g. Menyimak untuk memecahkan masalah. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari pembicara, dia mungkin banyak memperoleh banyak masukan berharga.
h. Menyimak untuk meyakinkan. Orang yang tekun menyimak pembicara untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini dia ragukan.

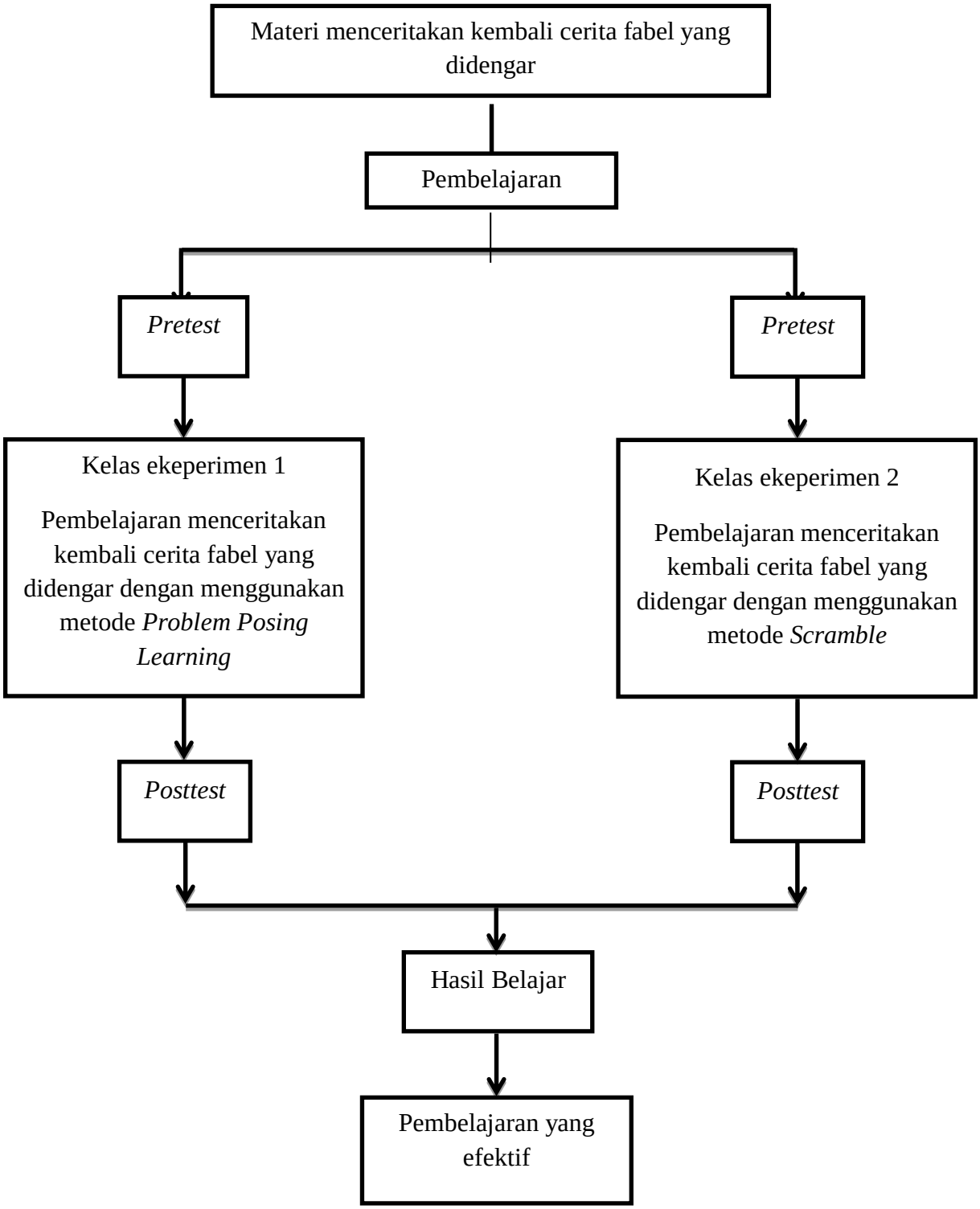
Selain tujuan umum tersebut, meyimak juga memiliki tujuan khusus. Menurut Tarigan (dalam Nurhayani, 2010) mengklasifikasikan tujuan khusus menyimak ada dua yaitu menyimak ekstensif yang bertujuan menyajikan kembali bahan pelajaran dengan cara yang baru, dan menyimak intensif yang bertujuan agar penyimak memahami secara mendalam bahan yang disimak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melatih menyimak intensif adalah peserta didik menyimak tanpa teks tertulis, seperti mendengarkan rekaman.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran penting untuk diterapkan guna menunjang pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mengoptimalkan pemahaman mengenai materi yang diajarkan guru. Metode pembelajaran *Scramble* dan *Problem Posing Learning* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat membantu peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajan *Problem*

