

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiono, 2015, hlm.3). berdasarkan pengertian tersebut, hal yang tampak dari metode penelitian adalah suatu langkah atau prosedur dalam memperoleh pengetahuan ilmiah atau ilmu.

Desain eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini *quasi eksperimen*. dengan melakukan percobaan untuk melihat hasil. Hasil percobaan ini akan menegaskan kedudukan hubungan antara variable-variabel yang diteliti. Bentuk *pretest-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Sebagai populasi dan sampel penelitian menggunakan dua kelas yang terdiri atas kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelas kontrol berjumlah 25 siswa. Maka dari itu, desain penelitiannya menurut Sugiono (2016, hlm. 118) adalah sebagai berikut.

$O_1 \times O_2$
$O_3 \times O_4$

Keterangan:

O_1 : *pre-test* pada kelas eksperimen

O_2 : *post-test* pada kelas eksperimen

O_3 : *pre-test* di kelas kontrol

O_4 : *post-test* di kelas kontrol

XI: Metode pada kelas Ekperimen

Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistika untuk mempermudah dalam pengolahan data. Dalam penelitian ini metode eksperimen digunakan untuk melihat atau mengkaji keefektifan penerapan model *Picture Word Inductive* melalui media audio visual dalam pembelajaran menulis fabel pada siswa kelas VII SMP NEGERI 10 Cimahi.

B. Teknik Penelitian

Teknik penelitian adalah suatu usaha atau prosedur yang ditempuh dengan metode tertentu, agar tujuan dapat tercapai. Teknik yang dilakukan adalah teknik kuantitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil dengan angka.

Menurut Sugiono (2015, hlm. 14). Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data. Data penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan cara berikut.

a. Observasi

Menurut Sutrisno dalam Sugiono (2015, hlm. 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi terkait dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Lembar observasi ini tahapan kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh siswa dan seorang peneliti. Observasi juga dilakukan untuk mengamati secara langsung jalannya proses belajar. Dalam proses ini penulis akan mengamati proses pembelajaran menulis fabel menggunakan model *Picture Word Inductive* melalui audio pada kelas yang diberi perlakuan.

b. Tes

Penggunaan tes dalam bentuk soal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*). Dan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*pre-test*). Didalam tes ada dua aspek yang akan dinilai oleh peneliti, yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar turun lapangan untuk melakukan penelitian. Dokumentasi didalam penelitian ini berbentuk foto.

2. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengolah data. Dalam melakukan pengolahan data, harus melalui tahapan pengumpulan data. Setelah data terkumpul, kemudian data dianalisis dan juga diolah dengan teknik yang telah ditentukan. Adapun langkah-langkah dari pengolahan data sebagai berikut.

a. Pengolahan Data Hasil Observasi

Lembar observasi dibuat untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa, tapi di sini peneliti hanya menggunakan lembar observasi siswa saja. Observasi selama pembelajaran dilakukan untuk memilih proses pembelajaran sudah

sesuai dengan RPP atau tidak. Adapun pemerolehan skor pada siswa dapat dipresentasikan dengan cara hasil observasi jumlah kegiatan yang dilakukan x 100% : seluruh jumlah kegiatan.

b. Pengolahan Data Hasil *Pretest* dan *Posttttest*

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis fabel sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Pengolahan tes dilakukan dengan melalui memeriksa hasil tes awal dan tes akhir menulis fabel pada kelas kontrol dan eksperimen. Apabila terjadi perbedaan hasil tes akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka penelitian menulis fabel menggunakan model *Picture Word Inductive* melalui media audio visual dianggap berhasil. Adapun pengolahan data sebagai berikut.

1. Memeriksa tes awal dan tes akhir kemudian diberikan nilai untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model *Picture Word Inductive* melalui media audio visual. Adapun rumusan penilaian tes sebagai berikut.

Hasil akhir :

Skor yang diperoleh x 100

Skor maksimal

2. Menganalisis nilai rata-rata hasil tes awal dan tes akhir sebagai pendamping sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3. Mengolah data hasil siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan SPSS V.22 langkah-langkah yang dilakukan dalam SPSS V.22 yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji T.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2013, hlm. 173). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian merupakan penelitian populasi.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah wilayah yang didalamnya dapat dijadikan objek untuk penelitian. Maka populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Cimahi.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2013, hlm. 1740). Sampel adalah sebagai wakil dari populasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, penelitian akan menggunakan teknik sampel, *pre-test*, dan *pos-test*. Sampel dalam penelitian ini di ambil dari populasi di SMP 10 Cimahi, dengan sampel kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang dan kelas VII H sebagai kelas kontrol berjumlah 25 orang.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian kuantitatif, instrument pengumpul data berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiono, 2015, hlm. 222). Adapun instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya memuat metode pembelajaran dan media yang akan digunakan sebagai pegangan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Adapun RPP yang digunakan dalam penelitian ini lebih jelasnya dapat dilihat di bawah sebagai berikut.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP Negeri 10 Cimahi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : VII / SMP Negeri 10 Cimahi

Alokasi Waktu : 4x45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa

ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI4. Mencoba mengolah, dan menyaji dalam konkret (menggunakan, mengura,

menuangkan, menggambar, dan mengarang) sesuatu dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita fabel.
2. Mengidentifikasi struktur fabel.
3. Menyimpulkan prinsip penggunaan kata/kalimat pada cerita fabel.
4. Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah bahasa.
5. Memvariasi alur, dialog, dan latar, dari fabel yang disajikan.

6. Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan, dan tanda baca.
7. Menulis fabel/legenda berdasarkan ide yang direncanakan dan data yang diperoleh
8. Memerankan dan mencerita fabel/legenda yang berasal dari daerah setempat

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Menyimpulkan isi unsur cerita fabel pada teks yang dibaca dan didengar.
2. Mendata kalimat sebagai ciri fabel pada teks yang dibaca dan didengar.
3. Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah bahasa.
4. Mempariasikan alur, dialog, latar, dari fabel yang disajikan.
5. Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, ejaan dan tanda baca pada cerita fabel.

