

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP*
TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN CERITA FABEL
PADA SISWA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 3 MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapat Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**NUR QALBI ANDINI A.
10533798915**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

2019

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **NUR QALBI ANDINI A**, NIM 10533798915 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 117/Tahun 1441 H/2019 M, tanggal 04 Agustus 2019 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

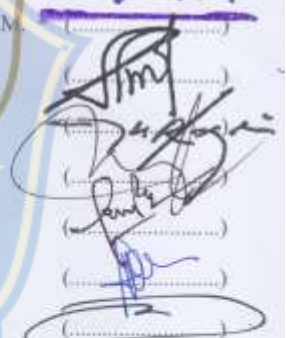
Makassar, 30 Dzulhijjah 1441 H
31 Agustus 2019 M

PANITIA UJIAN

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.T., M.M.
2. Ketua : Ewin M. G. S. Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Nur Baharullaha, M.Pd.
4. Dosen Penguji :
 1. Prof. Dr. Achmad Tolla, M.Pd.
 2. Dr. Abdul Muair K, M.Pd.
 3. Dr. Anni Pusda, S.Pd., M.Pd.
 4. Iskandar, S.Pd., M.Pd.

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Ewin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

Ditrat.


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up*
Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Cerita Fabel
pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3
Makassar.

Nama : NUR QALBI ANDINI A.

Nim : 10533798915

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar

Setelah direvisi dan diteliti ulang, Skripsi ini telah memenuhi
persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 04 September 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sahruddin, S.Pd.



Iskandar, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934


Dr. Munirah, M. Pd.
NBM. 951 376

MOTO

Berusahalah menjadi yang terbaik,

Jangan berpikir dirimu yang terbaik.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai kado terindah teruntuk kedua orangtuaku tercinta dan keluarga yang tidak pernah berhenti memberikan doa dan dukungan baik secara moral maupun finansial serta saudara-saudariku tersayang dan kepada almamater kampus biru

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammdiyah Makassar.

ABSTRAK

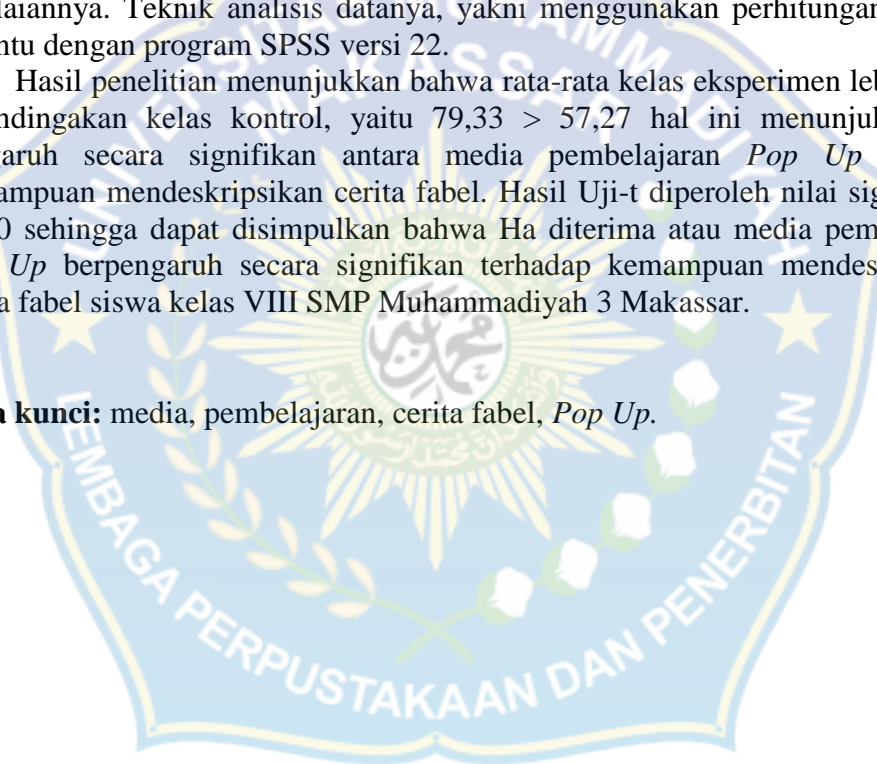
Nur Qalbi Andini A. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pop Up Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syahrudin dan pembimbing II Iskandar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar yang berjumlah 30 orang. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes dengan instrumen berupa tes subjektif yang berupa soal uraian beserta rubrik penilaiannya. Teknik analisis datanya, yakni menggunakan perhitungan statistik dibantu dengan program SPSS versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu $79,33 > 57,27$ hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel. Hasil Uji-t diperoleh nilai signifikansi 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar.

Kata kunci: media, pembelajaran, cerita fabel, *Pop Up*.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur yang tak terhingga atas kehadiran Allah Swt, atas limpahan rahmat dan magfirah-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up* terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar” dapat dirampungkan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi penelitian ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril, materi serta selalu menjadi sumber inspirasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semangat. Semoga Allah Swt membalasnya dengan keberkahan dan ridho-Nya.

Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Syahrudin, M.Pd., pembimbing I dan bapak Iskandar, M.Pd., pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Munirah, M.Pd., ketua

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta seluruh dosen dan para staf pegawai dan lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah ibu A. Marliah, S.Pd., M.Pd., dan para dewan guru SMP Muhammadiyah 3 Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.

Terima kasih kepada teman-teman kelas C, teman-teman seperjuangan di bangku perkuliahan, Nuralifa, Sarman, Yusniar, dan Muh. Faizin Ahmad yang selama ini selalu memberikan semangat, motivasi, dan kasih sayang yang tulus serta doa yang selalu dipanjatkan olehnya. Tak lupa juga, saya ucapkan terima kasih untuk kakak terhebat yaitu A. Aan Ayuriawan Resky dan Utari Rahayu yang telah membantu saya dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas skripsi penelitian ini tidak luput dari kekurangan baik dari segi penulisan maupun pembahasannya. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifat konstruktif demi penyempurnaan tugas akhir ini.

Semoga Allah Swt. berkenan membalas semua kebaikan yang telah diberikan dengan harapan semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis maupun orang lain.

Amin Ya Rabbil Alamin

Akhirul qalam wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Makassar, Juni 2019

Nur Qalbi Andini A.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KARTU KONTROL PEMBIMBING I.....	ii
KARTU KONTROL PEMBIMBING II.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Hasil Penelitian yang Relevan	8
2. Hakikat Sastra	10
3. Media Pembelajaran.....	12
4. Hakikat Membaca	17

5. Teks Fabel	20
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	30
D. Definisi Operasional Variabel.....	31
E. Instrumen Penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
1. Analisis Statistik Deskriptif	36
2. Uji Normalitas.....	39
3. Uji Hipotesis	41
B. Pembahasan.....	45

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	49
B. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

3.1 Rancangan Penelitian	28
3.2 Populasi Siswa Kelas VIII Smp Muhammadiyah 3 Makassar	30
3.3 Sampel Siswa Kelas Kontrol.....	30
3.4 Sampel Siswa Kelas Eksperimen.....	31
3.5 Pedoman Penskoran Tes Pemahaman Isi Cerita Fabel	32
4.1 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel Siswa	36
4.2 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel Siswa pada Aspek Tokoh dan Penokohan.....	37
4.3 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel Siswa pada Aspek Rangkaian Peristiwa.....	38
4.4 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Pesan Moral	38
4.5 Uji Normalitas Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel Siswa.....	39
4.6 Uji Normalitas pada Aspek Tokoh dan Penokohan, Rangkaian Peristiwa dan Pesan Moral.....	40
4.7 Uji Hipotesis	41
4.8 Uji Hipotesis pada Aspek Tokoh dan Penokohan.....	42
4.9 Uji Hipotesis pada Aspek Rangkaian Peristiwa.....	43
4.10 Uji Hipotesis pada Aspek Pesan Moral.....	44

DAFTAR GAMBAR

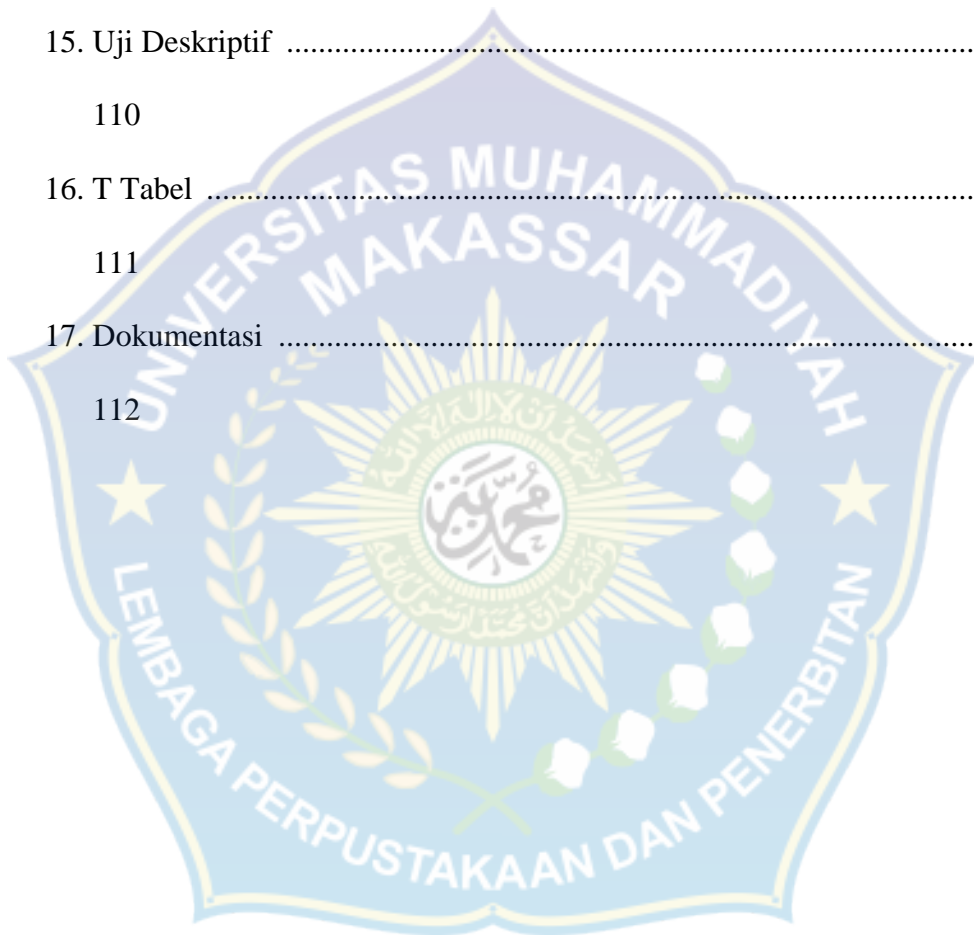
2.1 Bagan Kerangka Pikir	26
4.1 Diagram Hasil Uji Deskripsi.....	36
4.2 Diagram Hasil Uji Normalitas	37
4.3 Diagram Uji Hipotesis	39



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian	
.....	54
2. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	
.....	55
3. RPP Kelas Eksperimen	
.....	56
4. RPP Kelas Kontrol	
.....	73
5. Lembar Pretes dan Postes Teks Fabel Siswa Kelas Eksperimen	
.....	90
6. Lembar Pretes dan Postes Teks Fabel Siswa Kelas Kontrol	
.....	91
7. Klasifikasi Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen	
.....	92
8. Klasifikasi Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol	
.....	93
9. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	
.....	94
10. Daftar Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	
.....	96
11. Kisi-Kisi Soal Tes	
.....	98

12. Pedoman Penskoran Tes	100
13. Uji Normalitas	108
14. Uji Hipotesis	109
15. Uji Deskriptif	110
16. T Tabel	111
17. Dokumentasi	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum yang berlaku di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, salah satunya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah disempurnakan menjadi kurikulum 2013. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang sudah ada di Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter, yang mengutamakan pemahaman dan kemampuan siswa. Siswa dituntut paham terhadap penguasaan materi, aktif dalam diskusi, dan memiliki sikap spiritual serta sosial yang tinggi.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menyentuh tiga ranah yaitu sikap (afektif) terdiri atas dua bagian yaitu sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Ranah sikap berkaitan dengan perilaku siswa artinya siswa dituntut untuk memiliki sikap yang terpuji, berakhlak mulia, percaya diri dan bertanggung jawab juga dapat bekerja sama dengan baik. Ranah keterampilan berkaitan dengan hasil atau penciptaan. Ranah pengetahuan berkaitan dengan pengetahuan siswa tentang materi ajar. Ketiga ranah ini terbagi atas empat kompetensi inti (KI). Kompetensi inti pertama (KI.1) mengenai sikap spiritual, kompetensi inti kedua (KI.2) mengenai sikap sosial, kompetensi inti ketiga (KI.3) mengenai pengetahuan, dan kompetensi inti keempat (KI.4) mengenai keterampilan. Hasil akhir dari proses pembelajaran ini, siswa diharapkan menjadi siswa yang baik, memiliki keterampilan, dan memiliki kecakapan serta pengetahuan yang terintegrasi.

Salah satu mata pelajaran yang mengalami perombakan dalam kurikulum 2013 adalah Bahasa Indonesia. Pada KTSP, mata pelajaran bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan berbahasa, sedangkan dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia lebih mengutamakan pendekatan berbasis teks dan sastra.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Bahasa juga memegang peranan penting dalam setiap aspek kehidupan manusia. Bahasa dibutuhkan manusia untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Seseorang atau kelompok masyarakat dapat menyatakan maksud, pendapat, ide, gagasan dan perasaan kepada lawan tutur atau kelompok lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa yang baik dan benar adalah bukan berarti bahasa yang baku atau memenuhi kaidah PUEBI (Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia) melainkan bahasa yang ditempatkan sesuai dengan konteksnya.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya menuntut siswa untuk menguasai empat keterampilan dasar dalam berbahasa, tetapi siswa dituntut pula untuk menguasai dasar-dasar sastra di Indonesia. Diantaranya cerita fabel. Pembelajaran sastra di sekolah tidak berdiri sendiri sebagai sebuah mata pelajaran yang mandiri tetapi merupakan mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada hakikatnya, belajar sastra dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra. Pembelajaran sastra (puisi, prosa, dan drama) tidak hanya ditunjukkan untuk memberikan pengetahuan tentang sastra tetapi juga untuk menimbulkan daya apresiasi dan daya cipta. Belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, sedangkan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiannya.

Oleh karena itu, sastra berperan sebagai sarana penyalur daya imajinasi dan ekspresi siswa secara kreatif.

Membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam sebuah bacaan (Abidin, 2012: 148). Selanjutnya, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis yang dikemukakan oleh Hodgson (dalam Tarigan 2015: 7). Memahami isi bacaan adalah aspek yang penting dalam kegiatan membaca. Karena jika pembaca dapat memahami isi dari suatu teks maka pembaca dapat mengetahui informasi yang ada dalam teks tersebut.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada suatu proses belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, memengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pendidik.

Rossi dan Breidle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan untuk pendidikan, maka hal itu merupakan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat perlu dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Penggunaan media yang tidak sesuai kondisi siswa akan menyebabkan tidak berfungsinya media secara optimal. Dalam penelitian ini menggunakan landasan empiris, sebab tipe atau gaya

belajar memengaruhi respon siswa terhadap jenis media yang digunakan dalam pembelajaran.