*Posing Learning*dan *Scramble* dapat membantu peserta didik untuk bersikap aktif dan kreatif dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang peserta didik dengarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan melakukan tahap dalam proses eksperimen ini. Tahap pertama peserta didik diberikan *pretest* sebagai nilai awal. Tahap kedua, kelas eksperimen 1 diberikan perlakuan metode *Problem Posing Learning* untuk pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar, sedangkan kelas eksperimen 2 diberikan perlakuan metode *Scramble* untuk pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar. Tahap terakhir peserta didik diberikan *posttest*, bertujuan untuk mendapatkan nilai belajar akhir.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir di atas, hipotesis yang dapat diajukan sebagai berikut:

2.4.1. Pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel yang didengar menggunakan metode*Problrm Posing Learning*pembelajaran, efektif digunakan kepada peserta didik kelas VII SMP.

2.4.2. Pemebelajaran menceritakan kembali cerita fabelyang didengar mengguanakan metode pembelajaran *Scramble*, efektif digunakan kepada peserta didik kelas VII SMP.

2.4.3. Pembelajaran menceritakan kembali menggunakan metode pembelajaran *Problem Posing Learning* lebih efektif digunakan dari pada menggunakan metode pembelajaran *Scramble.*

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan metode *Problem Posing Learning* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar secara tertulis efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa terdapat kenaikan nilai pada data tes awal dan data tes akhir yang dihitung menggunakan uji *paired simples T-Test.* Rata-rata nilai tes awal adalah 53,06 dan rata-rata nilai tes akhir adalah 80,15, sehingga terdapat kenaikan sebesar 27,09. Selain itu hasil uji perbedaan dua rata-rata metode *Problem Posing Learning* memperoleh nilai signifikansi 0,000<0,05 pada output uji *paired samples T-Test* dengan taraf 5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya metode *Problem Posing Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII.

Penerapan metode *Scramble* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar secara tertulis efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa terdapat kenaikan nilai pada data tes awal dan data tes akhir yang dihitung menggunakan uji *paired simples T-Test.* Rata-rata nilai tes awal adalah 57,67 dan rata-rata nilai tes akhir adalah 75,91, sehingga terdapat kenaikan sebesar 18,24. Selain itu hasil uji perbedaan dua rata-rata metode *Scramble* memperoleh nilai signifikansi 0,000<0,05 pada output uji *paired samples T-Test* dengan taraf 5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya metode *Scramble* efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII.

Keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel menggunakan metode *Problem Posing Learning* lebih efektif dibandingkan dengan

metode *Scramble.* Berdasarkan perhitungan uji perbandingan dua rata-rata menggunakan *independent simples t-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen 1 menggunakan metode *Problem Posing Learning* yaitu dari 53,06 menjadi 80,15. Adapaun perhitungan uji perbandingan dua rata-rata menggunakan *independent simples t-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen 2 menggunakan metode *Scramble* yaitu dari 57,67 menjadi 75,91.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka saran yang diberikan peneliti sebagai berikut:

Guru bahasa Indonesia hendaknya menerapkan metode *Problem Posing Learning* atau metode *Scramble* dalam pembelajaran keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar pada siswa SMP kelas VII.

Guru bahasa Indonesia hendaknya menerapkan metode *Problem Posing Learning* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang didengar dibandingan dengan metode *Scramble* karena sudah diuji keefektifannya.