F. Materi Pembelajaran

1. Faktual

Contoh teks cerita fabel

2. Konseptual

- a. Struktural teks cerita fabel: Orientasi, komplikasi, resolusi serta koda.

- b. Kaidah kebahasaan teks cerita fabel: Kata kerja aktif transitif, Kata kerja aktif intransitif , dan Penggunaan kata sandang si dan sang.

3. Prosedural

Langkah-langkah membuat teks cerita fabel.

- a. Menentukan tema/judul cerita fabel
- b. Menentukan tokoh-tokoh binatang dalam cerita fabel
- c. Menentukan ide cerita
- d. Mengembangkan ide-ide cerita yang telah ditentukan
- e. Menciptakan cerita fabel

4. Metakognitif

Dengan mempelajari teks cerita fabel/legenda, peserta didik mampu membuat cerita fabel dengan keadaan lingkungan sekitar, tentang manusia dan hewan, cerita fabel hewan yang berperilaku seperti manusia, dan peserta didik dapat mengetahui baik buruk dengan mempelajari cerita fabel.

F. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- 1. Pendekatan : Saintifik
- 2. Model : *Picture Word Induktive*

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar cerita fabel, laptop, contoh teks cerita fabel, papan tulis
2. Sumber : Buku bahasa Indonesia kelas VII

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1-5 (Kelas Eksperimen)

Kegiatan	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK) Literasi 4C HOTS	Alokasi Waktu
Pendahuluan (Awal)	1. Guru dan peserta didik berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik satu persatu 3. Guru memberikan pertanyaan berhubungan dengan kondisi sebelum 4. Menerima tentang keterkaitan pembelajaran yang akan dilaksanakan 5. Peserta didik menerima informasi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan	Religious (PKK)	15 Menit

I. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

(Contoh teks cerita fabel/legenda)

Kegiatan Inti	Pretest 1. Guru memberikan pretest (menulis teks cerita fabel/legenda) Perlakuan I 1. Mengamati 1. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok 2. Peserta didik mengamati contoh teks cerita fabel 2. Menanya 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi fabel berdasarkan yang sudah di berikan 2. Peserta didik bertanya tentang langkah-langkah cara membuat teks Cerita Fabel/legenda 3. Mengumpulkan Data 1. Guru memilih sebuah gambar 2. Peserta didik mengidentifikasi apa yang mereka lihat dalam gambar tersebut 3. Peserta didik menandai bagian-bagian gambar yang telah diidentifikasi tadi. 3. Guru membaca atau meninjau bagian kata yang bergambar 4. Peserta didik mengidentifikasi kata-kata ke dalam berbagai jenis kelompok 5. Peserta didik mengidentifikasi konsep-konsep umum dalam kata-kata tersebut ke dalam kelas/golongan kata tersebut 6. Peserta didik membaca kata-kata itu dengan merujuk pada bagian jika kata tersenut tidak mereka kenali. 7. Guru membaca/meninjau bagian kata bergambar	Rasa ingin tahu (PPK) Rasa ingin tahu (PPK) Menemukan dan Berpikir Aktif	90 Menit
----------------------	--	---	-----------------

	8. Guru menambah kata-kata jika diinginkan pada bagan kata bergambar atau yang sering dikenal dengan “bank kata” 9. Peserta didik memikirkan judul yang tepat untuk bagan kata bergambar itu cerita fabel. 10. Guru membimbing peserta didik untuk berpikir tentang petunjuk dan informasi dalam bagan mereka dan tentang opini mereka terhadap informasi ini. 11. Peserta didik menyusun sebuah kalimat-kalimat atau suatu paragraf secara langsung yang berhubungan dengan bagan kata bergambar tadi dalam cerita fabel 12. Peserta didik mengklasifikasi seperangkat kalimat yang dapat menghasilkan satu kategori kelompok tertentu 13. Guru memperakan membuat kalimat-kaliat tersebut secara bersamaan menjadi suatu paragraf yang baik 14. Guru dan siswa membaca/ meninjau kalimat-kalimat atau paragraf-paragraf. 16. Peserta didik menyusun gambar secara tepat menulis cerita fabel. 4. Menalar 1.masing-masinng kelompok mempersentasikan hasil yang telah di kerjakan 2. Kelompok yang lain mendagapi dan memberi komentar. 3. Pendapat setiap kelompok di tulis dan dikum pulkan 4. Guru membimbing peserta didik untuk memperbaiki		
--	---	--	--

*Critical
thiking (4C)
Collaboration*

*(4C) Kreatif
(4C)*

	kebahasaan yang belum tepat 5. Mengkomunikasian 1. Peserta didik memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran Posttest 1. Guru memberikan posttest (menulis teks cerita fabel/ legenda).	Memecahkan masalah <i>communicative</i> (4C)	
Penutup	1. Guru dan peserta didik melakukan Refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan kesulitan apa saja yang dihadapi dalam menyusun teks cerita fabel. 3. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butiran-butiran pokok materi yang telah dipelajari 4. Peserta didik bersama guru melakukan indentifikasi keunggulan dan kelemahan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan 5. Peserta didik menerima umpan balik tentang 6. Siswa menerima penyampaian tentang kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya. 7. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	Literasi	15 Menit

Soal

1. Apa tema yang terdapat dalam cerita fabel legenda tersebut?
2. Bagaimana karakter tokoh dalam cerita fabel tersebut?
3. Dimana sajakah latar yang terdapat dalam cerita fabel tersebut?
4. Bagaimana alur terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?
5. Tuliskan struktur dalam cerita fabel yang telah di lihat, di baca, dan di dengarkan?
6. Tuliskan 4 kaidah kebahasaan dalam cerita fabel tersebut?
7. Apa amanat dalam cerita fabel tersebut?
8. Buatlah cerita fabel dengan sesuai tema yang sudah di tentukan, struktur dan perhatikan kaidah kebahasaan dalam cerita fabel yang kalian buat?