Cerita fabel adalah salah satu sumber belajar yang sangat efektif, karena dapat menumbuhkan karakter jujur mengingat kondisi siswa SMP (± 13 tahun) yang pertimbangan moralnya masih labil. Melalui cerita fabel peserta didik dapat dipengaruhi untuk bisa menerapkan karakter yang baik dan tidak mencontoh yang tidak baik. Fabel sebagai teks persuasif mementingkan perubahan agar pembaca terkesan oleh cerita sehingga pembaca bereaksi karena pengaruh cerita itu. Pada dasarnya cerita fabel sebagai teks persuasif (Sugihastuti, 2013: 26). Dalam sebuah cerita fabel, ada banyak unsur yang harus dipahami oleh siswa mengenai cerita yang dibaca diantaranya tentang tema, tokoh yang ada dalam cerita, konflik dan makna dari cerita tersebut. Hasil akhir dari berbagai rangkaian pemahaman siswa tersebut adalah siswa diharapkan mampu mendeskripsikan kembali isi cerita atau meringkas isi cerita.

Kemampuan mendeskripsikan isi cerita fabel khususnya cerita fabel di SMP Muhammadiyah 3 Makassar masih perlu ditingkatkan. Ada beberapa penyebab masih rendahnya siswa dalam memahami cerita fabel, yaitu (1) media yang digunakan guru kurang menarik sehingga siswa cepat bosan, (2) pembelajaran masih berpusat pada guru, (3) pembelajaran masih bersifat tidak aktif sehingga menyebabkan motivasi siswa menurun, (4) siswa lebih cepat bosan ketika diharuskan untuk membaca sebuah teks berisi bacaan. Siswa cenderung lebih suka melihat sebuah tayangan atau materi yang terdapat unsur visual di dalamnya. Oleh karena itu ada beberapa cara untuk menanggulangi dan mengatasi masalah tersebut yaitu

menggunakan media pendukung yang dibutuhkan guru dalam proses belajar-mengajar.

Membaca sebuah cerita fabel dengan menggunakan gambar yang timbul (*Pop Up*) dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mendeskripsikan isi cerita fabel. Karena siswa tidak hanya sekedar membaca tetapi dapat juga membangkitkan semangat belajar melalui rasa ketertarikan akan tampilan visual dan mengembangkan daya imajinasi dari buku cerita *Pop Up* tersebut. Buku *Pop Up* itu sendiri dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.

Ketika kemampuan siswa dalam mendeskripsikan isi cerita fabel itu diberikan inovasi baru seperti halnya menggunakan media *Pop Up*, akan membuat siswa lebih tertarik dan membuat siswa lebih semangat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan akan lebih mudah mendeskripsikan isi cerita, hasil mendeskripsikan isi cerita meningkat, dapat dikatakan bahwa media itu berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mendeskripsikan cerita. Dan untuk materi cerita fabel difokuskan pada empat unsur intrinsik yakni aspek tokoh dan penokohan, aspek rangkaian peristiwa, aspek latar, dan aspek pesan moral. Itulah alasan penulis memilih judul ini “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up* Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Cerita Fabel untuk Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: Apakah penggunaan media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh

secara signifikan terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan bahwa media pembelajaran *Pop Up* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan literatur yang memperkaya khasanah ilmu pengetahuan maupun kajian pustaka serta penelitian lebih lanjut yang berkaitan.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini bermanfaat bagi siswa kelas VIII SMP untuk mengembangkan minat, motivasi, keaktifan siswa dalam memahami isi cerita fabel.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan benar.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu memberikan sumber penelitian serta dapat dikembangkan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti lain.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Keberhasilan sebuah penelitian bergantung dari teori yang mendasarinya. Teori sesungguhnya merupakan landasan suatu penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini tersebut berbagai daftar pustaka yang erat kaitannya dengan masalah yang dibahas. Dalam usaha menunjang pelaksanaan dan penyusunan proposal ini, perlu mempelajari pustaka yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

Penelitian pembelajaran teks fabel ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti pada tahun 2014, dilakukan oleh Sri Hariati dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 21 Malang. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media papan flanel terhadap kejelasan vokal dan intonasi siswa saat bercerita. Hal tersebut ditunjukkan melalui perbedaan antara skor kejelasan vokal dan intonasi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian sejenis berikutnya pada tahun 2015, dilakukan oleh Restining Anditasari dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Memahami Teks Cerita Moral/Fabel Kelas VIII SMP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk tergolong layak dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji materi Bahasa Indonesia menunjukkan produk tergolong sangat layak dan siap

diimplementasikan (96,3%), hasil uji ahli media menunjukkan produk tergolong layak dan siap untuk diimplementasikan (80,5%), hasil uji praktis menunjukkan produk tergolong sangat layak dan siap untuk diimplementasikan (83,5%) dan hasil uji lapangan menunjukkan produk tergolong sangat layak dan siap untuk diimplementasikan (88,4%).

Penelitian sejenis berikutnya pada tahun 2017, dilakukan oleh Sella Liftika Septiana dengan judul Pengembangan Media *Tunnel Book* untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semseter Genap di SMP Negeri 26 Surabaya. Hasil validasi menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 80,29%. Keterlaksanaan hasil pengembangan media *tunnel book* berdasarkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan aktivitas guru dikategorikan dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata 81,44, aktivitas siswa menunjukkan persentase 86,6 %, dan aktivitas guru menunjukkan persentase 81,81 %. Hasil tersebut juga sebanding dengan keefektifan pengembangan media *tunnel book* berdasarkan angket respon siswa dikategorikan “Memenuhi” dengan persentase 3,31.

Ketiga penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Relevansi ketiga penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada materi cerita fabel dan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sedangkan perbedaannya terletak pada masalah yang dikaji.

2. Hakikat Sastra

Sastra merupakan kata serapan dari bahasa Sansekerta *sastra*, yang berarti teks yang mengandung instruksi atau pedoman, dari kata dasar *sas*. Dalam bahasa

Indonesia kata ini biasa digunakan untuk merujuk kepada “Kesusastraan” atau sebuah jenis tulisan yang memiliki arti atau keindahan tertentu (id.m.wikipedia.org/wiki/Sastra). Sastra adalah suatu hasil karya seni yang muncul dari imajinasi atau rekaan para sastrawan. Kehidupan di dalam karya sastra adalah kehidupan yang telah diwarnai dengan sikap penulisnya, latar belakang moral, keyakinan, dan sebagainya.

Lavere dalam Rimang (2011: 2), berpandangan bahwa karya sastra (termasuk fiksi) merupakan deskripsi pengalaman kemanusiaan yang memiliki dimensi individual dan sosial kemasyarakatan. Karena itu, pengalaman dan pengetahuan kemanusiaan tidaklah sekedar menghadirkan dan memotret begitu saja, melainkan secara substansial menyarankan bagaimana proses kreasi kreatif pengarang mengekspresikan gagasan-gagasan keindahannya.

Menurut Semi dalam Rahim & Paelori (2013: 133), sastra mempunyai peranan untuk meneruskan atau mewariskan suatu tradisi bangsa kepada masyarakat sezamannya dan masyarakat yang akan datang. Hal itu berkaitan dengan cara berpikir, kepercayaan, kebiasaan, pengalaman, rasa keindahan serta bentuk-bentuk keindahannya. Sejalan dengan itu, Hasyim dalam Rahim & Paelori (2013: 134) menyatakan, bahwa sastra memberikan semangat bermakna yang dikandung olehnya. Sebaliknya seseorang dapat memiliki pengalaman imajinasi yang merupakan bahan kehidupannya. Oleh karena itu, pembaca harus akrab dengan karya sastra. Pemahaman karya sastra hanya dapat dilakukan atas dasar keakraban si pembaca dengan yang dibacanya.

Uraian di atas dapat dipahami bahwa sastra lahir untuk masyarakat dan oleh masyarakat diharapkan memperoleh nilai-nilai hidup yang disodorkan

pengarang sebagai suatu pola perubahan kondisi masyarakat ke arah yang lebih baik, sebab di dalam sastra tertanam nilai-nilai luhur yang perlu digali oleh manusia sebagai salah satu alat untuk memberikan penuntun dalam kehidupan. Sebagaimana yang dikatakan Rahmat dalam Rahim & Paelori (2013: 133), kekuatan sastra yang dahsyat mampu mengubah moralitas dan karakter manusia ke dalam persepsi kehidupan yang berbeda.

Teew dalam Endraswara (2013: 8), mengemukakan bahwa mempelajari sastra itu ibarat memasuki hutan, makin ke dalam makin lebat, makin belantara. Dan dalam ketersesatan itu seseorang akan memperoleh kenikmatannya. Dari pendapat ini terungkap bahwa karya sastra adalah fenomena kemanusiaan yang kompleks dan dalam.

Sastra mengajarkan keberanian, sastra mengajarkan kelembutan, sastra mengajarkan keindahan, sastra mengajarkan kepedulian (Rahmat dalam Rahim & Paelori, 2013: 135). Oleh karena itu seorang pengarang jika menciptakan karya sastra bukan hanya sekadar memindahkan apa yang disaksikan dalam kehidupan ke dalam karyanya melainkan pengarang mempunyai tugas yang lebih berat, sebab pengarang harus memberi kontribusi dan tujuan, melainkan penafsiran tentang alam dan kehidupan itu.

3. Media Pembelajaran

Dalam suatu pembelajaran guru tidak dapat menyampaikan materi pembelajaran hanya secara lisan. Dalam pembelajaran guru perlu menggunakan media. Media pembelajaran dapat membantu mengenalkan konsep atau materi kepada siswa. Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya

proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik menjadi tidak membosankan sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik itu sendiri. Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditujukan pada visual dan audio. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan Djamarah (2006: 120).

Dilihat dari manfaatnya, media sangat bermanfaat dan berpengaruh sekali dalam kehidupan sehari-hari terutama bagi guru dalam menyampaikan materi ajar pada siswa. Karena dalam belajar sehari-hari biasanya siswa terkesan malas-malasan, karena mereka menganggap materi yang diberikan atau cara mengajar guru terlalu monoton atau membosankan. Sehingga minat siswa dalam belajar pun jadi menurun. Apalagi ketika pelajaran bahasa Indonesia mengenai materi membaca, itu salah satu pelajaran yang membosankan bagi siswa. Karena biasanya membaca hanya berupa teks berita atau bacaan yang panjang dan monoton. Dan ketika siswa diberikan suatu yang baru seperti media pembelajaran *Pop Up*, kemudian siswa akan tertarik dan semangat dalam belajar, sehingga minat siswa serta pemahaman siswa terhadap materi menjadi meningkat.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno (2009: 67) yaitu:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Membantu meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- 6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
- 9) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta
- 10) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Jadi dalam proses belajar media sangat berfungsi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Karena media berfungsi untuk menarik perhatian, mempercepat pemahaman, memperjelas penyajian, dan tidak kalah pentingnya yaitu menghilangkan rasa bosan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga paling canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi dari pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung digunakan dan ada yang sengaja dirancang terlebih dahulu. Namun, secara garis besar media pembelajaran digolongkan ke dalam dua

jenis, yaitu cetak dan noncetak. Sadiman (2011: 28) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Media Grafis, media ini termasuk media visual yang menyalurkan pesan lewat indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Ada beberapa media grafis yang sering digunakan, yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe dan papan flanel.
- 2) Media Audio, media ini termasuk media yang penyaluran pesannya lewat indera pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Beberapa media audio di antaranya radio, alat perekam pita magnetik dan laboratorium bahasa.
- 3) Media Proyeksi Diam, memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti penyajian rancangan-rancangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Pada media proyeksi, pesan yang disampaikan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Ada kalanya disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya berupa visual. Berbeda dengan media grafis yang dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan.

c. Media Pembelajaran Buku *Pop Up*

Buku merupakan sebuah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya. Banyak sekali manfaat yang didapatkan jika membaca buku. Selain menambah pengetahuan, membaca buku juga memberikan kesenangan tersendiri. Salah satu variasi jenis buku yang sedang banyak dibicarakan saat ini ialah buku

Pop Up. Buku *Pop Up* merupakan jenis buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk gambar tiga dimensi ketika halamannya dibuka. Buku *Pop Up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *Pop Up* menarik dan berbeda dari buku biasa adalah ia memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Hal ini membuat pembaca memancing antusias pembaca dalam mengikuti alur cerita buku karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya. Buku *Pop Up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah ilustrasi sehingga dapat lebih dapat terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuatnya semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan dapat berdiri megah ditengah-tengah halaman dengan cara pemvisualisasi ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan (Dzuanda 2009). Pendapat dari Okamura (2010: 40) *Pop Up* adalah selebar kertas dilipat dan struktur tiga dimensi akan muncul ketika dibuka. Pendapat lain dari Lizuka (2011: 605) juga menyebutkan bahwa *Pop Up* adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsisten pada lipatan kertas yang berbentuk menjadi tiga dimensi ketika dibuka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa buku *Pop Up* adalah buku yang mengandung unsur hiburan melalui gambar ilustrasinya yang bisa berbentuk, bergerak, dan menimbulkan efek timbul pada halaman kertasnya saat dibuka. Tampilan buku *Pop Up* sangat menarik karena memiliki unsur tiga dimensi dan objek-objek yang terbentuk dalam buku *Pop Up* terkadang menyerupai bentuk suatu benda.

d. Teknik-Teknik Buku *Pop Up*

Secara keseluruhan buku *Pop Up* tidak jauh berbeda dengan buku lainnya hanya saja penyusunan buku *Pop Up* harus memiliki keterampilan khusus. Menurut Smithsonian (2011) teknik-teknik yang terapat dalam buku *Pop Up*, diantaranya:

1) *V-Fold*

Bentuk ini adalah bentuk paling identik dari buku *Pop Up*. Bentuk lipatan kertas yang berdiri dari saat halaman dibuka dan seolah-olah tenggelam saat halaman ditutup kembali. Bentuk *V-Fold* ini memberi ilusi bahwa objek bermunculan dari dalam halaman.

2) *Multiple V-Fold*

Bentuk ini merupakan bentuk gabungan beberapa *V-Fold* yang disusun sedemikian rupa senga lipatan menjadi lebih kompleks dan berdimensi.

3) *Floating Layers*

Bentuk ini merupakan bentuk yang paling baik ketika dilihat dari sisi samping. Bentuk ini akan mengangkat ilustrasi dari halaman, menciptakan ilusi bahwa objek mengambang di atas permukaan halaman.

4) *Box & Clynder*

Merupakan bentuk kubus atau silinder yang muncul seolah-olah mengembang dari tengah halaman.