Penelitian dibidang bahasa dan sastra Indonesia hendaknya menggunakan penelitian ini sebagai bahan pijakan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Yunus. (2015). “Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter”. Bandung: PT Refika Aditama

Alin, Puspita Arni. (2016). “Dukungan Orang Tua Pada Kemampuan Menulis Kreatif Anak”. *e journal psikologi*. Volume 4, Nomor 3, 2016 : 631 – 642. Unmul

Apipah, Salisatul dan Siti Nurcholifah. (2016). “Pembelajaran *Scramble* dengan Pendekatan Kontekstualuntuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Himpunan”. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang

Arifin. Zinal. (2016). “Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Aryani, Didit. (2016). *“*Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Berita Siswa Kelas VIIA SMP Tamansiswa Telukbetung Bandar lampung Tahun Pembelajaran 2015/2016”. *Tesis.* Universitas Lampung

Chandra, Fitriana Eka. (2016). “Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem PosingBerbantuan Mind Mapping terhadap Kemampuan Koneksi dan KomunikasiSiswa ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa”. *AXIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 1, nomor 2, halaman 37-55. Universitas Islam Jember

Frahmadia, dkk. (2017). ”Penerapan Metode Tarl (Tim Arsitek Lanskap) Menggunakan Media Bks (Buku Kerja Siswa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Petunjuk Denah”. *Jurnal Pena Ilmiah.* Vol. 2, No. 1 (2017). UPI

Hidayah, Nurul dan Lucky Rachmawati. (2018).“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Driyorejo”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi.* Volume 6 Nomor 1 (2018). UNESA

Huda, Miftahul. (2018). “Model-model Pengajaran dan Pembelajaran (isu-isu Metodis da Paradigmatis)”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Kayhan, Hatice, Behbood Mohammadzadeh, and Sevilay Atmaca. (2017). “The Use of Fables in Science Laboratory”. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education.* Vol. 13. No. 8: halalaman 4471-4480

Kusumawati, Erna Risfaula. (2018). ”Implementasi Pendekatan Problem Posing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika dan Keterampilan Berpikir Siswa”. *Attarbiyah.* Volume 28, 2018, pp.41-61. IAIN Salatiga

Lestari. Esti Puji, dkk. (2014). “Peningkatan Menceritakan Kembali Cerita Anak dengan Metode *Cooperative Script* Pada Siswa Kelas VII B”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.* 3(1) (2014). UNNES

Mahesti, Maya Tri. (2013). “Penerapan Model Pembelajaran Scramble dan STAD (Student Team Achievement Divisions) disertai dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas V III D MTs Negeri Surakarta 1 Tahun Ajaran 2012/2013”. *Skripsi.* UMS

Mahmuzah, Rifaatul dan Aklimawati. (2016). “Pembelajaran Problem Posing Untuk Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP”. *Jurnal Dikdaktik Matematika.* Vol 3, No. 2, September 2016. Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh

Mahmuzah, Rifaatul, dkk. (2014). “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa SMP dengan Menggunakan Pendekatan Problem Posing”.*Jurnal Didaktik Matematika.*Vol. 1, No. 2, September 2014. Universitas Syiah Kuala

Mu’minin, Diah Maulida Ilham. (2017).“Pengaruh Model Pembelajaran Scramble didukung Media Konkrit Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Jenis-Jenis Tanah Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *Artikel Skripsi*. Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 04 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA. UNPGRI Kediri

Nofalia, Lisa, dkk. (2018).“Pengaruh Penggunaan Strategi Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 34 Padang”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.* Vol. 2 No. 7 Juni 2018; Seri A 1-8. Universitas Negeri Padang

Nurgiyantoro, Burhan. (2016). “Sastra Anak Pengantar (Pemahaman Dunia Anak)”. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Nurhayani, Isma. (2010).“Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Deskriptif Analisis di SDN Cimurah I Kecamatan Karangpawitan)”. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut.*Vol. 04; No. 01; 2010; 54-59. Universitas Garut

Puspitasari, Lilik. (2014).“Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kampak Trenggalek Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014”. *Skripsi.* IAIN Tulungagung

Rabeka, dkk. (2018). “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”. *Artikel Penelitian.*FKIP Untan Pontianak

Retnaningsih, Eka, dkk. (2014).“Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio Dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Pada Siswa Kelas VIIA”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3 (1) (2014). UNNES