Penilaian Pengetahuan

Tabel Penilaian Rubrik Kognitif

NO	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi	Skor	Bobot	Skor maksimal
1.	Kesesuaian judul dengan tema	Judul dengan tema sangat sesuai, gagasan diungkapkan dengan jelas dan dimengerti	4		4
		Judul dengan tema sesuai, gagasan diungkapkan dengan cukup jelas dan dimengerti	3		
		Judul dengan tema cukup sesuai, tetapi ide utaman terlihat, dan dimengerti	2		
		Judul dengan tema kurang sesuai, gagasan utama diungkap tetapi tidak lengkap, kurang dimengerti	1		

2.	Kesesuaian dalam menuliskan karakter tokoh dalam cerita fabel/legenda	Menuliskan karakter tokoh dalam cerita baik dengan sangat sesuai, tepat dan jelas	4		4
		Menuliskan karakter tokoh dalam cerita fabel sesuai di mengerti	3		
		Menuliskan karakter tokoh cerita fabel dengan cukup sesuai untuk di mengerti	2		
		Menuliskan karakter tokoh cerita fabel kurang jelas untuk dimengerti dan kurang sesuai	1		
3.	kesesuaian menuliskan latar cerita fabel/legenda	Menuliskan alur cerita fabel/legenda sangat sesuai, sesuai dengan alur yang ada dalam cerita fabel/legenda	4		4
		Menuliskan latar cerita fabel/legenda sesuai, dapat dimengerti	3		
		Menuliskan latar cerita fabel/legenda cukup sesuai, dengan cukup dimenegerti	2		
		Menuliskan latar cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang dimengerti	1		
4.	Kesesuaian menuliskan alur dalam cerita fabel/legenda	Sangat baik: Menuliskan struktu cerita fabel/legenda sangat sesuai, dengan menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dengan sangat tepat	4		4
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda sesuai, dapat dimengerti	3		
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda cukup sesuai, dengan cukup dimengerti	2		
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda kurang	1		

		sesuai, kurang jelas, dan kurang dimengerti dalam menuliskan alur cerita fabel/legenda			
5.	Kesesuaian menuliskan struktur cerita fabel/legenda	Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda sangat sesuai, dengan menuliskan kata kerja dengan sangat baik	4		4
		Menuliskan Struktur cerita fabel/legenda sesuai, dengan baik menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dengan baik	3		
		Menuliskan struktur cerita fabel/legenda cukup sesuai, cukup jelas dalam menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dalam cerita fabel/ legenda	2		
		Menuliskan struktur cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas dalam menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dalam cerita fabel/ legenda	1		
6.	Kesesuaian dalam menuliskan 4 kaidah kebahasaan	Sangat Baik: Menuliskan amanat cerita fabel sangat sesuai, dituliskan dengan sesuai isi cerita fabel/legenda dengan baik	4		4
		Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda sesuai, dengan baik menuliskan 4 kebahasaan yang ada dalam cerita fabel/legenda	3		
		Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel cukup sesuai, dengan menuliskan 4 kebahasaan	2		

		dengan cukup dalam cerita fabel/legenda			
		Menuliskan 4 kebahasaan cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang mengerti dalam menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda	1		
7.	Kesesuaian dalam menuliskan amanat cerita fabel/legenda	Sangat baik: Menulis amanat sangat sesuai, baik dan tepat jelas dapat di mengerti.	4		4
		Baik: Menuliskan amanat cerit fabel sesuai, dengan cukup jelas, dan dimengerti	3		
		Menuliskan amanat cerita fabel cukup sesuai, dengan cukup baik	2		
		Menuliskan kurang relevan, kurang jelas untuk dimengerti, dan kurang jelas dalam penulisannya.	1		
8.	Kesesuaian dalam membuat cerita fabel dengan tema yang sudah di tentukan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dalam cerita fabel yang di buat	Menulis cerita fabel sesuai dengan tema, memperhatikan struktur, kebahasaan nya, dengan sangat baik, dimengerti, dan jelas.	4		4
		Menulis cerita fabel sesuai dengan tema, memperhatikan struktur, kebahasaan nya, dengan baik, dan di mengerti.	3		
		Menulis cerita fabel dengan cukup sesuai, tema, tetapi kurang memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan kurang di mengerti.	2		

		Menulis cerita fabel dengan tidak sesuai dengan tema, struktur, dan kebahasaan dan tidak di mengerti.	1		
--	--	---	---	--	--

Keterangan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Keterampilan

Rubik Penilaian Cerita Fabel/legenda

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Skor Maksimal
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian judul dengan tema cerita fabel/legenda					4
2.	Kesesuaian dalam tokoh karakter fabel/legenda					4
3.	Kesesuaian menuliskan latar dalam cerita fabel/legenda					4
4.	Kesesuaian menuliskan alur cerita fabel/legenda					4
5.	Kesesuaian menuliskan Struktur Cerita fabel/legenda					4
6.	Kesesuaian menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel					4
7.	Kesesuai menuliskan amanat dalam cerita fabel					4
8.	Kesesuaian Membuat cerita fabel/legenda dengan sesuai tema yang					4

	sudah di tentukan, dan perhatikan struktur, beserta kaidah kebiasaan dalam cerita fabel yang kalian buat					
--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Jumlah Skor Maksimal

B. Kelas Kontrol

PERENCANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 10 CIMAHI
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : VII / 2
Alokasi Waktu : 5x45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa

ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena

dan kejadian tampak mata

KI4. Mencoba mengolah, dan menyaji dalam konkret (menggunakan, mengura, menuangkan, menggambar, dan mengarang) sesuatu dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam suatu pandangan/teori.

B. Kompetensi Dasar

3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita fabel.
2. Mengidentifikasi struktur fabel.
3. Menyimpulkan prinsip penggunaan kata/kalimat pada cerita fabel.
4. Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah bahasa.
5. Memvariasi alur, dialog larat, dari fabel yang disajikan.
6. Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan, dan tanda baca.
7. Menulis fabel/legenda berdasarkan ide yang direncanakan dan data yang diperoleh.
8. Memerankan dan menceritakan fabel/legenda yang berasal dari daerah setempat

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Menyimpulkan isi unsur cerita fabel pada teks yang dibaca dan didengar.
2. Mendata kalimat sebagai ciri fabel pada teks yang dibaca dan didengar.
3. Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah bahasa.
4. Mempariaskan alur, dialog, latar,dari fabel yang disajikan.
5. Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, ejaan dan tanda baca pada cerita fabel.