5) *Bending Shapes*

Yaitu teknik pembengkokan bentuk. Pada bagian *Pop Up* terutama bagian punggung atau atas memanfaatkan potongan dan lipatan hingga *Pop Up* dihasilkan memiliki bentuk yang tidak kaku

4. Hakikat Membaca

Menurut Soedarso (2002: 14) membaca didefinisikan melisankan secara singkat sebagai interaksi pembaca terhadap pesan tulisan. Iskandar Wasid dan Dadang Sunendar (2008: 246) mengatakan bahwa membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca juga perlu mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya. Lebih lanjut Puji Santosa (2009: 63) berpendapat, membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulis. Pesan dari sebuah teks atau barang cetak lainnya dapat diterima apabila pembaca dapat membacanya dengan tepat, akan tetapi terkadang pembaca juga salah dalam menerima pesan dari teks atau barang cetak apabila pembaca salah dalam membacanya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa membaca adalah suatu aktivitas yang melibatkan kegiatan fisik maupun mental yang bertujuan untuk memahami isi bacaan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta menggunakan sejumlah pengetahuannya untuk

mendapat informasi dari sebuah tulisan, sehingga menjadikan bermanfaat bagi pembaca.

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Berikut ini dikemukakan beberapa tujuan membaca yang penting:

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh; apa-apa yang telah dibuat oleh tokoh; apa yang telah terjadi pada tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh fakta-fakta (*reading for details or fact*).
- 2) Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau dialami tokoh dan merangkum hal-hal yang dilakukan tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- 3) Membaca untuk mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, ketiga atau seterusnya. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil

atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inferenc*).

- 5) Membaca untuk mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading for classify*).
- 6) Membaca untuk menemukan apakah sang tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh sang tokoh atau bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).
- 7) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, bagaimana tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk mempertentangkan atau memperbandingkan (*reading to compare or contrast*). (Tarigan 2008: 9).

Berdasarkan pendapat tentang tujuan membaca dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya membaca itu bertujuan untuk memperoleh informasi sehingga menambah pengetahuan.

5. Teks Fabel

Dalam pendidikan, baik formal maupun nonformal, peserta didik sudah mengenal tokoh kancil sebagai tokoh utama dalam cerita dunia binatang (fabel). Kancil digambarkan dengan watak berbeda di setiap judul cerita. Dalam cerita-cerita tersebut, kancil didampingi oleh tokoh binatang seperti harimau, lebah, kura-kura, buaya, dan lain-lain. Secara etimologis, fabel berasal dari bahasa Latin

yang dikenal sebagai *fabula*, yang berarti jalan cerita menurut logika dan kronologi peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita sebagai bagian dari alur.

Menurut Zaidan, dkk (2007: 73) menyatakan bahwa fabel adalah cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang yang bersifat seperti manusia. Ampera (2010: 22) mengungkapkan bahwa cerita binatang (fabel) adalah cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang itu dapat berpikir dan berinteraksi layaknya manusia. Lebih lanjut Nurgiyantoro (2010: 22) berpendapat bahwa fabel adalah cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan contoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Dan cerita fabel sering disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral.

a. Karakteristik Teks Fabel

Setiap teks memiliki ciri khasnya masing-masing, sama halnya dengan teks fabel. Teks fabel menurut Nurgiyantoro (2010: 22-23) memiliki ciri berupa tokoh binatang-binatang yang dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya fabel tidak panjang, secara jelas mengandung ajaran moral, dan pesan moral itu secara nyata biasanya ditempatkan pada bagian akhir cerita. Menurutnya, cerita fabel bersifat universal artinya cerita ini ditemukan di berbagai masyarakat di dunia. Biasanya ada seekor binatang tertentu yang dijadikan primadona tokoh, misalnya kancil, tupai, kera, rubah dan lain-lain bergantung pada pemilihan masyarakat pemiliknya. *Setting* hanya

dijadikan latar belakang penceritaan dan tidak jelas waktu kejadian, tetapi biasanya menunjuk ke masa lampau. Pendapat lain dari Sugihastuti (2013: 25-26) bahwa teks fabel disebut juga sebagai teks persuasif. Teks persuasif ini terutama mementingkan penerima, pembaca atau dalam hal komunikasi lisan adalah pendengar. Ciri persuasif inilah yang sering mengantarkan fabel sebagai teks yang mendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks fabel bercirikan bertokoh binatang dengan sikap atau tingkah laku menyerupai manusia dan memebrikan pesan moral yang mengajak untuk berbuat kebaikan.

b. Teks Cerita Fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu”

Peneliti memilih cerita fabel tersebut karena dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu merupakan cerita yang mudah dimengerti dan dipahami karena menggambarkan peristiwa-peristiwa yang kerap terjadi di sekitar kita. Selain itu rangkaian cerita yang disajikan juga menarik sekaligus menegangkan, ditambah dengan visualisasi yang tampak seperti tiga dimensi pada tiap halaman buku cerita fabel *Pop Up* menambah antusias siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan cerita fabel. Tidak hanya itu, terdapat pula nilai-nilai moral.

Cerita tersebut mengisahkan tentang seorang Raja Lebah yang adil dan bijaksana. Raja Lebah bertitah kepada seluruh rakyat lebah agar mengumpulkan sesendok madu yang nantinya akan disimpan pada tempayan besar yang ada pada ruang penyimpanan. Namun rakyat melakukan kecurangan yaitu mengganti sesendok madu dengan sesendok air. Hal itu membuat Raja Lebah sedih dan

kecewa, rakyat lebah pun merasa bersalah, kemudian rakyat lebah meminta maaf dan berjanji tidak akan mengulangi perbuatannya lagi

c. Unsur Intrinsik Teks Cerita Fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu”

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun suatu karya sastra dari dalam. Unsur intrinsik teks fabel menurut Nurgiyantoro (2010: 23) meliputi: (1) tema, (2) tokoh dan penokohan, (3) latar, (4) alur, dan (5) pesan moral. Berikut pemaparan unsur-unsur intrinsik teks fabel.

Pertama, tema adalah ide dasar sebuah cerita dan mengandung pesan moral. Gagasan mengenai konsep hidup manusiawi, yang memerankannya atau yang menjadi tokoh utamanya adalah binatang. Teks fabel selalau memiliki ide pokok cerita agar jalan cerita tersebut terarah dan tersusun dengan tepat, sehingga isi ceritanya tidak membingungkan. Tema teks fabel diungkapkan secara tersirat melalui tokoh binatang, dialog dengan tokoh lain, serta isi cerita. Tema pada cerita fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu” yaitu pentingnya kejujuran dan berbaik sangka terhadap setiap makhluk hidup.

Kedua, tokoh teks fabel adalah binatang yang ditampilkan dalam cerita melalui ucapan dan perbuatannya. Tokoh memiliki kualitas moral dan memiliki karakter tertentu seperti manusia. Tokoh adalah pelaku yang dititipi nilai-nilai karakter sesuai dengan tema cerita. Tokoh pada cerita fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu” yaitu Raja Lebah, Bapak Lebah, Ibu Lebah, dan rakyat lebah.

Penokohan adalah proses penampilan tokoh dengan pemberian watak, sifat atau kebiasaan tokoh binatang. Teks fabel dikatakan baik jika tokoh binatang ditampilkan dengan watak yang menarik serta membuat pembaca memahami

masing-masing karakter dari binatang. Penokohan menunjuk pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita. Penokohan pada cerita fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu” yaitu Raja Lebah memiliki sifat bijaksana, adil dan pemaaf, Bapak Lebah memiliki sifat pelit, curang, dan tidak patuh dan rakyat lebah memiliki sifat tidak patuh serta bertindak curang.

Ketiga, latar adalah tempat atau kejadian dimana, kapan, dan bagaimana cerita tersebut terjadi. Abrams (1981: 175) dalam Nurgiyantoro (2010: 216) menyatakan bahwa latar atau *setting* disebut juga landas tumpu, menyarankan pada pengertian tempat, suasana, waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar digunakan pengarang untuk menghidupkan cerita dan meyakinkan pembaca. Jika gambaran situasi tempat, maka akan membantu memperjelas peristiwa yang sedang terjadi. Latar tempat dan suasana pada cerita fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu” yaitu di istana kerajaan, di rumah Ibu dan Bapak Lebah, dan di ruang penyimpanan madu, serta untuk latar suasana yaitu tenteram, mengejutkan, menyedihkan dan membahagiakan.

Keempat, alur adalah rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita. Struktur umum alur cerita rekaan terdiri atas enam tahap, yaitu (1) pengenalan adalah tahap peristiwa dalam suatu cerita yang memperkenalkan tokoh binatang, latar cerita atau suasana (masalah), (2) masalah adalah pertentangan yang terjadi dalam diri satu tokoh binatang, antar dua tokoh binatang, antar tokoh binatang dengan lingkungannya (alam), serta antar tokoh binatang dan Tuhan, (3) komplikasi atau rumitan adalah bagian tengah alur cerita yang meningkatkan permasalahan yang sedang dihadapi tokoh binatang, (4) klimaks adalah bagian alur cerita yang

melukiskan puncak ketegangan masalah, (5) peleraian adalah tahap pemecahan masalah, sehingga persoalan demi persoalan mulai dapat dipecahkan, dan (6) penyelesaian adalah tahap akhir suatu kisah cerita dan pesan moral yang dimunculkan.

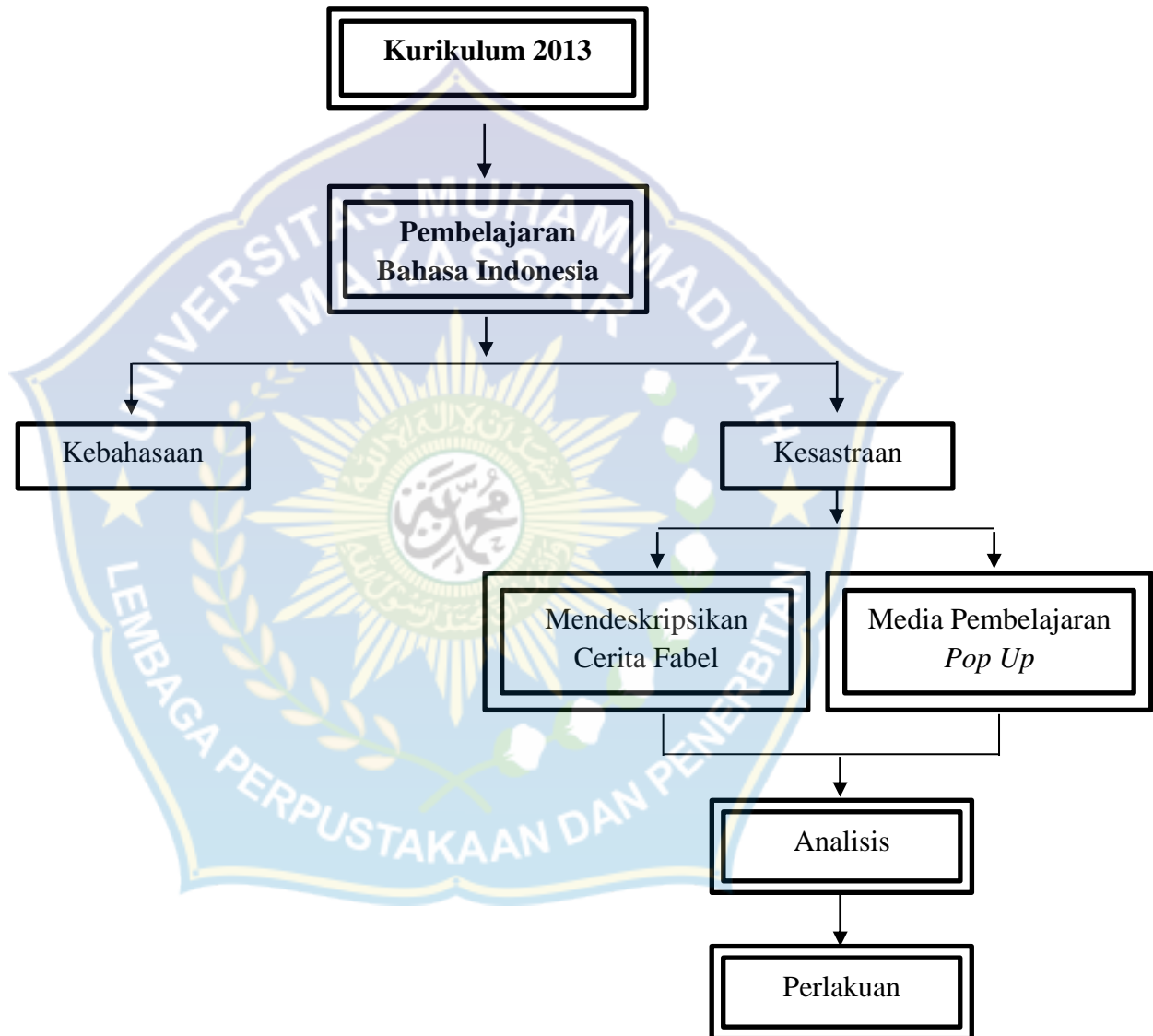
Kelima, pesan moral adalah pesan moral yang disampaikan begitu melekat pada karakter tokoh-tokoh binatang. Menurut Nurgiyantoro (2010: 193) selain pada tokoh, alur cerita juga berisi gagasan-gagasan abstrak tertentu yang berkaitan dengan persoalan kehidupan manusia. Pesan moral pada cerita fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu” yaitu sebagai makhluk hidup hendaknya kita menanamkan sifat kejujuran, tidak boleh berbuat curang atau licik serta tidak berburuk sangka terhadap semua makhluk hidup.

B. Kerangka Pikir

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mengalami perombakan dikurikulum 2013, yang terbagi atas kebahasaan dan kesastraan. Peneliti memfokuskan pada kesastraan dengan materi cerita fabel yang menggunakan media pembelajaran *Pop Up*.

Untuk melihat apakah menggunakan media pembelajaran *Pop Up* lebih baik hanya menggunakan teks fabel tanpa media pembelajaran *Pop Up* maka penulis melakukan eksperimen terhadap kelas VIII 1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen, kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mendeskripsikan cerita fabel, setelah itu melakukan kegiatan pembelajaran teks fabel pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan materi yang sama, dari kedua kelas tersebut diberikan *posttes* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa yang dapat

perlakuan penggunaan media pembelajaran *Pop Up* dan yang tidak dapat perlakuan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menguji hipotesis menggunakan perhitungan statistik. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis disusun berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah diuraikan sebelumnya. Hipotesis ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut,

Ha: penggunaan media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka dan dianalisa menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan tertentu dengan data berupa angka. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan rumus statistika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mendeskripsikan cerita fabel, sedangkan variabel bebas penelitian ini adalah media pembelajaran *Pop Up*. Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Rancangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Subjek	Pretes	Perlakuan	Postest
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (K)	O ₁		O ₂

Keterangan:

K = Kelas Kontrol

E = Kelas Eksperimen

X = Perlakuan pembelajaran menggunakan media Pop Up

O₁ = Tes awal (*pretest*)

O₂ = Tes akhir (*posttest*)

Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian ini. Pertama, pengambilan data awal pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol. *Pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mendeskripsikan cerita fabel. Kedua, melakukan kegiatan pembelajaran teks fabel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kedua kelas menggunakan materi yang sama. Ketiga, mengadakan *posttest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa yang mendapat perlakuan penggunaan media pembelajaran *Pop Up* dan yang tidak diberikan perlakuan. Keempat, data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menguji hipotesis perhitungan statistik.