Riyawati, Mega, dan Yunus Abidin. (2018). “Kemampuan Analogi Untuk Menulis Kreatif Cerita Fiksi Menggunakan Model *Treffinger*”. *JurnalSeminar Internasional Riksa Bahasa* XII**.** e-ISSN: 2655-1780. UPI

Rustam, Ahmad dan Muhammad Adli. (2016). “Improving The Results Of Math Learning Through Scramble Cooperative Model With The Approach Of Contextual Teaching And Learning Model”. *Journal of Mathematics Education.* ISSN: 2528-2468, Vol. 1, No. 2, July 2016. Universitas Sembilan belas November Kolaka

Sardila, Vera. (2015). “Strategi Pengembangan Linguistik TerapanMelalui Kemampuan Menulis BiografiDan Autobiografi: Sebuah Upaya MembangunKeterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa”. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol.40, No.2. An-Nida’

Sasmita, dkk. (2014).“Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Problem Posing Pada Materi Bangun Datar”. *Jurnal.* Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Setiawati, Nur Kurnia, dkk. (2018). “The Effect of Contextual Teaching and Learning Model and Motivation towards Skill of Fable Text Writing. International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2018)”. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 263.* Universitas Negeri Padang

Setyoningrum, Hapsari Putri. (2018). “Keefektifan Model Think Talk Write (TTW) dan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP”. *Skripsi.* UNNES

Siregar,Sri Utami Kholila Mora. (2017). “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Posing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Suhu dan Kalor”. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*. Volume 2, Nomor 2. Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan

Sitohang, Irene Lasro dan Sahat Saragih. (2018). “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII SMP Swasta Methodist Tanjung Morawa”. *Jurnal Inspiratif.* Vol. 4, No. 2 Agustus 2018. UNIMED

Sridiani, Nisa Febria. (2017). “Efektivitas Strategi Pemetaan Karakter Cerita dalam Pembelajaran Menentukan Karakter Tokoh dan Struktur Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”. *Skripsi.* UNY

Suandi, Nengah, dkk. (2018). “Keterampilan Berbahasa Indonesia (Berorientasi Intergrasi Nasional dan Harmoni Sosial)”. Depok: Rajawali Press

Sudarmi dan Burhanuddin. (2017).“Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar”. *JurnalPendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Volume 1 No.1 Maret 2017. Universitas Negeri Makasar

Sugiarto, Eko. (2015). “Mengenal Sastra Lama (Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah, & Contoh)”. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Sugiyono. (2017). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. (2008). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”. Bandung: ALFABETA.

Sukardi. (2008). Metodologi “Penelitian Pendidikan”. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Syamsi, Nur dan Eko Hariyadi. (2012). “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Dengan Strategi Search, Solve, Create, Share Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Penelitian Pendidikan.* Volume 01 Nomor 1, Tahun 2012, 0-7. UNESA

Tarigan. Henry Guntur. (2008). “Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa”. Bandung: Angkasa

Taum, Yapi Yoseph. (2017).“Pembelajaran Sastra Berbasis Teks: Peluang Dan Tantangan Kurikulum 2013”**.** *Jurnal Ilmiah Kebudayaan SINTESIS.* Volume 11, Nomor 1, Maret 2017, hlm. 12-22. Universitas Sanata Dharma

Wahyuni, Tri. (2017).“Keefektifan Metode Tari Bambu dalam Pembelajaran Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP”. *Laporan Penelitian*. UNY

Widoyoko, Eko Putro. (2018). “Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian”. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR

Yuniarti, Istiqomah. (2017). “Keefektifan Model Pembelajaran Tipe *Think, Pair, Share* (TPS) Dan Model Pembelajaran Tipe *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dengan Media *Telling Card* (Kartu Cerita) Pada Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Untuk Siswa SMP Kelas VII”. *Skripsi*. UNNES

Zahrina, Laily Nur dan U’um Qomariyah. (2018). “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi *Joyfull Learning* Untuk Siswa Kelas VII B SMP Negeri 7 Semarang”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7(2)(2018): 64-71. UNNES

https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Menceritakan-Kembali-2011/konten6.html. Diakses pada 20 Januari 2019