E. Materi Pembelajaran

1. Faktual

Contoh teks cerita fabel

2. Konseptual

- a. Struktural teks cerita fabel: Orientasi, komplikasi, resolusi serta koda.
- b. Kaidah kebahasaan teks cerita fabel: Kata kerja aktif transitif, Kata kerja aktif intransitif, dan Penggunaan kata sandang si dan sang.

3. Prosedural

Langkah-langkah membuat teks cerita fabel.

- a. Menentukan tema/judul cerita fabel

- b. Menentukan tokoh-tokoh binatang dalam cerita fabel
- c. Menentukan ide cerita
- d. Mengembangkan ide-ide cerita yang telah ditentukan
- e. Menciptakan cerita fabel

4. Metakognitif

Dengan mempelajari teks cerita fabel/legenda, peserta didik mampu membuat cerita fabel dengan keadaan lingkungan sekitar, tentang manusia dan hewan, cerita fabel hewan yang berperilaku seperti manusia, dan peserta didik dapat mengetahui baik buruk dengan mempelajari cerita fabel.

F. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- 1. Pendekatan : Saintifik
- 2. Model : *Probelem Based Learning*

G. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media : Gambar cerita fabel, laptop, contoh teks cerita fabel, papan tulis
- 2. Sumber : Buku bahasa Indonesia kelas VII

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1-4 (Kelas Kontrol)

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter (PKK) Literasi, 4 C, HOTS	Alokasi Waktu
Pendahuluan (Awal)	1. Guru dan peserta didik berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik satu persatu 3. Guru menyampaikan motivasi 4. Menerima tentang keterkaitan pembelajaran yang akan dilaksanakan 5. Peserta didik menerima informasi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan, dan indikator yang akan di capai	Religius (PKK)	15 Menit
Kegiatan Inti	Pretest 1. Guru memberikan pretest (menulis teks cerita fabel/ legenda) Perlakuan I 1. Mengamati 1. Guru membagi 4-5 kelompok peserta didik 2. Siswa bertanya tentang langkah-langkah membuat teks cerita	Rasa ingin tau (PPK)	90 Menit

	diskusinya dengan redaksi mereka sendiri 4. Menalar 1. Masing-masing kelompok mempersentasi kan hasil diskusinya didepan kelas . 2. kelompok yang lain menanggapi dan mengomentari hasil diskusi yang disampaikan 3. Pendapat yang ditemukan setiap kelompok ditulis dan di kumpulkan 5. Mengkomunikasi 1. Peserta didik memberikan Kesimpulan terhadap pembelajaran yang dilaksana kan Perlakuan II 1. Mengamati 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca contoh teks cerita fabel tentang yang telah di bagikan. 2. Menanya 1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi berdasarkan sumber informasi yang telah didapatkan. 2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang tidak di mengerti	Rasa ingin tau (PPK) Menemukan dan berpikir aktif <i>Critical thiking (4C)</i> <i>Collaboration (4C), Creatif (4C)</i> Memecahkan masalah <i>Comunicative (4C)</i>	
--	--	--	--

	kepada guru tentang cerita fabel 3. Mengumpulkan Data 1. Peserta didik menyelidiki dan menemukan pendapat-pendapat yang ada dalam contoh teks cerita fabel serta mencatatnya. 2. Peserta didik mencari sumber lain (Buku Paket) untuk memperkuat pendapat yang ada dalam gambar. 4. Menalar 1. Masing-masing kelompok Mempersentasi kan hasil diskusinya didepan kelas . 2. Kelompok yang lain menanggapi dan memberi komentar. 3. Hasil yang ditemukan setiap Kelompok ditulis dan di kumpulan 4. Guru memberikan penilaian terhadap hasil yang telah di kerjakan oleh peserta didik 5. Guru membimbing peserta didik untuk memperbaiki kaidah kebahasaan yang masih kurang baik dan benar 5. Mengkomunikasi 1. Peserta didik memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan Posttest 2. Guruu memberikan posttest (Menulis fabel).		
--	---	--	--

	Penutup 1. Peserta didik menceritakan hambatan-hambatan pada saat melaksanakan menulis cerita fabel dalam pembelajaran 2. Peserta didik mendengarkan dengan seksama pada saat guru melakukan evaluasi hasil pembelajaran mengenai materi yang telah di pelajari 3. Salah satu peserta didik memimpin berdoa setelah guru mengakhiri pembelajaran.	Literasi	15 Menit
--	--	----------	-----------------

I. Penilaian

2. Penilaian Pengetahuan

(Contoh teks cerita fabel/legenda)

Soal

1. Apa tema yang terdapat dalam cerita fabel legenda tersebut?
2. Bagaimana karakter tokoh dalam cerita fabel tersebut?
3. dimana sajakah latar yang terdapat dalam cerita fabel tersebut?
4. Bagaimana alur terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?
5. Tuliskan struktur dalam cerita fabel yang telah di lihat, di baca, dan di dengarkan?
6. Tuliskan 4 kaidah kebahasaan dalam cerita fabel tersebut?
7. Apa amanat dalam cerita fabel tersebut?
8. Buatlah cerita fabel dengan sesuai tema yang sudah di tentukan, struktur dan perhatikan kaidah kebahasaan dalam cerita fabel yang kalian buat?