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 3 Makassar. Jalan Kapoposang, Kecamatan Bontoala dan adapun waktu penelitian dilaksanakan pada 27 April sampai dengan 27 Juni 2019.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam suatu penelitian merupakan keseluruhan subjek yang akan diteliti. Penulis menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar yang berjumlah 30 siswa. Berikut ini table 3.2. Populasi siswa kelas VIII sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VIII.1	11	4	15
VIII.2	10	5	15
Total			30

Sampel didefinisikan sebagai pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Jadi dapat disimpulkan, sampel adalah contoh yang diambil dari populasi penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *Nonprobability* yaitu sampel jenuh atau sering disebut *Total Sampling*. Pada penelitian ini objek yang akan diteliti yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar yaitu kelas VIII 1 dengan jumlah 15 siswa sebagai kelas kontrol dan VIII 2 dengan jumlah 15 siswa sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.3. Sampel Siswa Kelas Kontrol

Kelas VIII.1	
Laki-laki	11 Siswa
Perempuan	4 Siswa
Jumlah	15 Siswa

Tabel 3.4. Sampel Siswa Kelas Eksperimen

Kelas VIII.2	
Laki-laki	10 Siswa
Perempuan	5 Siswa
Jumlah	15 Siswa

D. Defenisi Operasional Variabel

1. Buku *Pop Up* yaitu suatu buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.
2. Cerita fabel yaitu sebuah teks yang menceritakan tentang kehidupan dan watak manusia yang digambarkan dengan menggunakan ilustrasi berbagai binatang yang sesuai dan dapat mewakili watak-watak dari manusia.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian merupakan komponen yang sangat penting dalam pengumpulan data pada sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes subjektif yang pada umumnya berbentuk esai (uraian). Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi yang berbentuk soal tes uraian terbatas berjumlah sepuluh nomor. Tes tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami cerita fabel. Instrumen yang digunakan berupa tes akhir (*posttest*). Dalam instrumen ini, pemberian tes akhir digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran siswa setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah pedoman penskoran.

Tabel 3.5 Pedoman Penskoran Tes Pemahaman Isi Cerita Fabel

No	Aspek yang Dibahas	Skor Maksimal
1.	Tokoh dan Penokohan	10
2.	Latar	10
3.	Peristiwa atau Kejadian	75
4.	Amanat atau Pesan Moral	5
	Jumlah	100

Selain instrumen tersebut yang merupakan instrumen pengukuran, juga terdapat instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai instrumen perlakuan. RPP dijadikan sebagai acuan selama proses belajar mengajar. RPP yang digunakan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol berbeda. Dalam penelitian ini, RPP memuat secara keseluruhan bentuk instrumen yang ada dalam penelitian ini dengan berdasar pada standar isi kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah (saintifik).

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data diperoleh dari perintah dan petunjuk tes mendeskripsikan cerita fabel. Pengumpulan data pertama dilakukan dengan menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara keseluruhan (*total sampling*). Kemudian dilakukan tahap tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel. Tes

tersebut dilaksanakan setelah kedua kelompok memperoleh pembelajaran yang sama namun berbeda perlakuannya.

Kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Pop Up* dalam memahami cerita fabel sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran berbasis teks dalam mendeskripsikan cerita fabel. Setelah tahap pertama dilaksanakan maka akan diperoleh data hasil penelitian. Data tersebut diperoleh dengan cara mengukur setiap aspek dari cerita fabel sesuai dengan kompetensi dasar dalam materi tersebut, sehingga diperoleh data hasil pengukuran berupa skor siswa pada saat tes akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data penelitian terkumpul dilakukan analisis data menggunakan uji statistik dengan cara *Independent sample t-test*. *Independent sample t-test* adalah jenis uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak saling berpasangan atau tidak saling berkaitan. Tidak saling berpasangan dapat diartikan bahwa penelitian dilakukan untuk dua subjek sampel yang berbeda. Dalam penelitian ini uji *T-test Independent* untuk mengidentifikasi perbedaan pendeskripsian cerita fabel kelas kontrol dengan kelas eksperimen (perlakuan) dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 2.2. Sebelum dilakukan uji *T-test Independent* dilakukan uji deskriptif dan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 22*.

Berikut ini rumus untuk uji *T-test Independent*:

Rumus uji *T-test Independet* :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

X_i : adalah rata-rata skor / nilai kelompok i .

n_i : adalah jumlah responden kelompok i

s_i^2 : adalah variance skor kelompok i .



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dibahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Untuk memperoleh data yang akurat pada penelitian ini, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan prosedur pengimputan data yang telah ditetapkan. Prosedur yang dimaksud berupa prosedur yang menggunakan media pembelajaran *pop up* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media pembelajaran pada kelas kontrol.

Pembelajaran teks fabel dibagi ke dalam dua kelompok. Kelompok pertama, yaitu pembelajaran cerita fabel dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *pop up* tetapi menggunakan media teks diberikan kepada kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol. Kelompok kedua pembelajaran cerita fabel dengan menggunakan media pembelajaran *pop up* diberikan pada kelas VIII.2. Penyajian hasil analisis data dilakukan sesuai dengan teknik analisis data yang telah diuraikan pada bab terdahulu dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis data uji *t-test Independent*.

1. Analisis Statistik Deskriptif

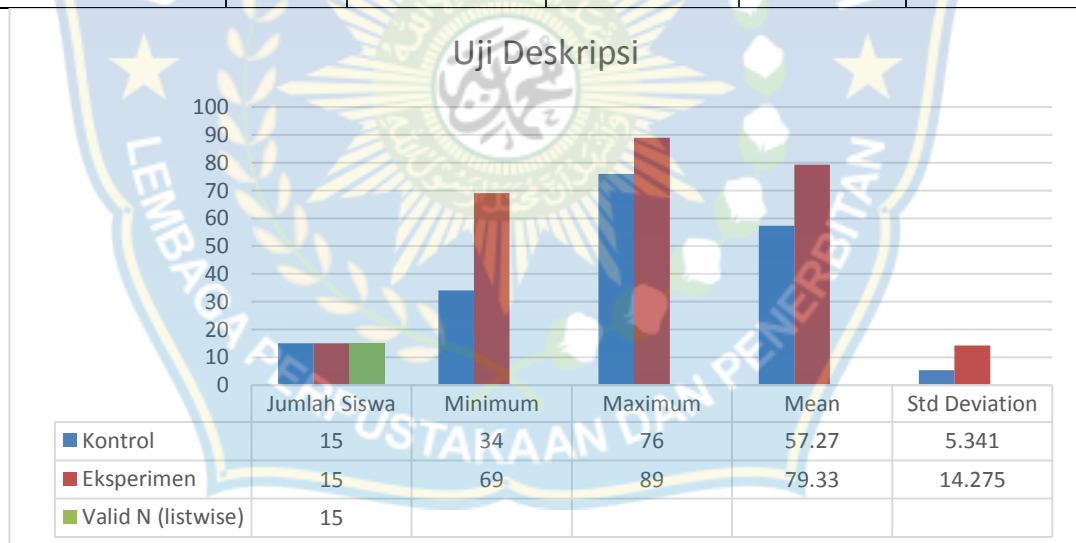
Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Pop Up*

Hasil mendeskripsikan cerita fabel diperoleh dari nilai postes. Data tersebut diuji dengan uji normalitas dan uji hipotesis untuk mengetahui hasil mendeskripsikan cerita fabel menggunakan media pembelajaran *Pop Up*.

Berikut deskripsi singkat hasil mendeskripsikan cerita fabel dari kedua kelompok yang dicapai setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan.

Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation
Kontrol	15	34,00	76,00	57,27	5,341
Eksperimen	15	69,00	89,00	79,33	14,275
Valid N (listwise)	15				



Gambar 4.1 Diagram Hasil Uji Deskripsi

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* berupa buku cerita memiliki pencapaian nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Nilai rata-rata kelas kontrol 57,27

sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen 79,33. Nilai terendah pada kelas kontrol sedangkan kelas eksperimen adalah 34 dan 69, dan nilai tertinggi pada kelas kontrol sedangkan kelas eksperimen adalah 76 dan 89.

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Tokoh dan Penokohan

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Tokoh dan Penokohan

Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	15	6	10	8.27	1.033
Posttest Kontrol	15	6	10	8.27	1.751
Valid N (listwise)	15				

Pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* berupa buku cerita memiliki pencapaian nilai rata-rata yang sama dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Nilai rata-rata kelas kontrol 8,27 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 8,27. Nilai terendah pada kelas kontrol 6 sedangkan kelas eksperimen adalah 10, dan nilai tertinggi pada kelas kontrol 6 dan kelas eksperimen 10 pada aspek tokoh dan penokohan.

Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Rangkaian Peristiwa

Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Rangkaian Peristiwa

Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttes Eksperimen	15	54	74	66.07	5.405

Posttest Kontrol	15	21	63	46.27	12.725
Valid N (listwise)	15				

Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* berupa buku cerita memiliki pencapaian nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Nilai rata-rata kelas kontrol 46,27 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen 66,07. Nilai terendah pada kelas kontrol 21 sedangkan kelas eksperimen 54, dan nilai tertinggi pada kelas kontrol 63 sedangkan kelas eksperimen 74 pada aspek rangkaian peristiwa.

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Pesan Moral

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Pesan Moral

Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eskperimen	15	5	5	5.00	.000
Posttest Kontrol	15	1	5	2.73	1.831
Valid N (listwise)	15				

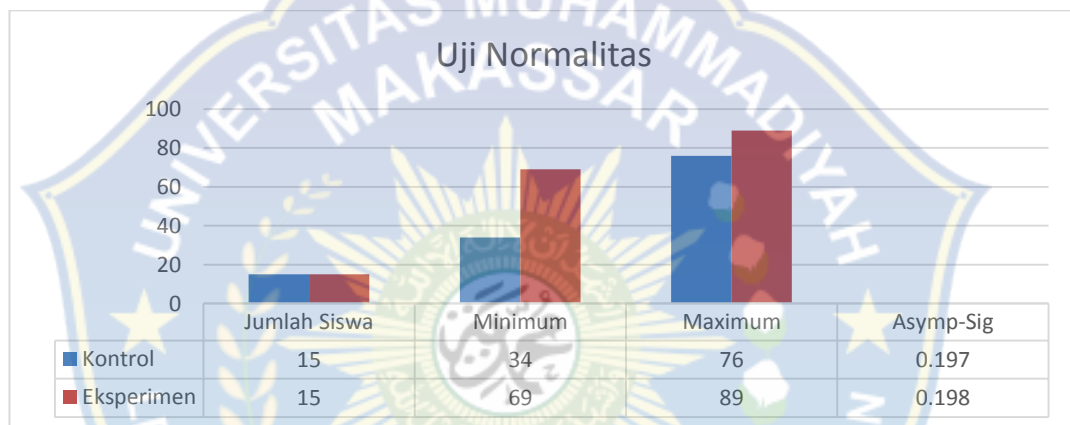
Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* berupa buku cerita memiliki pencapaian nilai tertinggi yang sama dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Nilai tertinggi kelas kontrol 5 dan nilai tertinggi kelas eksperimen 5. Nilai terendah pada kelas kontrol 1 sedangkan kelas eksperimen adalah 5. Nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 2.73 dan 5.00 pada aspek pesan moral.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas hasil mendeskripsikan cerita fabel pada penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS versi 22* yaitu *Shapiro Wilk..*

Tabel 4.5 Uji Normalitas Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Asymp-Sig
Kontrol	15	34,00	76,00	0,197
Eksperimen	15	69,00	89,00	0,198



Gambar 4.5 Diagram Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai hasil mendeskripsikan cerita fabel siswa pada tabel 4.5 yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai signifikan hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas kontrol secara keseluruhan $0,197 > 0,05$, sedangkan nilai signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas eksperimen secara keseluruhan $0,198 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data nilai hasil mendeskripsikan cerita fabel siswa distribusi normal.

Tabel 4.6 Uji Normalitas pada Aspek Tokoh dan Penokohan, Rangkaian Peristiwa, dan Pesan Moral

Tabel 4.6 Uji Normalitas pada Aspek Tokoh dan penokohan, Rangkaian Peristiwa, dan Pesan Moral

Kelas	Postest (<i>Asymp-Sig</i>)	Tokoh dan Penokohan (<i>Asymp-Sig</i>)	Rangkaian Peristiwa (<i>Asymp-Sig</i>)	Pesan Moral (<i>Asymp-Sig</i>)
Kontrol	0,197	0,01	0,193	0,01
Eksperimen	0,198	0,00	0,200	

Pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa mendeskripsikan cerita fabel pada kelas kontrol secara keseluruhan $0,197 > 0,05$, sedangkan nilai signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas eksperimen secara keseluruhan $0,198 > 0,05$. Pada aspek tokoh dan penokohan, nilai signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas kontrol $0,01 < 0,05$, sedangkan nilai signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas eksperimen secara keseluruhan $0,00 < 0,05$. Pada aspek rangkaian peristiwa, nilai signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas kontrol $0,193 > 0,05$, sedangkan nilai signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas eksperimen secara keseluruhan $0,200 > 0,05$. Pada aspek rangkaian peristiwa, nilai signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas kontrol $0,01 < 0,05$.

3. Uji Hipotesis

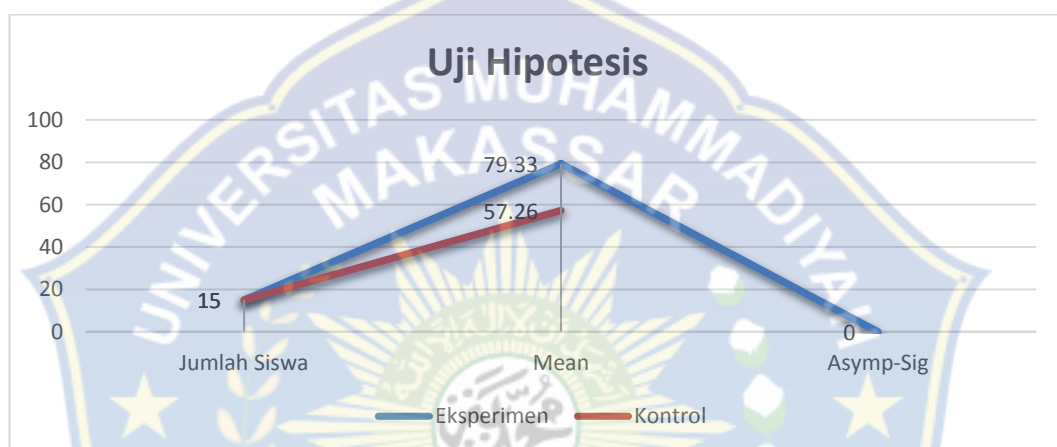
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up* terhadap Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan alat untuk menguji hipotesis *Independent Sample T Test*. Jika nilai sig $< 0,05$ dan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, maka hipotesis alternatif yang

menyatakan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar diterima.

Tabel 4.7 Hasil *Independene Sample T Test*

Kelas	Jumlah Siswa	Mean	Asymp-Sig
Eksperimen	15	79,33	0,000
Kontrol	15	57,26	



Gambar 4.7 Diagram Uji Hipotesis

Tabel 4.7 adalah hasil *Independent Sample T Test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi adalah 0,000 dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 57,26 sedangkan kelas eksperimen adalah 79,33 hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *pop up* berupa buku cerita memiliki capaian nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Penentuan kriteria signifikan digunakan aturan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka $H_0 =$ diterima dan $H_a =$ ditolak.