a. Penilaian Pengetahuan

Tabel Penilaian Rubik Kognitif

NO	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi	Skor	Bobot	Skor maksimal
1.	Kesesuaian judul dengan tema	Sangat Baik : Judul dengan tema sangat sesuai, gagasan diungkapkan dengan jelas dan dimengerti	4		4
		Judul dengan tema relevan, gagasan diungkapkan dengan cukup sesuai dan jelas dapat dimengerti	3		
		Cukup Baik : Judul dengan tema cukup sesuai, tetapi ide utaman terlihat, dan dimengerti	2		
		Judul dengan tema kurang sesuai, gagasan utama diungkap tetapi tidak lengkap, kurang dimengerti	1		
2.	Kesesuaian dalam menuliskan karakter tokoh dalam cerita fabel/legenda	Menuliskan karakter tokoh dalam cerita baik dengan sangat sesuai tepat dan jelas menuliskan karakter tokoh	4		4
		Menuliskan karakter tokoh dalam cerita fabel sesuai di mengerti fabel	3		
		Menuliskan karakter tokoh cerita fabel dengan cukup sesuai untuk di mengerti	2		
		Menuliskan karakter tokoh cerita fabel kurang sesuai dan tidak jelas untuk dimengerti	1		

3.	kesesuaian menuliskan latar cerita fabel/legenda	Menuliskan alur cerita fabel/legenda sangat sesuai dengan alur yang ada dalam cerita fabel/legenda	4		4
		Menuliskan latar cerita fabel/legenda sesuai, dapat dimengerti	3		
		Menuliskan latar cerita fabel/legenda cukup sesuai, dan cukup dimengerti	2		
		Kurang baik: Menuliskan latar cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang dimengerti	1		
4.	Kesesuaian menuliskan alur dalam cerita fabel/legenda	Sangat baik: Menuliskan struktu cerita fabel/legenda sangat sesuai, dengan menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dengan sangat tepat	4		4
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda sesuai, dapat dimengerti	3		
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda cukup sesuai, dengan cukup dimengerti	2		
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang dimengerti dalam menuliskan alur cerita fabel/legenda	1		
5.	Kesesuaian menuliskan struktur cerita fabel/legenda	Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda sangat relevan, dengan menuliska kata kerja dengan sangat	4		4

		sesuai dengan struktur cerita fabel			
		Baik: Menuliskan Struktur cerita fabel/legenda sesuai, dengan baik menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dengan baik	3		
		Menuliskan struktur cerita fabel/legenda cukup sesuai, cukup jelas dalam menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dalam cerita fabel/legenda	2		
		Menuliskan struktur cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas dalam menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dalam cerita fabel/legenda	1		
6.	Kesesuaian dalam menuliskan 4 kaidah kebahasaan	Menuliskan amanat cerita fabel sangat sesuai, dituliskan dengan sesuai isi cerita fabel/legenda dengan baik	4		4
		Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda sesuai, dengan baik menuliskan 4 kebahasaan yang ada dalam cerita fabel/legenda	3		
		Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel cukup sesuai, dengan menuliskan 4 kebahasaan dengan cukup dalam cerita fabel/legenda	2		
		Menuliskan 4 kebahasaan cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang	1		

		jelas, dan kurang dimengerti dalam menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda			
7.	Kesesuaian dalam menuliskan amanat cerita fabel/legenda	Menulis amanat sangat baik dan tepat jelas, dan di mengerti sesuai dengan amanat dalam cerita fabel.	4		4
		Menuliskan amanat cerit fabel relevan, dengan sesuai , dan dimengerti	3		
		Menuliskan amanat cerita fabel ku, dengan cukup sesuai.	2		
		Kurang baik: Menuliskan kurang sesuai, kurang jelas untuk dimengerti, dan kurang jelas dalam penulisannya.	1		
8.	Kesesuaian dalam membuat cerita fabel dengan tema yang sudah di tentukan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dalam cerita fabel yang di buat	Menulis cerita fabel sesuai dengan tema, memperhatikan struktur, kebahasaan nya, dengan sangat sesuai, dimengerti, dan jelas.	4		4
		Menulis cerita fabel sesuai dengan tema, memperhatikan struktur, kebahasaan nya, dengan sesuai, dan di mengerti.	3		
		Menulis cerita fabel denga sesuai tema, tetapi kurang memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan kurang di mengerti.	2		
		Menulis cerita fabel dengan tidak sesuai dengan tema, struktur, dan kebahasaan dan tidak di mengerti.	1		

Keterangan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Jumlah Skor maksimal

b. Penilaian keterampilan

Rubik Penilaian Cerita Fabel/legenda

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Skor Maksimal
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian judul dengan tema cerita fabel/legenda					4
2.	Kesesuaian dalam tokoh karakter fabel/legenda					4
3.	Kesesuaian menuliskan latar dalam cerita fabel/legenda					4
4.	Kesesuaian menuliskan alur cerita fabel/legenda					4
5.	Kesesuaian menuliskan Struktuk Cerita fabel/legenda					4
6.	Kesesuaian menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel					4
7.	Kesesuai menuliskan amanat dalam cerita fabel					4
8.	Kesesuaian Membuat cerita fabel/legenda dengan sesuai tema yang sudah di tentukan, dan perhatikan struktur, beserta kaidah kebasaaan dalam cerita fabel yang kalian buat					4

Keterangan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

C. Lembar Soal

Tes teknik penelitian ini berupa tes sebelum dan sesudah pembelajaran di ajarkan oleh guru untuk mengetahui hasil akhir dari beberapa model pembelajaran yang telah digunakan oleh peneliti terhadap subjek peneliti instrumen yang digunakan pada teknik ini berupa soal-soal tes uraian.

a. Tes awal (*Pritest*)

Bacalah teks cerita fabel Kupu-kupu berhati mulia dibawah ini.

KUPU-KUPU BERHATI MULIA

Dikisahkan pada suatu hari yang cerah ada seekor semut berjalan-jalan di taman. Ia sangat bahagia, karena bisa berjalan-jalan melihat taman indah. Sang semut berkeliling taman sambil menyapa binatang-binatang yang berada di taman itu.

Ia melihat sebuah kepompong di atas pohon. Sang semut mengejek bentuk kepompong yang jelek yang tidak bisa pergi ke mana-mana.

“Hei, kepompong alangkah jelek nasib mu. Kamu hanya bisa menggantung di ranting itu. ayo jalan-jalan, lihat dunia yang luas ini. Bagaimana nasib mu jika ranting itu patah?”.

Sang semut selalu membanggakan dirinya yang bisa pergi ke tempat ia suka. Bahkan, sang semut kuat mengangkat beban yang lebih besar dari tubuhnya. Sang semut merasa bahwa dirinya adalah binatang yang paling hebat. Si kepompong hanya diam saja mendengar ejekan tersebut. Pada suatu pagi sang semut kembali berjalan ke tempat genangan lumpur.

Lumpur yang licin membuat semut tergelincir ke dalam lumpur. Ia terjatuh ke dalam lumpur. Sang semut hampir tenggelam dalam genangan itu. Semut berteriak sekuat tenaga mungkin untuk meminta bantuan. “Tolong, bantu Aku! Aku mau tenggelam, tolong..., Tolong...!”

Untunglah saat itu ada seekor kupu-kupu yang terbang melintas. Kemudian, kupu-kupu menjulurkan sebuah ranting ke arah semut.

“Semut peganglah erat-erat ranting itu! Nanti aku akan mengangkat ranting itu.” Lalu, sang semut memegang erat ranting itu.

Si kupu-kupu mengangkat ranting itu dan menurunkan nya di tempat yang aman. Kemudian, sang semut berterimakasih kepada kupu-kupu karena kupu-kupu telah menyelamatkan nyawanya. Ia memuji kupu-kupu sebagai binatang yang hebat dan terpuji. Mendengar pujian itu, kupu-kupu berkata kepada semut.

“Aku adalah kepompong yang pernah diejek,” kata si kupu-kupu. Ternyata,, kepompong yang dulu ia ejek sudah menyelamatkan dirinya.”

Akhirnya, sang semut berjanji kepada kupu-kupu bahwa dia tidak akan menghina makhluk ciptaan Tuhan yang ada di taman itu.

Lemabar Soal Tes Awal (*Prittest*)

1. Apa tema yang terdapat dalam cerita fabel legenda tersebut?
2. karakter tokoh dalam cerita fabel tersebut?
3. Dimana sajakah latar yang terdapat dalam cerita fabel tersebut?
4. Bagaimana alur terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?
5. Tuliskan struktur dalam cerita fabel yang telah di lihat, di baca, dan di dengarkan?
6. Tuliskan 4 kaidah kebahasaan dalam cerita fabel tersebut?
7. Apa amanat dalam cerita fabel tersebut?
8. Buatlah cerita fabel dengan sesuai tema yang sudah di tentukan, dan perhatikan struktur, beserta kaidah kebasaan dalam cerita fabel yang kalian buat?

Selamat Mengerjakan

b. Tes Akhir (*Posttest*)

Bacalah soal dibawah ini degan benar dan jawablah pertanyaan dengan tepat

KANCIL DAN MUSANG

Suatu hari, si kancil sedang berjalan-jalan di pinggir sungai tempat tinggal para puaya. Tidak seperti biasanya, ia menyusuri sungai yang ada di pinggir hutan tersebut. Karena baru kemarin si kancil dan para buaya bertemu. Kemudian, ia dikejutkan dengan kemunculan seekor musang yang tiba-tiba hadir di hadapannya. Si kancil yang sedang berjalan kaget bukan kepalang.

“Hai cil, mau kemana kamu?” Tanya si musang secara tiba-tiba turun dari ranting pohon tempat di hadapan si kanci.

Si kancil yang sedang berjalan sambil melamun sangat kaget dengan kemunculan si musang.

“Duh musang, ngagetin aku sanaj!bisa gak sih datang tidak bikin aku kaget?” kata si kancil dengan nada kesal sangking kaget.

“He...he....he..... maaf cil, soal nya aku buru-buru ingin mengabarkan dari majikannku si harimau bahwa kamu sedang di incar oleh para pemburu” kata si musang.

“Loh bukannya kamu yang sering di cari-cari para peternak. Kan kamu yang sering mencuri ternak ayam di kampung dekat hutan ini!” kata si kancil.

“Huh ... sial, ternyata sikancil sudah mengetahuinya, padahal kamu ingin menjebak dia agar masuk kedalam perangkap para peternak ayam itu” si musang berpikir sejenak mencari akal untuk menjebak si kancil.

“Eh...uh....ah....masa sih, kok aku gak tau” si musang berpikir kikuk menjawab menjawab pertanyaan si kancil.

“Begini cil, sebetulnya aku juga takut di tangkap para peternak ayam. Tapi aku ingin menyampaikan pesan kepada kamu, bahwa kamu di cari oleh si harimau di bawah pohon durian itu” si musang ingin menjebak kancil agar masuk dalam perangkap yang ada di bawah pohon durian itu.

“Baiklah, aku kesana!” kata si kancil.

Kemudian si kancil pergi menuju pohon durian yang di tunjukan oleh si musang

“Mana si harimau, kok gak ada yah?” si kancil melongok-longok di bawah pohon durian.

Tiba-tiba si kancil melihat sesuatu tali yang ditutupi dedaunan tepat di bawah kakinya.

“Oooh...ini pasti kerjaan si musang ingin menjebak ku nih, awas kamu musang perlahan-lahan, si kancil memindahkan jebakan tali itu sedikit bergeser ke kanan. Lalu ia kembali menemui si musang.

“Eh...kok kamu gak kena...maksudku....si harimau mau ketemu aku! Dimana cil?” si musang berkata kikuk, ia terheran-heran.

“Itu dibawah pohon durian tadi, katanya kamu mau dikasih beberapa ekor ayam hasil tangkapan si harimau pagi ini!” kata si kancil.

“Baiklah aku segera kesana!” kata si musang senang sekali akan mendapatkan ayam hasil tangkapan si harimau.

Ia pun bergegas menuju kepohon durian. Sasampainya disana, ia teringat tempat jebakan yang dipasang para peternak ayam.

“Sepertinya jebakan kemarin ada di sini, tapi kok gak ada ya?” si musang mencari-cari jebakan itu berada.

Baru satu langkahia ke kanan, tiba-tiba....

Siuuuuut...braaaak....si musang kini tergantung, kakinya sebelah diatas tanah. Spontan berteriak meminta tolong.