Jadi berdasarkan nilai t_{hitung} yang telah diperoleh dengan uji t maka nilai t_{tabel} diperoleh dengan menentukan $df = N - k$ dengan taraf signifikan 0,05 dari data yang diperoleh nilai $df = 15 - 1 = 14$ sehingga nilai df adalah 14. Kemudian mencari nilai tabel t dengan melihat tabel distribusi t yaitu 1,761 (lampiran). Disamping itu t_{hitung} memiliki nilai 5,607. Dengan demikian $t_{hitung} = 5,607 > t_{tabel} = 1,761$ yang berarti $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa *ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran Pop Up terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar diterima.*

4.8 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pop Up terhadap Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Tokoh dan Penokohan

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan alat untuk menguji hipotesis *Independent Sample T Test*. Jika nilai $sig < 0,05$ dan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, maka hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa *ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran Pop Up terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar diterima.*

Tabel 4.8 Hasil *Independene Sample T Test*

Kelas	Jumlah Siswa	Mean	Asymp-Sig
Eksperimen	15	8,26	0,000
Kontrol	15	8,26	

Tabel 4.8 adalah hasil *Independent Sample T Test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi adalah 0,000 dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 8,26 dan kelas eksperimen adalah 8,26

hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *pop up* berupa buku cerita memiliki capaian nilai rata-rata yang sama dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pada aspek tokoh dan penokohan.

4.9 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up* terhadap Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Rangkaian Peristiwa

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan alat untuk menguji hipotesis *Independent Sample T Test*. Jika nilai sig < 0,05 dan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, maka hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa *ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran Pop Up terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar* diterima.

Tabel 4.9 Hasil *Independene Sample T Test*

Kelas	Jumlah Siswa	Mean	Asymp-Sig
Eksperimen	15	66,06	0,001
Kontrol	15	46,26	

Tabel 4.9 adalah hasil *Independent Sample T Test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel di atas menunjukkan nilai signifikasi adalah 0,001 dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 46,26 sedangkan kelas eksperimen adalah 66,06 hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *pop up* berupa buku cerita memiliki capaian nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pada aspek rangkaian peristiwa.

4.10 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up* terhadap Hasil Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Aspek Tokoh dan Penokohan

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan alat untuk menguji hipotesis *Independent Sample T Test*. Jika nilai sig < 0,05 dan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, maka hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa *ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran Pop Up terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar* diterima.

Tabel 4.10 Hasil *Independene Sample T Test*

Kelas	Jumlah Siswa	Mean	Asymp-Sig
Eksperimen	15	5,00	0,000
Kontrol	15	2,73	

Tabel 4.10 adalah hasil *Independent Sample T Test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel di atas menunjukkan nilai signifikasi adalah 0,000 dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 2,73 sedangkan kelas eksperimen adalah 5,00 hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *pop up* berupa buku cerita memiliki capaian nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pada aspek pesan moral.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan hasil skor nilai siswa. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* sedangkan pada

kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung dengan tidak menggunakan media pembelajaran, namun materi yang diajarkan pada kedua kelas ini sama.

Tahap penelitian yang dilakukan pertama, pemberian *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami cerita fabel. Kedua, pemberian perlakuan berupa media pembelajaran buku cerita *Pop Up* pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak diberikan. Ketiga, memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keempat, data yang diperoleh dianalisis untuk menguji deskriptif, normalitas, dan hipotesis dengan menggunakan perhitungan statistik dibantu dengan program SPSS versi 22. Uji statistik tersebut menggunakan Uji-t (*independent t-test*). Adapun aspek yang mendasari peneliti dan penilaian yaitu: (1) Tokoh dan Penokohan dengan skor maksimal 10, (2) Latar dengan skor maksimal 10, (3) Peristiwa atau kejadian dengan skor maksimal 75, dan (4) Amanat atau Pesan Moral dengan skor maksimal 5.

Penggunaan media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa. Hal tersebut, dapat dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan uji deskriptif, uji normalitas dan uji hipotesis (uji T-test). Dalam uji deskriptif, menunjukkan nilai rata-rata *posttest* dari kelas kontrol 57,27 dan kelas eksperimen 79,33. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar diterima.

Pada uji normalitas, didapatkan nilai signifikan dari hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas kontrol secara keseluruhan $0,197 > 0,05$, sedangkan nilai

signifikansi hasil mendeskripsikan cerita fabel pada kelas eksperimen secara keseluruhan $0,198 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data nilai hasil mendeskripsikan cerita fabel siswa distribusi normal.

Dalam uji *Independent Sample T Test* yang menunjukkan bahwa kemampuan mendeskripsikan cerita fabel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi adalah $0,001 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar diterima.

Pada aspek tokoh dan penokohan penggunaan media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel. Hal tersebut, dapat dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T Test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 < 0,05$. Pada aspek rangkaian peristiwa penggunaan media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel. Hal tersebut, dapat dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T Test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,001 < 0,05$, Pada aspek pesan moral penggunaan media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel. Hal tersebut, dapat dilihat dari hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T Test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran

Pop Up terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel pada aspek tokoh dan penokohan, rangkaian peristiwa, dan pesan moral *diterima*.

Kemampuan mendeskripsikan cerita fabel kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal tersebut, dikarenakan adanya pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Pemilihan media yang merupakan bagian dari pembelajaran juga dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel. Media sendiri merupakan salah satu keterampilan pengelolaan kelas yang berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sesuai pendapat dari Djamarah (2006: 120) Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Selain media pembelajaran, bahan bacaan serta proses pembelajaran yang sesuai dapat menambah pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up* berpengaruh terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar. Ini dibuktikan sesuai dengan hasil uji hipotesis menggunakan perhitungan uji *t* dengan bantuan aplikasi SPSS dengan nilai signifikansi adalah 0,000 demikian $t_{hitung} = 5,607 > t_{tabel} = 1,761$ yang berarti $H_a =$ diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa *ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran Pop Up terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel siswa SMP Muhammadiyah 3 Makassar.* Analisis data dan pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan mendeskripsikan cerita fabel kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran *Pop Up* terhadap kemampuan memahami cerita fabel diperoleh beberapa saran.

1. Mendeskripsikan cerita fabel menggunakan media buku cerita *Pop Up* dapat dioptimalkan dengan memperhatikan faktor yang dapat mempengaruhi

keberhasilan memahami isi cerita agar kemampuan mendeskripsikan isi cerita fabel dapat lebih baik.

2. Kepada guru bahasa Indonesia agar dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan penelitian ini agar lebih optimal dalam pembelajaran teks fabel.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ampera, Taufik. 2010. *Pengajaran Sastra: Teknik Mengajar Sastra Anak Berbasis Aktivitas*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Anditasari, Restining. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Memahami Teks Cerita Moral/fabel Kelas VIII SMP*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Anderson, dalam Tarigan, 2015: 9. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2009. *Strategi Belajar Mengajar: Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dzuanda, B. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri "Gatokaca"* Surabaya: Desain Produk Institut Teknik Surabaya.
- Endraswara. 2013. *Metodologi Pembaharuan Hukum Islam*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Fathurrohman, Pupuh, dkk. 2009. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Hariati, Sri. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 21 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hodgson, dalam Tarigan. 2015:7. *Membaca sebagai suatu keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung.
- id.m.wikipedia.org/wiki/Sastra (diakses 25 April 2019)

- Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lizuka, Satoshi.et al. 2011. “An Interactive Design System for Pop-Up Cards with Physical Simulation”. *International Journal of Computer*.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010 (Cetakan Kedua). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Okamura, Sosuke. 2010. “An Assistant Interface to Design and Produce A Pop-Up Card”. *International Joutnal of Creative Interfaces and Computer Graphics*. Vol. 1,No 2. Page 40-50. USA: IGI Publishing Hersey.
- Rahim, Rahman. Paelori, Thamrin.2013. *Seluk Beluk Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Romiz Aisy.
- Rimang, Suwadah. 2011. *Kajian Sastra: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Rossi dan Breidle. 1996. Dalam sanjaya (2008: 204). *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santosa, Puji, dkk. 2009. *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Septiana, Sella Liftika. 2017. *Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 26 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Vol. 1 No. 1. Page 1-4.
- Smithsonian. 2011. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington, DC. http://www.sil.si.edu/pdf/FPPT_brochure.pdf. Diunduh pada tanggal 1 Februari 2019.
- Soedarso. 2002. *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sugihastuti. 2013 (Cetakan Ketiga). *Tentang Cerita Anak*. Yogyakarta: Pustaka pelajar Offest.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Muhammadiyah 3 Makassar
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VIII
Materi : Teks Fabel
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar	Kegiatan pembelajaran
4.11 Menceritakan kembali isi fabel atau legenda daerah setempat.	4.11.1 Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel.
	4.11.2 Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel.
	4.11.3 Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel.
	4.11.4 Menyimpulkan sebab akibat peristiwa/kejadian dari cerita fabel.
	4.11.5 Menyimpulkan amanat yang terkandung dari cerita fabel.

C. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang dibaca.
- b. Siswa dapat menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang dibaca.
- c. Siswa dapat menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dari cerita fabel yang dibaca.
- d. Siswa dapat menyimpulkan sebab akibat peristiwa/kejadian dari cerita fabel yang dibaca.
- e. Siswa dapat menyimpulkan amanat yang terkandung dari cerita fabel yang dibaca.

D. Materi

1. Materi Pembelajaran Reguler

- a. Contoh-contoh cerita fabel
- b. Ciri umum cerita fabel
- c. Langkah memahami isi cerita fabel
- d. Unsur-unsur cerita fabel
 - 1) Menyimpulkan tokoh dan watak tokoh dalam cerita fabel
 - 2) Menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dalam cerita fabel
 - 3) Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dalam cerita fabel
 - 4) Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita fabel

2. Materi Pembelajaran Pengayaan

- a. Contoh-contoh cerita fabel
- b. Ciri umum cerita fabel
- c. Langkah memahami isi cerita fabel
- d. Unsur-unsur cerita fabel
 - 1) Menyimpulkan tokoh dan watak tokoh dalam cerita fabel
 - 2) Menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dalam cerita fabel
 - 3) Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dalam cerita fabel
 - 4) Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita fabel

3. Materi Pembelajaran Remedial

- a. Contoh-contoh cerita fabel
- b. Ciri umum cerita fabel

- c. Langkah memahami isi cerita fabel
- d. Unsur-unsur cerita fabel
 - 1) Menyimpulkan tokoh dan watak tokoh dalam cerita fabel
 - 2) Menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dalam cerita fabel
 - 3) Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dalam cerita fabel
 - 4) Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita fabel

E. Motode Pendekatan

- 1. Model pembelajaran berbasis teks
 - a. Mengonstruksi teks
 - b. Memodelkan teks
 - c. Bekerja/belajar kelompok
 - d. Bekerja/belajar individu
- 2. Pendekatan : Saintifik
 - a. Mengamati : Menonton, mendengarkan, membaca (pemodelan)
 - b. Menanya : Karena rasa ingin tahu, membuat pertanyaan
 - c. Mencoba : Bekerja secara kelompok
 - d. Menalar : Bekerja secara individu
 - e. mengomunikasikan

F. Media dan Alat

- 1. Media
 - a. Buku Pop Up cerita fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu”
 - b. Ppt berisi ciri umum cerita fabel, langkah-langkah memahami isi cerita fabel, dan unsur-unsur cerita fabel.
- 2. Alat
 - a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - b. Laptop dan LCD

G. Sumber belajar

- 1. Buku Paket Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTs Kelas VIII
- 2. Teks fabel “*Raja Lebah dan Sesendok Madu*”

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama : 2 JP

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada peserta didik dan	10 menit

	<p>menanyakan kabar peserta didik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing. 3. Guru menanyakan kehadiran siswa serta memeriksa kerapian dan kebersihan siswa. 4. Peserta didik diajak tanya jawab untuk mengetahui penguasaan kompetensi. Pada kegiatan ini kompetensi yang diajarkan yaitu menceritakan kembali isi cerita fabel. 5. Peserta didik menerima penyampaian garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 6. Peserta didik menerima penyampaian lingkup penilaian. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik ditanya mengenai jenis hewan apa saja yang disukai serta alasan mengapa peserta didik menyukai hewan tersebut. 2. Peserta didik mendapat Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa soal uraian. 3. Peserta didik ditunjukkan sebuah teks cerita fabel yang berjudul "Raja Lebah dan Sesendok Madu". 4. Secara bergantian masing-masing peserta didik membacakan teks cerita fabel yang berjudul "Raja Lebah dan Sesendok Madu". Tiap siswa hanya membacakan satu kalimat. 5. Setelah membaca bersama-sama siswa mulai mengerjakan soal uraian yang ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dibagikan. 6. Peserta didik dan guru membangun respon atas isi buku cerita fabel dengan cara bertanya jawab mengenai menarik tidaknya cerita fabel tersebut. 7. Peserta didik mengumpulkan lembar kerja siswa pada guru. 8. Peserta didik bersama guru membahas isi cerita fabel secara utuh dan menyeluruh secara bersama-sama. 	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butir-butir pokok pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi tentang cerita fabel. 2. Peserta didik bersama guru melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan pembelajaran hari itu. 	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mengemukakan kesulitan dan kemanfaatan selama pembelajaran berlangsung. 4. Salah seorang siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	
--	---	--

Pertemuan Kedua : 2 JP

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing. 3. Guru menanyakan kehadiran siswa serta memeriksa kerapian dan kebersihan siswa. 4. Peserta didik diajak tanya jawab untuk mengetahui penguasaan kompetensi. Pada kegiatan ini kompetensi yang diajarkan yaitu menceritakan kembali isi cerita fabel. 5. Peserta didik menerima penyampaian garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 6. Peserta didik menerima penyampaian lingkup penilaian. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membentuk kelompok 3-4 orang 2. Peserta didik ditanya mengenai jenis hewan apa saja yang disukai serta alasan mengapa peserta didik menyukai hewan tersebut. 3. Setiap masing-masing anggota kelompok akan mendapat Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa soal uraian. 4. Peserta didik ditunjukkan sebuah buku cerita fabel berbentuk Pop Up yang berjudul "Raja Lebah dan Sesendok Madu". 5. Sebelum mulai membaca, semua kelompok mencermati tulisan, <i>Headline</i> bacaan, gambar karakter atau unsur visual lain dari buku cerita fabel. 6. Secara bergantian setiap kelompok diberi waktu 15 menit maju untuk membaca serta mencatat informasi penting yang ada pada buku cerita fabel berbentuk Pop Up yang berjudul "Raja Lebah dan Sesendok Madu". 7. Masing-masing kelompok yang belum mendapatkan giliran maju berdiskusi bersama 	100 menit

	<p>anggota kelompok masing-masing mengenai prediksi isi bacaan. Pada tahap ini peserta didik mencoba membuat hipotesis atas isi wacana.</p> <p>8. Setelah selesai membaca serta mencatat informasi penting, masing-masing kelompok menjawab soal uraian yang ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Soal tersebut berkaitan dengan pemahaman peserta didik mengenai isi buku cerita fabel yang telah dibaca dan dicermati.</p> <p>9. Peserta didik dan guru membangun respon atas isi buku cerita fabel dengan cara bertanya jawab mengenai menarik tidaknya cerita fabel tersebut.</p> <p>10. Peserta didik diajak membandingkan hipotesis atau prediksi yang disusun pada saat sebelum membaca terhadap isi buku cerita.</p> <p>11. Peserta didik mengumpulkan lembar kerja siswa pada guru.</p> <p>12. Peserta didik bersama guru membahas isi cerita fabel secara utuh dan menyeluruh secara bersama-sama.</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butir-butir pokok pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi tentang cerita fabel.</p> <p>2. Peserta didik bersama guru melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan pembelajaran hari itu.</p> <p>3. Siswa mengemukakan kesulitan dan kemanfaatan selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>4. Salah seorang siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua

a. Penilaian Sikap

- 1) Teknik penilaian : observasi/pengamatan
- 2) Bentuk : catatan hasil observasi
- 3) Instrumen : (contoh penulisan)

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
	14/02/19	Amelia	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan usulan konstruktif dalam diskusi 	Peduli

b. Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik penilaian : Tes
- 2) Bentuk : Uraian
- 3) Kisi-kisi :

Aspek	Indikator	Indikator Soal	Jenis Tes	No. Soal
Tokoh dan Penokohan	Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan tokoh dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	1
	Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan watak tokoh dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	4
Latar	Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	2 dan 8
Peristiwa atau	Menyimpulkan rangkaian	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa		

Kejadian	peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	dapat menyimpulkan sebab akibat kejadian/peristiwa dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	3, 5, 6, 7 dan 9
Amanat atau Pesan Moral	Menyimpulkan amanat/pesan moral yang terkandung dalam cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan amanat/pesan moral dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	10



Lembar Kerja Siswa (LKS) Individu
(Pertemuan Pertama)

Bacalah teks cerita fabel yang berjudul *Raja Lebah dan Sesendok Madu* dengan seksama, kemudian kerjakan soal yang tersedia dengan tepat!