“tolong....tolooooong.....” teriak si musang.

Si kancil yang mndengarkan teriakan si musang, bergegas menuju pohon durian. Namun terlambat, si musang telah tertangkap oleh para peternak ayam. Si musang dibawa keperkampungan, dan si kancil hanya bisa melihat si musang yang malang dari kejauhan.

KELINCI DAN GAJAH

Pada suatu hari, hiduplah seekor kelinci dengan kakinya yang pincang. Ia hidup di sebuah hutan. Karena kakinya yang pincang, iaya sangat kesulitan ketika mencari makanan dan minuman. Suatu hari, kelinci tersebut pergi ke pinggir sungai, ia sangat kehausan, namun ditengah perjalanan. Ia melihat seekor kambing terbaring dan terlihat sangat lemas.

Kelinci pincang tersebut perlahan-lahan mendekati kambing. Ternyata kambing tersebut sedang sekarat karena kehausan. Melihat kambing yang kehausan tersebut. Kelinci sangat kebingungan. Karena tidak jauh dari tempat mereka baradaada sebuah sungai.

Setelah kancil memeriksa keadaan kambing tua. Ternyata kambing tua itu buta. Ia tidak tau bahwa di dekatnya ada air. Sang kelinci hanya tersenyum. Kambing yang ia temui ini mempunyai kaki, tetapi ia tidak mempunyai mata. Sedangkan dirinya? Ia mempunyai mata. Namun, tidak punya kaki seperti hewan lainnya.

Ia pun segera membantu kambing tua menuju sungai tersebut. Setelah mereka minum dengan sepuasnya. Kelinci mendapatkan sebuah ide. Ia dan kambing tua dapat bekerja sama. Mereka bisa saling menguntungkan. Kelinci kembali tersenyum senang dengan ide nya.

“Teman aku memiliki sebuah ide. Sebaiknya kita berdua bekerja sama. Aku membantu mu dan kamu membantuku.” Kata kelinci.

“Apa maksudmu? Tanya kambing tua.

“Kau buta tidak dapat melihat dan aku pincang tidak dapat berjalan dengan lanca. Kau membantuku dengan kakimu untuk berjalan dan sebaliknya, aku membantummu dengan mataku”. Jawab kelinci.

“Bagaimana caranya?” Tanya kambing tua. Ia tertarik dengan ide kelinci yang bisa menguntungkan itu.

“Caranya sangat gampang kawan. Aku duduk diatas punggungmu, sehingga kau dapat menggunakan mataku. Aku akan menunjukkan jalan kemana kau pergi. Sementara itu, kau membantuku untuk berjalan dengan kaki mu.” Jawab kelinci dengan sangat ramah.

Mendengar yang dikatakan kelinci, kambing tua berpikir sebentar. Dengan sangat riang ia menerima ide cemerlang kelinci.

“Ide mu sangat baik sekali. Mari kita bersahabat dengan baik.” Kata kambing tua dengan nada senang.

“Jika kau setuju dengan ide ku ini?” Tanya kelinci.

“Tentu! Mari kita mulai, cepatlah naik ke atas punggung ku.” kata kambing tua.

Kelinci sangat senang sekali. Karena sekarang, ia dapat berjalan dan mendapatkan sahabat.

“Kawan, seandainya saja kau tidak datang dan menolongku waktu itu. Mungkin aku sudah mati karena kehausan.” Kata kambing, sambil terus berjalan.

“Oh, lupakan semua itu. Aku hanya kebetulan lewat dan melihatmu. Masalah kematian itu urusan tuhan.” Jawab kelinci dengan ramah.

dari situlah awal kelinci dan kambing bersahabat. Kemana pun pereka pergi, mereka selalu bersama. Suatu hari, ketika mereka sedang berjalan-jalan. Mereka melihat pemandangan yang sangat indah. Kelinci menceritakan keindahan yang ia lihat. Agar sahabatnya pun dapat merasakan keindahan alam

tersebut. Tiba-tiba, ia melihat seekor gajah yang sedang duduk di tepi jalan. Gajah itu sedang menangis.

“Sahabtku pelankan suaramu. Di depan kita ada seekor gajah yang sedang menangis.” Kata sang kelinci.

”Mengapa?” Tanya kambing.

“Aku tidak tau mari kita dekati dia.” Jawab kelinci.

Setelah mereka mendekat, kambing pun menghentikan perjalanannya dan kelinci mulai mendekati gaja.

“Mengapa kau manangis ?” Tanya kelinci.

“Harimau, akan membunuhku!” jawab gaja.

“Mengapa?” Tanya kelinci.

“Pagi ini ketika aku sedang mencari makanan untuk anak-anakku. Seekor harimau tiba-tiba menangkapku. Harimau itu ingin membunuhku. Tapi aku memohon kepadanya untuk pulang terlebih dahulu untuk memberitahukan kepada anak-anakku. Dan berjanji akan meneuinya ketika perjalanan sore nanti. Harimau pun menuruti permohonanku asal aku benar-benar menepati janji. Jika tidak, sebagai gantinya. Ia akan membunuh anak-anakku.” Kata gaja bercerita dengan sedih.

“Lalu, apa yang akan kau lakukan?” Tanya kambing tua.

“Aku akan menepati janji ku. karena itu, aku sangat sedih.” Jawab gajah menangis.

Mendengar cerita gajah. Kelinci dan kambing sangat marah kepada harimau.

“Jangan sedih kawan! Kami akan menolongmu. Sedangkan kau berbaringlah terus dipinngir jalan ini.” Kata kelinci.

Gaja menuruti apa yang dikatankan kelinci tanpa ragu dan membantah. Kelincipun turun dari punggung kambing. Kemudian ia naik keatas punggung gajah yang sedang berbaring itu. Kelinci berpura-pua seakan-akan gaja itu sudah mati dan dagingnya sedang di makan.

Harimaupun turun sedang mencari-cari gajah. Ia sudah sangat lapar dan gaja akan menjadi santapannya untuk malam hari. Harimaupun melihat kelinci sedang duduk diatas punggung gaja. Harimau berpiki, gaja itu sudah mati dan dagingnya sedang dimakan oleh kelinci. Harimau itu sangat marah.