1. Siapa saja tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
2. Di mana tempat terjadinya peristiwa yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
3. Mengapa pada saat menjelang pesta perayaan dimulai, Sang Raja terkejut dan merasa sedih?
4. Bagaimana watak dari tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
5. Apa yang terjadi ketika Bapak Lebah akan mengambil sesendok madu di rumahnya?
6. Bagaimana perasaan Sang Raja mengetahui bahwa rakyatnya telah berbuat curang?
7. Apa yang dilakukan rakyat lebah pada perayaan musim panen selanjutnya?
8. Bagaimana suasana yang terjadi pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
9. Mengapa Sang Raja memerintahkan rakyat lebah untuk mengumpulkan sesendok madu?
10. Apa pelajaran yang dapat diambil dari cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?

Lembar Kerja Siswa (LKS) Kelompok
(Pertemuan Kedua)

Bacalah teks cerita fabel yang berjudul *Raja Lebah dan Sesendok Madu* dengan seksama, kemudian kerjakan soal yang tersedia dengan tepat!

1. Siapa saja tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
2. Di mana tempat terjadinya peristiwa yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
3. Mengapa pada saat menjelang pesta perayaan dimulai, Sang Raja terkejut dan merasa sedih?
4. Bagaimana watak dari tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
5. Apa yang terjadi ketika Bapak Lebah akan mengambil sesendok madu di rumahnya?
6. Bagaimana perasaan Sang Raja mengetahui bahwa rakyatnya telah berbuat curang?
7. Apa yang dilakukan rakyat lebah pada perayaan musim panen selanjutnya?
8. Bagaimana suasana yang terjadi pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
9. Mengapa Sang Raja memerintahkan rakyat lebah untuk mengumpulkan sesendok madu?
10. Apa pelajaran yang dapat diambil dari cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?

4) Rubrik

Aspek	Indikator	Indikator soal	Skor	Skor Maksimal
Tokoh dan Penokohan	Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan keempat tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah, Bapak Lebah, Ibu Lebah)	5	5
		Dapat menyimpulkan ketiga tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah, Bapak Lebah, dan Ibu Lebah)	3	
		Dapat menyimpulkan kedua tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah dan Rakyat Lebah)	2	
		Dapat menyimpulkan satu tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah)	1	
	Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan watak dari keempat tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; Bapak Lebah: mudah goyah, lugu dan penakut; Ibu Lebah: pelit, curang dan tidak patuh; dan	5	

		<p>Rakyat Lebah: tidak patuh dan curang)</p> <p>Dapat menyimpulkan watak dari ketiga tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.</p> <p>(Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; Bapak Lebah: mudah goyah, lugu dan penakut; dan Ibu Lebah: pelit, curang dan tidak patuh)</p> <p>Dapat menyimpulkan watak dari kedua tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.</p> <p>(Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; dan Rakyat Lebah: tidak patuh dan curang)</p> <p>Dapat menyimpulkan watak dari satu tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.</p> <p>(Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf)</p>	3	5
Latar	Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel	Dapat menyimpulkan ketiga latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.	5	
	yang telah dibaca.	(di istana kerajaan, di rumah ibu dan bapak lebah, dan di ruang penyimpanan)		

		madu)		5
		Dapat menyimpulkan kedua latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (di istana kerajaan dan di rumah ibu dan bapak lebah)	2	
		Dapat menyimpulkan satu latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (di istana kerajaan)	1	
Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.		Dapat menyimpulkan keempat latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram, mengejutkan, menyedihkan, dan membahagiakan)	5	5
		Dapat menyimpulkan ketiga latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram, mengejutkan, dan membahagiakan)	3	
		Dapat menyimpulkan kedua latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok	2	
		Madu. (tenteram dan mengejutkan)		
		Dapat menyimpulkan satu latar suasana dari cerita fabel		

		Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram)	1	
Peristiwa atau Kejadian	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan sebab, mengapa Sang Raja terkejut dan merasa sedih pada saat menjelang dimulainya pesta perayaan dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu, (karena Sang Raja mengetahui bahwa tempayan besar tersebut hanya berisi air bukan madu) (seluruh rakyat lebah telah bertindak curang)	15 10	15
	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan peristiwa saat Bapak Lebah akan mengambil sesendok madu di rumahnya dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Ibu Lebah menemukan ide untuk mengganti sesendok madu menjadi sesendok air)	15	15
		(Ibu Lebah tidak mengizinkan Bapak Lebah untuk mengambil sesendok madu)	10	

Makassar, April 2019

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 3 Makassar

Mahasiswa

Andi Marliah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691004 200701 2 016

Nur Qalbi Andini A
NIM. 10533 7989 15



Materi Pembelajaran

Raja Lebah dan Sesendok Madu

Pada suatu hari, di sebuah kerajaan Lebah yang tentram dan damai. Seorang raja yang adil dan bijaksana bertitah, “Wahai rakyatku, besok adalah pesta panen raya. Kalian diwajibkan untuk mengumpulkan madu satu sendok saja dari setiap tempayan madu di rumah kalian”, titah sang raja.

Mendegar perintah raja, rakyat lebah pun langsung pulang ke rumah masing-masing untuk mengambil sesendok madu. Sesampai di rumah, disaat bapak lebah akan mengambil sesendok madu, ibu lebah menahan.

“Pak, madu iitu untuk persediaan makan kita”, kata ibu lebah.

“Tapi bu, raja kita kan hanya meminta satu sendok saja bukan satu tempayan”, jawab bapak lebah.

“Nanti kita akan harus membawa apa ke tempat pengumpulan madu?” tanya bapak lebah. “Bagaimana kalau madu itu kita ganti dengan sesendok air? Pasti tidak akan ada yang tahu”, usul ibu lebah. Akhirnya bapak lebah mengikuti usulan ibu lebah.

Walau sempat ragu dan takut terlihat. Dengan hati-hati bapak lebah membawa sesendok air itu ke tempat pengumpulan, yaitu berupa tempayan besar di depan istana. Lebah-lebah lain pun berduyun-duyun mengumpulkan sesendok madu. Setelah semua rakyat menyumbangkan madunya, Sang raja langsung memerintahkan prajurit untuk menyimpan tempayan besar tersebut di dalam ruang penyimpanan.

Keesokan harinya menjelang pesta perayaan dimulai, Sang raja bersabda, “Wahai rakyatku, saya perintahkan kalian untuk mengumpulkan madu ini bukanlah untuk saya sendiri, tapi madu ini akan kita gunakan untuk pesta panen raya dan sebagian kita sisihkan untuk persiapan musim kemarau”. Kemudian Sang Raja memerintahkan prajurit untuk membuka tempayan besar itu.

Ketika tempayan dibuka, raja terkejut dan sedih melihat tempayan tersebut hanya berisi air. Ternyata seluruh rakyat telah bertindak curang, mereka hanya memberikan air bukan madu. Mereka tidak mematuhi perintah raja. Rakyat lebah merasa bersalah dan menyesali perbuatannya. Karena perayaan yang harusnya menyenangkan dan banyak makanan, kini sepi dan yang ada hanya tempayan

besar berisi air. Kemudian beberapa utusan rakyatpun menghadap ke raja lebah untuk meminta maaf dan berjanji untuk bersikap jujur dan tidak akan mengulanginya lagi. Raja lebah mengampuni rakyatnya.

Pada perayaan musim selanjutnya rakyat bersukacita mengumpulkan lebih dari sesendok madu. Ada buah, bunga dan makanan lezat lain. Mereka sadar bahwa makanan yang mereka berikan untuk kesejahteraan mereka.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Muhammadiyah 3 Makassar
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VIII
Materi : Teks Fabel
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar	Kegiatan pembelajaran
4.11 Menceritakan kembali isi fabel atau legenda daerah setempat.	4.11.6 Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel.
	4.11.7 Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel.
	4.11.8 Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel.
	4.11.9 Menyimpulkan sebab akibat peristiwa/kejadian dari cerita fabel.
	4.11.10 Menyimpulkan amanat yang terkandung dari cerita fabel.

C. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang dibaca.
- b. Siswa dapat menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang dibaca.
- c. Siswa dapat menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dari cerita fabel yang dibaca.
- d. Siswa dapat menyimpulkan sebab akibat peristiwa/kejadian dari cerita fabel yang dibaca.
- e. Siswa dapat menyimpulkan amanat yang terkandung dari cerita fabel yang dibaca.

D. Materi

1. Materi Pembelajaran Reguler

- a. Contoh-contoh cerita fabel
- b. Ciri umum cerita fabel
- c. Langkah memahami isi cerita fabel
- d. Unsur-unsur cerita fabel
 - 1) Menyimpulkan tokoh dan watak tokoh dalam cerita fabel
 - 2) Menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dalam cerita fabel
 - 3) Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dalam cerita fabel
 - 4) Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita fabel

2. Materi Pembelajaran Pengayaan

- a. Contoh-contoh cerita fabel
- b. Ciri umum cerita fabel
- c. Langkah memahami isi cerita fabel
- d. Unsur-unsur cerita fabel
 - 1) Menyimpulkan tokoh dan watak tokoh dalam cerita fabel
 - 2) Menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dalam cerita fabel
 - 3) Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dalam cerita fabel
 - 4) Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita fabel

3. Materi Pembelajaran Remedial

- a. Contoh-contoh cerita fabel
- b. Ciri umum cerita fabel
- c. Langkah memahami isi cerita fabel
- d. Unsur-unsur cerita fabel

- 1) Menyimpulkan tokoh dan watak tokoh dalam cerita fabel
- 2) Menyimpulkan latar (tempat, waktu, dan suasana) dalam cerita fabel
- 3) Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dalam cerita fabel
- 4) Menyimpulkan amanat yang terkandung dalam cerita fabel

E. Motode Pendekatan

1. Model pembelajaran berbasis teks
 - a. Mengonstruksi teks
 - b. Memodelkan teks
 - c. Bekerja/belajar kelompok
 - d. Bekerja/belajar individu
2. Pendekatan : Saintifik
 - a. Mengamati : Menonton, mendengarkan, membaca (pemodelan)
 - b. Menanya : Karena rasa ingin tahu, membuat pertanyaan
 - c. Mencoba : Bekerja secara kelompok
 - d. Menalar : Bekerja secara individu
 - e. mengomunikasikan

F. Media dan Alat

1. Media
 - a. Teks cerita fabel “Raja Lebah dan Sesendok Madu”
 - b. Ppt berisi ciri umum cerita fabel, langkah-langkah memahami isi cerita fabel, dan unsur-unsur cerita fabel.
2. Alat
 - a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - b. Leptop dan LCD

G. Sumber belajar

1. Buku Paket Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTs Kelas VIII
2. Teks fabel “*Raja Lebah dan Sesendok Madu*”

II. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama : 2 JP

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin 	10 menit

	<p>doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menanyakan kehadiran siswa serta memeriksa kerapian dan kebersihan siswa. 4. Peserta didik diajak tanya jawab untuk mengetahui penguasaan kompetensi. Pada kegiatan ini kompetensi yang diajarkan yaitu menceritakan kembali isi cerita fabel. 5. Peserta didik menerima penyampaian garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 6. Peserta didik menerima penyampaian lingkup penilaian. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik ditanya mengenai jenis hewan apa saja yang disukai serta alasan mengapa peserta didik menyukai hewan tersebut. 2. Peserta didik mendapat Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa soal uraian. 3. Peserta didik ditunjukkan sebuah teks cerita fabel yang berjudul "Raja Lebah dan Sesendok Madu". 4. Secara bergantian masing-masing peserta didik membacakan teks cerita fabel yang berjudul "Raja Lebah dan Sesendok Madu". Tiap siswa hanya membacakan satu kalimat. 5. Setelah membaca bersama-sama siswa mulai mengerjakan soal uraian yang ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dibagikan. 6. Peserta didik dan guru membangun respon atas isi buku cerita fabel dengan cara bertanya jawab mengenai menarik tidaknya cerita fabel tersebut. 7. Peserta didik mengumpulkan lembar kerja siswa pada guru. 8. Peserta didik bersama guru membahas isi cerita fabel secara utuh dan menyeluruh secara bersama-sama. 	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butir-butir pokok pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi tentang cerita fabel. 2. Peserta didik bersama guru melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan pembelajaran hari itu. 3. Siswa mengemukakan kesulitan dan 	10 menit

	<p>kemanfaatan selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>4. Salah seorang siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p>	
--	--	--

Pertemuan Kedua : 2 JP

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing. 3. Guru menanyakan kehadiran siswa serta memeriksa kerapian dan kebersihan siswa. 4. Peserta didik diajak tanya jawab untuk mengetahui penguasaan kompetensi. Pada kegiatan ini kompetensi yang diajarkan yaitu menceritakan kembali isi cerita fabel. 5. Peserta didik menerima penyampaian garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 6. Peserta didik menerima penyampaian lingkup penilaian. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik ditanya mengenai jenis hewan apa yang disukai serta alasan mengapa peserta didik menyukai hewan tersebut. 2. Peserta didik mendapat Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa soal uraian. 3. Peserta didik ditunjukkan sebuah teks cerita fabel yang berjudul “Raja Lebah dan Sesendok Madu”. 4. Secara bergantian masing-masing peserta didik membacakan teks cerita fabel yang berjudul “Raja Lebah dan Sesendok Madu”. 5. Setelah membaca bersama-sama siswa mulai mengerjakan soal uraian yang ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dibagikan. 6. Peserta didik dan guru membangun respon atas isi buku cerita fabel dengan cara bertanya jawab mengenai menarik tidaknya cerita fabel tersebut. 7. Peserta didik mengumpulkan lembar kerja siswa pada guru. 	100 menit

	8. Peserta didik bersama guru membahas isi cerita fabel secara utuh dan menyeluruh secara bersama-sama.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butir-butir pokok pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi tentang cerita fabel. 2. Peserta didik bersama guru melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan pembelajaran hari itu. 3. Siswa mengemukakan kesulitan dan kemanfaatan selama pembelajaran berlangsung. 4. Salah seorang siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	10 menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua

a. Penilaian Sikap

- 1) Teknik penilaian : observasi/pengamatan
- 2) Bentuk : catatan hasil observasi
- 3) Instrumen : (contoh penulisan)

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
	14/02/19	Amelia	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan usulan konstruktif dalam diskusi 	Peduli

b. Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik penilaian : Tes
- 2) Bentuk : Uraian
- 3) Kisi-kisi :

Aspek	Indikator	Indikator Soal	Jenis Tes	No. Soal
Tokoh dan Penokohan	Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan tokoh dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	1
	Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan watak tokoh dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	4
Latar	Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	2 dan 8
Peristiwa atau	Menyimpulkan rangkaian	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa		

Kejadian	peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	dapat menyimpulkan sebab akibat kejadian/peristiwa dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	3, 5, 6, 7 dan 9
Amanat atau Pesan Moral	Menyimpulkan amanat/pesan moral yang terkandung dalam cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan amanat/pesan moral dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	10



4) Instrumen

Lembar Kerja Siswa (LKS) Individu

(Pertemuan Pertama)

Bacalah teks cerita fabel yang berjudul *Raja Lebah dan Sesendok Madu* dengan seksama, kemudian kerjakan soal yang tersedia dengan tepat!

1. Siapa saja tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
2. Di mana tempat terjadinya peristiwa yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
3. Mengapa pada saat menjelang pesta perayaan dimulai, Sang Raja terkejut dan merasa sedih?
4. Bagaimana watak dari tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
5. Apa yang terjadi ketika Bapak Lebah akan mengambil sesendok madu di rumahnya?
6. Bagaimana perasaan Sang Raja mengetahui bahwa rakyatnya telah berbuat curang?
7. Apa yang dilakukan rakyat lebah pada perayaan musim panen selanjutnya?
8. Bagaimana suasana yang terjadi pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
9. Mengapa Sang Raja memerintahkan rakyat lebah untuk mengumpulkan sesendok madu?
10. Apa pelajaran yang dapat diambil dari cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?

Lembar Kerja Siswa (LKS) Kelompok
(Pertemuan Kedua)

Bacalah teks cerita fabel yang berjudul *Raja Lebah dan Sesendok Madu* dengan seksama, kemudian kerjakan soal yang tersedia dengan tepat!

1. Siapa saja tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
2. Di mana tempat terjadinya peristiwa yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
3. Mengapa pada saat menjelang pesta perayaan dimulai, Sang Raja terkejut dan merasa sedih?
4. Bagaimana watak dari tokoh yang ada pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
5. Apa yang terjadi ketika Bapak Lebah akan mengambil sesendok madu di rumahnya?
6. Bagaimana perasaan Sang Raja mengetahui bahwa rakyatnya telah berbuat curang?
7. Apa yang dilakukan rakyat lebah pada perayaan musim panen selanjutnya?
8. Bagaimana suasana yang terjadi pada cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?
9. Mengapa Sang Raja memerintahkan rakyat lebah untuk mengumpulkan sesendok madu?
10. Apa pelajaran yang dapat diambil dari cerita fabel **Raja Lebah dan Sesendok Madu**?

5) Rubrik

Aspek	Indikator	Indikator soal	Skor	Skor Maksimal
Tokoh dan Penokohan	Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan keempat tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah, Bapak Lebah, Ibu Lebah)	5	5
		Dapat menyimpulkan ketiga tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah, Bapak Lebah, dan Ibu Lebah)	3	
		Dapat menyimpulkan kedua tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah dan Rakyat Lebah)	2	
		Dapat menyimpulkan satu tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah)	1	
	Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan watak dari keempat tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; Bapak Lebah: mudah goyah, lugu dan penakut; Ibu Lebah: pelit, curang dan tidak patuh; dan	5	

		<p>Rakyat Lebah: tidak patuh dan curang)</p>		
		<p>Dapat menyimpulkan watak dari ketiga tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.</p> <p>(Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; Bapak Lebah: mudah goyah, lugu dan penakut; dan Ibu Lebah: pelit, curang dan tidak patuh)</p>	3	5
		<p>Dapat menyimpulkan watak dari kedua tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.</p> <p>(Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; dan Rakyat Lebah: tidak patuh dan curang)</p>	2	
		<p>Dapat menyimpulkan watak dari satu tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.</p> <p>(Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf)</p>	1	
Latar	Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel	Dapat menyimpulkan ketiga latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.	5	
	yang telah dibaca.	(di istana kerajaan, di rumah ibu dan bapak lebah, dan di ruang penyimpanan)		

		madu)		5
		Dapat menyimpulkan kedua latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (di istana kerajaan dan di rumah ibu dan bapak lebah)	2	
		Dapat menyimpulkan satu latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (di istana kerajaan)	1	
Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.		Dapat menyimpulkan keempat latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram, mengejutkan, menyedihkan, dan membahagiakan)	5	5
		Dapat menyimpulkan ketiga latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram, mengejutkan, dan membahagiakan)	3	
		Dapat menyimpulkan kedua latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok	2	
		Madu. (tenteram dan mengejutkan)		
		Dapat menyimpulkan satu latar suasana dari cerita fabel		

		Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram)	1	
Peristiwa atau Kejadian	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan sebab, mengapa Sang Raja terkejut dan merasa sedih pada saat menjelang dimulainya pesta perayaan dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu, (karena Sang Raja mengetahui bahwa tempayan besar tersebut hanya berisi air bukan madu) (seluruh rakyat lebah telah bertindak curang)	15 10	15
	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan peristiwa saat Bapak Lebah akan mengambil sesendok madu di rumahnya dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Ibu Lebah menemukan ide untuk mengganti sesendok madu menjadi sesendok air)	15	15
		(Ibu Lebah tidak mengizinkan Bapak Lebah untuk mengambil sesendok madu)	10	

Makassar, April 2019

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 3 Makassar

Mahasiswa

Andi Marliah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691004 200701 2 016

Nur Qalbi Andini A
NIM. 10533 7989 15



Materi Pembelajaran

Raja Lebah dan Sesendok Madu

Pada suatu hari, di sebuah kerajaan Lebah yang tentram dan damai. Seorang raja yang adil dan bijaksana bertitah, “Wahai rakyatku, besok adalah pesta panen raya. Kalian diwajibkan untuk mengumpulkan madu satu sendok saja dari setiap tempayan madu di rumah kalian”, titah sang raja.

Mendegar perintah raja, rakyat lebah pun langsung pulang ke rumah masing-masing untuk mengambil sesendok madu. Sesampai di rumah, disaat bapak lebah akan mengambil sesendok madu, ibu lebah menahan.

“Pak, madu iitu untuk persediaan makan kita”, kata ibu lebah.

“Tapi bu, raja kita kan hanya meminta satu sendok saja bukan satu tempayan”, jawab bapak lebah.

“Nanti kita akan harus membawa apa ke tempat pengumpulan madu?” tanya bapak lebah. “Bagaimana kalau madu itu kita ganti dengan sesendok air? Pasti tidak akan ada yang tahu”, usul ibu lebah. Akhirnya bapak lebah mengikuti usulan ibu lebah.

Walau sempat ragu dan takut terlihat. Dengan hati-hati bapak lebah membawa sesendok air itu ke tempat pengumpulan, yaitu berupa tempayan besar di depan istana. Lebah-lebah lain pun berduyun-duyun mengumpulkan sesendok madu. Setelah semua rakyat menyumbangkan madunya, Sang raja langsung memerintahkan prajurit untuk menyimpan tempayan besar tersebut di dalam ruang penyimpanan.

Keesokan harinya menjelang pesta perayaan dimulai, Sang raja bersabda, “Wahai rakyatku, saya perintahkan kalian untuk mengumpulkan madu ini bukanlah untuk saya sendiri, tapi madu ini akan kita gunakan untuk pesta panen raya dan sebagian kita sisihkan untuk persiapan musim kemarau”. Kemudian Sang Raja memerintahkan prajurit untuk membuka tempayan besar itu.

Ketika tempayan dibuka, raja terkejut dan sedih melihat tempayan tersebut hanya berisi air. Ternyata seluruh rakyat telah bertindak curang, mereka hanya memberikan air bukan madu. Mereka tidak mematuhi perintah raja. Rakyat lebah merasa bersalah dan menyesali perbuatannya. Karena perayaan yang harusnya menyenangkan dan banyak makanan, kini sepi dan yang ada hanya tempayan

besar berisi air. Kemudian beberapa utusan rakyatpun menghadap ke raja lebah untuk meminta maaf dan berjanji untuk bersikap jujur dan tidak akan mengulanginya lagi. Raja lebah mengampuni rakyatnya.

Pada perayaan musim selanjutnya rakyat bersukacita mengumpulkan lebih dari sesendok madu. Ada buah, bunga dan makanan lezat lain. Mereka sadar bahwa makanan yang mereka berikan untuk kesejahteraan mereka.

**Klasifikasi Nilai Pretest
Kelas Eksperimen**

NO	NAMA SISWA	NILAI SOAL						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Ardiansyah	5	1	1	2	1	5	1
2	Citra	5	1	10	5	5	5	1
3	Muh. Fatur Rahman	5	1	10	5	5	5	1
4	Najwa Nabila	3	1	1	1	1	1	1
5	Nasrun Amin	5	1	5	3	5	5	5
6	Nur Rezky Amanda	2	1	1	1	5	1	1
7	Ramdani	1	1	5	1	1	1	1
8	Widya	3	1	15	1	5	5	15
9	Muh. Bilal Misra	5	1	1	10	10	5	10
10	M. Farid Faira Erbe	5	1	3	3	1	1	1
11	Muh. Arham Putra A	3	1	10	1	15	5	10
12	Muh. Rafli Ramadhan	5	1	1	15	5	5	5
13	M. Multazam	1	1	15	1	1	1	1
14	Muh. Restu	5	1	10	3	10	10	1
15	Aris	1	1	15	1	5	5	15
	JUMLAH							

**Klasifikasi Nilai Postes
Kelas Eksperimen**

NO	NAMA SISWA	NILAI SOAL						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Ardiansyah	5	5	10	3	15	10	15
2	Citra	5	2	10	3	10	10	15
3	Muh. Fatur Rahman	5	2	15	3	10	5	15
4	Najwa Nabila	5	5	10	3	15	10	15
5	Nasrun Amin	5	2	10	3	10	10	15
6	Nur Rezky Amanda	3	5	10	3	15	10	15
7	Ramdani	5	5	10	3	15	10	15
8	Widya	5	2	10	3	10	10	15
9	Muh. Bilal Misra	5	2	15	3	10	5	15
10	M. Farid Faira Erbe	5	2	15	5	10	15	15
11	Muh. Arham Putra A	5	2	15	3	10	5	15
12	Muh. Rafli Ramadhan	5	5	10	3	15	10	15
13	M. Multazam	5	2	15	5	10	10	15
14	Muh. Restu	5	1	1	5	10	15	15
15	Aris	5	2	10	3	10	10	15
	JUMLAH							



Daftar Hadir Siswa Kelas VIII.2

SMP Muhammadiyah 3 Makassar

No.	Nama	Mei 2019	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Ardiansyah	√	√
2.	Citra	√	√
3.	Muh. Fatur Rahman	√	√
4.	Najwa Nabila	√	√
5.	Nasrun Amin	√	√
6.	Nur Rezky Amanda	√	√
7.	Ramdani	√	√
8.	Widya	√	√
9.	Muh. Bilal Misra	√	√
10.	M. Farid Faira Erbe	√	√
11.	Muh. Arham Putra A	√	√
12.	Muh. Rafli Ramadhan	√	√
13.	M. Multazam	√	√
14.	Muh. Restu	√	√
15.	Aris	√	√

Keterangan:

Laki-laki : 10 Orang

Perempuan : 5 Orang

15 Orang

Daftar Hadir Siswa Kelas VIII.1

SMP Muhammadiyah 3 Makassar

No.	Nama	Mei 2019	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Ainun Mardia	√	√
2.	Andi Raihan Saputra	√	√
3.	Aqil Al-Buchori	√	√
4.	Ardiansyah Alfarezy	√	√
5.	M. Avriansyah Pratama	√	√
6.	Muh. Afrizal Hidayah	√	√
7.	Muh. Daffa	√	√
8.	M. Iwan	√	√
9.	M. Raihan	√	√
10.	Muh. Shabri Isman	√	√
11.	Naila	√	√
12.	Sri Nurul Annisa B	√	√
13.	Syahrul	√	√
14.	Safrinda Octaviana S.	√	√
15.	Wandi	√	√

Keterangan:

Laki-laki : 11 Orang

Perempuan : 4 Orang

15 Orang

Daftar Hasil Belajar Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai	
		Pretes	Postes
1.	Ainun Mardia	43	50
2.	Andi Raihan Saputra	53	76
3.	Aqil Al-Buchori	59	75
4.	Ardiansyah Alfarezy	52	51
5.	M. Avriansyah Pratama	76	73
6.	Muh. Afrizal Hidayah	14	60
7.	Muh. Daffa	51	66
8.	M. Iwan	65	73
9.	M. Raihan	22	34
10.	Muh. Shabri Isman	73	67
11.	Naila	15	40
12.	Sri Nurul Annisa B	38	61
13.	Syahrul	15	41
14.	Safrinda Octaviana S.	24	51
15.	Wandi	35	41
	Jumlah	635	859
	Nilai Rata-rata	42,33	57,26

Daftar Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai	
		Pretes	Postes
1.	Ardiansyah	19	84
2.	Citra	48	75
3.	Muh. Fatur Rahman	48	77
4.	Najwa Nabila	12	84
5.	Nasrun Amin	40	75
6.	Nur Rezky Amanda	21	82
7.	Ramdani	14	84
8.	Widya	59	75
9.	Muh. Bilal Misra	47	77
10.	M. Farid Faira Erbe	18	89
11.	Muh. Arham Putra A	52	77
12.	Muh. Rafli Ramadhan	40	84
13.	M. Multazam	24	83
14.	Muh. Restu	56	69
15.	Aris	50	75
Jumlah		548	1190
Nilai Rata-rata		36,53	79,33

KISI-KISI SOAL TES

Aspek	Indikator	Indikator Soal	Jenis Tes	No. Soal
Tokoh dan Penokohan	Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan tokoh dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	1
	Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan watak tokoh dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	4
Latar	Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	2 dan 8
Peristiwa atau Kejadian	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan sebab akibat kejadian/peristiwa dari cerita fabel yang telah dibaca.	Uraian	3, 5, 6, 7 dan 9
Amanat atau Pesan Moral	Menyimpulkan amanat/pesan moral yang terkandung dalam	Disediakan buku <i>Pop Up</i> cerita fabel, siswa dapat menyimpulkan amanat/pesan moral	Uraian	10

	cerita fabel yang telah dibaca.	dari cerita fabel yang telah dibaca.		
--	---------------------------------	--------------------------------------	--	--



Pedoman Penskoran Tes

Aspek	Indikator	Indikator soal	Skor	Skor Maksimal
Tokoh dan Penokohan	Menyimpulkan tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan keempat tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah, Bapak Lebah, Ibu Lebah)	5	5
		Dapat menyimpulkan ketiga tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah, Bapak Lebah, dan Ibu Lebah)	3	
		Dapat menyimpulkan kedua tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah dan Rakyat Lebah)	2	
		Dapat menyimpulkan satu tokoh dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah)	1	
	Menyimpulkan watak tokoh/karakter dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan watak dari keempat tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; Bapak Lebah: mudah goyah, lugu dan penakut; Ibu Lebah: pelit,	5	

		curang dan tidak patuh; dan Rakyat Lebah: tidak patuh dan curang)		
		Dapat menyimpulkan watak dari ketiga tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; Bapak Lebah: mudah goyah, lugu dan penakut; dan Ibu Lebah: pelit, curang dan tidak patuh)	3	5
		Dapat menyimpulkan watak dari kedua tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf; dan Rakyat	2	
		Lebah: tidak patuh dan curang)		
		Dapat menyimpulkan watak dari satu tokoh cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Raja Lebah: bijaksana, adil dan pemaaf)	1	
Latar	Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan ketiga latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (di istana kerajaan, di rumah ibu dan bapak lebah,	5	

		dan di ruang penyimpanan madu)		
		Dapat menyimpulkan kedua latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (di istana kerajaan dan di rumah ibu dan bapak lebah)	2	5
		Dapat menyimpulkan satu latar tempat dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (di istana kerajaan)	1	
	Menyimpulkan latar (tempat dan suasana) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan keempat latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram, mengejutkan, menyedihkan, dan membahagiakan)	5	
		Dapat menyimpulkan ketiga latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram, mengejutkan, dan membahagiakan)	3	5
		Dapat menyimpulkan kedua latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram dan mengejutkan)	2	

		Dapat menyimpulkan satu latar suasana dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tenteram)	1	
Peristiwa atau Kejadian	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan sebab, mengapa Sang Raja terkejut dan merasa sedih pada saat menjelang dimulainya pesta perayaan dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu, (karena Sang Raja mengetahui bahwa tempayan besar tersebut hanya berisi air bukan madu)	15	15
		(seluruh rakyat lebah telah bertindak curang)	10	
	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan peristiwa saat Bapak Lebah akan mengambil sesendok madu di rumahnya dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Ibu Lebah menemukan ide untuk mengganti sesendok madu menjadi sesendok air)	15	15
		(Ibu Lebah tidak mengizinkan Bapak Lebah untuk mengambil sesendok madu)	10	

		(Ibu Lebah tidak ingin persediaan makanan keluarganya habis)	5	
	Menyimpulkan perasaan tokoh dalam peristiwa atau kejadian dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan ketiga perasaan Sang Raja ketika mengetahui rakyatnya telah berbuat curang dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Sang Raja merasa terkejut, sedih dan kecewa)	15	
		Dapat menyimpulkan kedua perasaan Sang Raja ketika mengetahui rakyatnya telah berbuat curang dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Sang Raja merasa terkejut dan sedih)	10	15
		Dapat menyimpulkan satu perasaan Sang Raja ketika mengetahui rakyatnya telah berbuat curang dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (Sang Raja merasa terkejut)	5	
	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah	Dapat menyimpulkan peristiwa yang dilakukan rakyat lebah pada perayaan musim panen selanjutnya dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu.	15	

	dibaca.	(Rakyat lebah bersukacita mengumpulkan lebih dari sesendok madu dan buah, bunga serta makanan lezat lainnya)		15
		(Rakyat lebah bersukacita mengumpulkan lebih dari sesendok madu)	10	
	Menyimpulkan rangkaian peristiwa (sebab-akibat) dari cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan sebab, mengapa Sanng Raja memerintahkan rakyat lebah untuk mengumpulkan sesendok madu dalam cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (karena madu itu akan digunakan untuk pesta panen raya dan sebagian	15	15
		disisihkan untuk persiapan musim kemarau)		
		(karena madu itu akan digunakan untuk pesta panen raya)	10	
Amanat atau Pesan Moral	Menyimpulkan amanat/pesan moral yang terkandung dalam cerita fabel yang telah dibaca.	Dapat menyimpulkan amanat/pesan moral dari cerita fabel Raja Lebah dan Sesendok Madu. (tidak boleh berbuat curang atau licik)	5	
		(menanamkan sifat kejujuran)	3	5

		(berbaik sangka terhadap semua orang)	1	
		Total Skor		100



Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Posttest	Posttest Eksperimen	.202	15	.100	.921	15	.198
	Posttest Kontrol	.139	15	.200 [*]	.921	15	.197

Aspek Tokoh dan Penokohan

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	Posttest Eksperimen	.402	15	.000	.694	15	.000
siswa	Postes Kontrol	.306	15	.001	.769	15	.001

Aspek Rangkaian Peristiwa

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	Posttest Eksperimen	.182	15	.193	.899	15	.092
siswa	Posttest Kontrol	.155	15	.200 [*]	.938	15	.355

Aspek Pesan Moral

Tests of Normality^a

		Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	Posttest Kontrol	.295	15	.001	.751	15	.001
siswa							

Uji Hipotesis

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Posttest	Kelas Eksperimen	15	79.3333	5.34077	1.37898
	Kelas Kontrol	15	57.2667	14.27519	3.68584

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Posttest	Equal variances assumed	20.009	.000	5.607	28	.000	22.06667	3.93535	14.00547	30.12787
	Equal variances not assumed			5.607	17.844	.000	22.06667	3.93535	13.79362	30.33972

Aspek Tokoh dan Penokohan

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	15	8.2667	1.03280	.26667
	Kontrol	15	8.2667	1.75119	.45216

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	15.745	.000	.000	28	1.000	.00000	.52493	-1.07528	1.07
	Equal variances not assumed			.000	22.688	1.000	.00000	.52493	-1.08674	1.08

Aspek Rangkaian Peristiwa

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar siswa	Posttest kelas eksperimen	15	66.0667	5.40458	1.39546
	Posttest kelas kontrol	15	46.2667	12.72493	3.28556

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	14.658	.001	5.547	28	.000	19.80000	3.56962	12.48795	27.11205
	Equal variances not assumed			5.547	18.892	.000	19.80000	3.56962	12.32579	27.27421

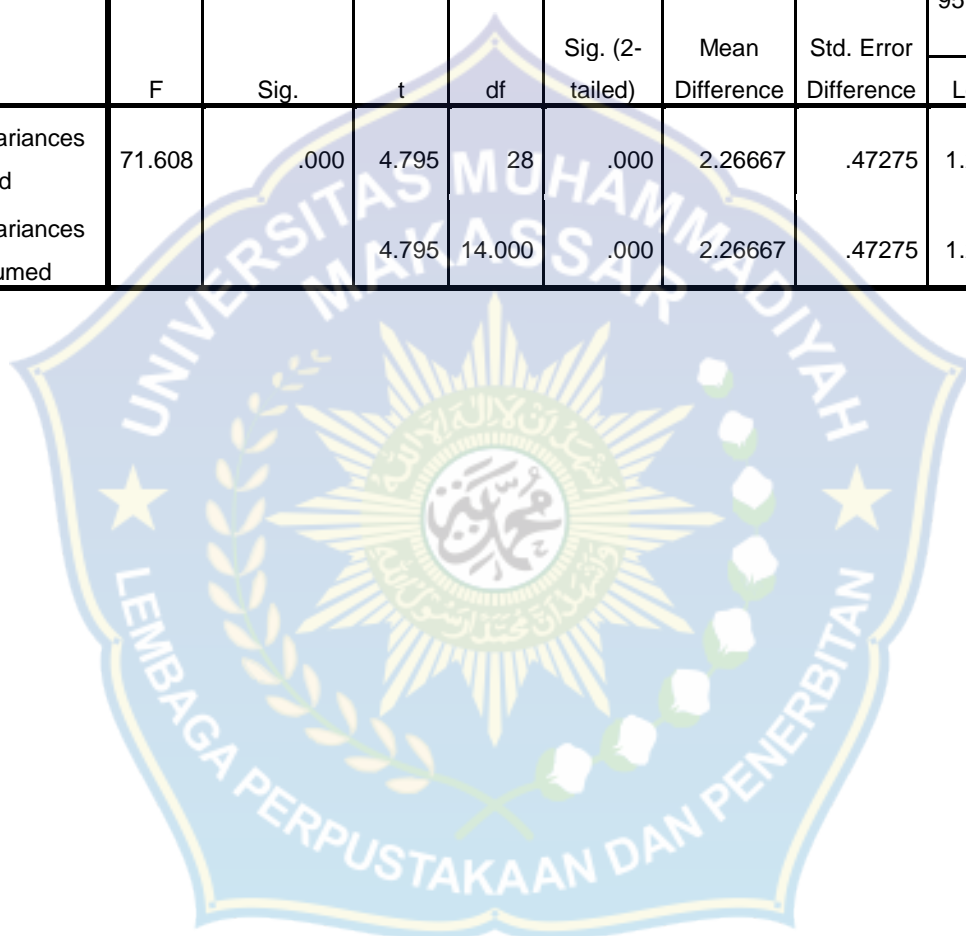
Aspek Pesan Moral

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar siswa	Kelas Eks	15	5.0000	.00000	.00000
	Kelas Kon	15	2.7333	1.83095	.47275

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	71.608	.000	4.795	28	.000	2.26667	.47275	1.29828	3.23505
	Equal variances not assumed			4.795	14.000	.000	2.26667	.47275	1.25272	3.28061



Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	15	12	59	36.53	16.604
Pos-Test Eksperimen	15	69	89	79.33	5.341
Pre-Test Kontrol	15	14	76	42.33	21.158
Pos-Test Kontrol	15	34	76	57.27	14.275
Valid N (listwise)	15				

Aspek Tokoh dan Penokohan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	15	6	10	8.27	1.033
Posttest Kontrol	15	6	10	8.27	1.751

Aspek Rangkaian Peristiwa

Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttes Eksperimen	15	54	74	66.07	5.405
Posttest Kontrol	15	21	63	46.27	12.725

Aspek Pesan Moral

Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eskperimen	15	5	5	5.00	.000
Posttest Kontrol	15	1	5	2.73	1.831

t Table

cum. prob	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.80}$	$t_{.85}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
one-tail	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
two-tails	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.000	1.378	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.680	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%
	Confidence Level										

DOKUMENTASI



Gambar 1. Siswa kelas VIII. 2 (kelas eksperimen) melakukan kegiatan membaca, memahami dan menjawab pertanyaan mengenai pemahaman isi bacaan (pretest)



Gambar 2. Siswa kelas VIII. 1 (kelas kontrol) melakukan kegiatan membaca, memahami dan menjawab pertanyaan mengenai pemahaman isi bacaan (pretest)



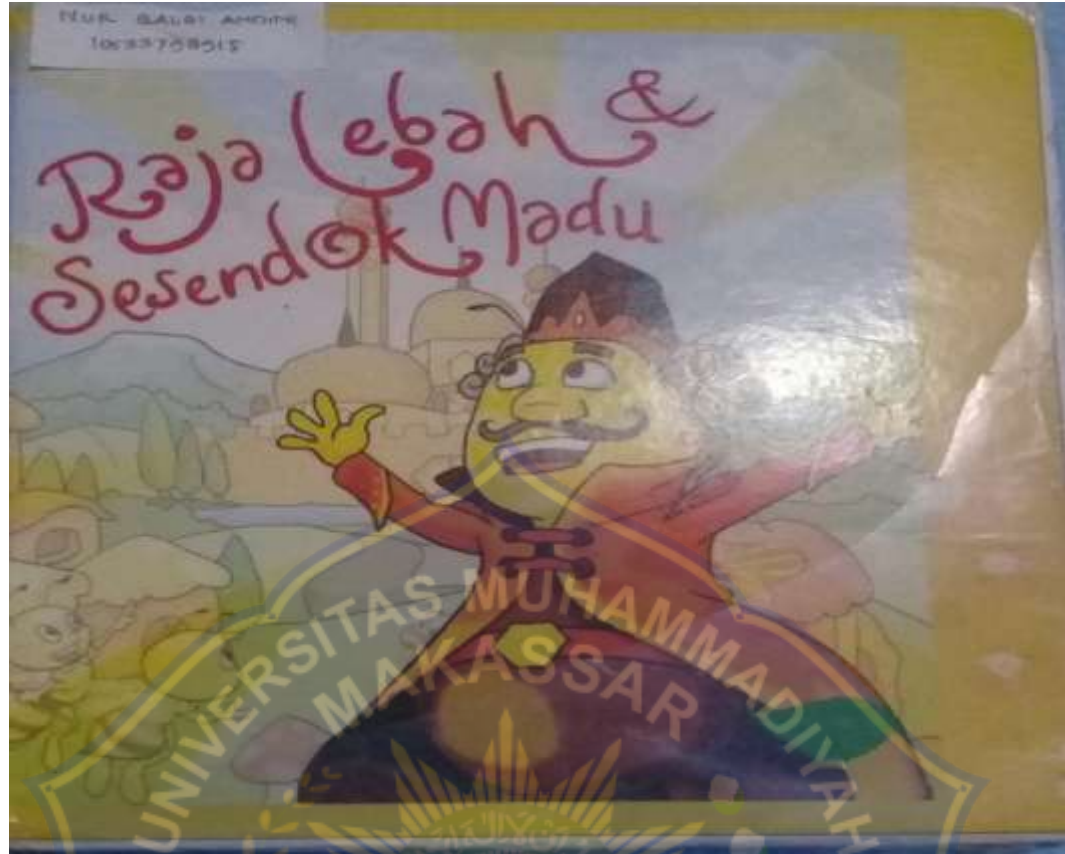
Gambar 3. Siswa Kelas VIII.2 (Kelas Eksperimen) dan Guru melakukan kegiatan prabaca yaitu tanya jawab mengenai buku cerita fabel *Pop Up* (postes)



Gambar 3. Siswa Kelas VIII.2 (kelas eksperimen) melakukan kegiatan membaca dan memahami cerita fabel melalui buku cerita fabel *Pop Up* (postes)

DIUR. GALUS AMONG
1033758515

Raja Lebah & Sesendok Madu



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nur Qalbi Andini A, lahir di Makassar, 16 Februari 1997. Penulis adalah anak dari pasangan Ayahanda bernama Anwar Hafid dan ibunda Sitti Aminah. Pendidikan yang pernah di tempuh adalah Sekolah Dasar tahun 2003 di SD Negeri Mandai Makassar dan tamat pada tahun 2009. Penulis melanjutkan pendidikan

SMP pada tahun 2009 di SMP Negeri 22 Makassar dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dan tamat pada tahun 2015. Dan pada tahun yang sama (2015) penulis melanjutkan pendidikan pada Program Pendidikan Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2019 dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Berkat perlindungan dan pertolongan Allah SWT serta iringan doa dari orang tua sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up* Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Cerita Fabel pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Makassar”.