“Gajah ini adalah milikku! Mengapa kamu yang memakannya.” Kata harimau marah.

Kelinci tidak langsung menjawab. Ia malah mendorong harimau dengan sangat galak.

“Mengapa kau berkata seperti itu? Akulah yang pertama mendapatkan gajah besar ini. Ini gajah ku!” jawab kelinci dengan tegas.

Harimau sangat heran mendengar kata-kata kelinciyang berani itu. Biasanya hewan yang ia temui sangat jina. Tapi, kelinci justru sangat galak. Piker harimau dalam hati.

“Bagaimana caranya kau membunuh gaja yang sangat besar itu? Bagaimana pula kau menghabiskan daging gaja, sedangkan tubuhmu itu sangat kecil.” Kata harimau.

“Hahaaaa, kau piker aku kelinci yang lemah? Pernahkah kau melihat kelinci yang dapat membunuh seekor gaja yang sangat besar? Jika kau dapat membunuh seekor gajah, akupun dapat membunuh seekor harimau. Aku

memberimu kesempatan. Sekarang, pergilah jauh-jauh, segera pergi dari sini, sebelum nasib mu sama denga gaja ini.” Jawab kelinci dengan nada tegas.

Setelah mengatakan itu, kelinci pun kembali naik ke atas tubuh gajah. Ia kembali berpura-pura makan daging gajah. Harimau mulai ketakutan. Ia tidak tahu apalagi yang akan di katakannya.

“Gajah ini milikku. Kamu seharusnya tidak memakannya! Kata harimau dengan gugup.

“Hahaaaa, kau masih mau di sini? Pergilah sekarang, jika kau ingin selamat!” kata kelinci marah.

Tiba-tiba, kelinci melompat turun dari gajah. Ia pun berpura-pua mendekati harimau. Harimau dangat ketakutan. Harimau berlali dengan sangat cepat untuk menyelamatkan diri dari kelinci. Akhirnya, selamatlah gajah dari kematian karena berkat keberanian kelinci. Meskipun itu hanya gertakan. Namun, gertakannya itu berhasil membuat harimau ketakutan dan pergi jauh.

“Terimakasih kawan, kau sudah menyelamatkan hidupku.” Kata gajah senang.

Gajah pun kembali berkumpul dengan anak-anaknya yang sedang bersedih itu. Akhirnya kelinci dan kambing tua pun melanjutkan perjalanan mereka. Mereka sangat senang, karena dapat membantu teman yang sedang membutuhkan bantunnya. Mereka berdua selalu pergi bersama-sama dan tidak pernah terpisah.

Pesan moral dari cerita fabel dongeng kelinci dan gajah adalah bantulah teman-teman mu yang sedang kesusahan. Dengan saling tolong menolong semua masalah akan lebih mudah di hadapi.

Lemabar Soal Tes Akhir (Posttest)

1. Apa tema yang terdapat dalam cerita fabel legenda tersebut?
2. Bagaimana karakter tokoh dalam cerita fabel tersebut?
3. Dimana sajakah latar yang terdapat dalam cerita fabel tersebut?
4. Bagaimana alur terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerita fabel tersebut?
5. Tuliskan struktur dalam cerita fabel yang telah di lihat, di baca, dan di dengarkan?
6. Tuliskan 4 kaidah kebahasaan dalam cerita fabel tersebut?
7. Apa amanat yang terdapat dalam cerita fabel?
8. Buatlah cerita fabel dengan sesuai tema yang sudah di tentukan, dan perhatikan struktur, beserta kaidah kebasaaan dalam cerita fabel yang kalian buat?

Selamat Mengerjakan

D. Pedoman Penilaian teks

Rubik Penilaian Cerita Fabel/legenda

Pengetahuan

NO	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi	Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian judul dengan tema	Judul dengan tema sangat sesuai, gagasan diungkapkan dengan jelas dan dimengerti	4	4
		Judul dengan tema sesuai, gagasan diungkapkan dengan cukup jelas dan dimengerti	3	
		Judul dengan tema cukup sesuai, tetapi ide utaman terlihat, dan dimengerti	2	
		Judul dengan tema kurang relevan, gagasan utama diungkap tetapi tidak lengkap, kurang sesuai dimengerti	1	
2.	Kesesuaian dalam menuliskan	Menuliskan karakter tokoh dalam cerita baik dengan sangatsesuai tepat dan jelas	4	4

	karakter tokoh dalam cerita fabel/legenda	Menuliskan karakter tokoh dalam cerita fabel sesuai dan di mengerti	3	
		Menuliskan karakter tokoh cerita fabel dengan cukup sesuai baik untuk di mengerti	2	
		Menuliskan karakter tokoh cerita fabel kurang jelas untuk dimengerti	1	
3.	kesesuaian menuliskan latar cerita fabel/legenda	Menuliskan alur cerita fabel/legenda sangat sesuai dengan alur yang ada dalam cerita fabel/legenda	4	4
		Baik: Menuliskan latar cerita fabel/legenda sesuai, dapat dimengerti	3	
		Menuliskan latar cerita fabel/legenda cukup sesuai, dengan cukup dimengerti	2	
		Menuliskan latar cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang dimengerti	1	
4.	Kesesuaian menuliskan alur dalam cerita fabel/legenda	Sangat baik: Menuliskan struktu cerita fabel/legenda sangat sesuai, dengan menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dengan sangat tepat	4	4
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda sesuai, dapat dimengerti	3	
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda cukup sesuai, dengan cukup dimengerti	2	
		Menuliskan alur cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang dimengerti dalam menuliskan alur cerita fabel/legenda	1	
5.	Kesesuaian menuliskan struktur cerita fabel/legenda	Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda sangat sesuai, dengan menuliska kata kerja dengan sangat baik	4	4
		Menuliskan Struktur cerita fabel/legenda sesuai, dengan baik menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dengan baik	3	

		Menuliskan struktur cerita fabel/legenda cukup sesuai, cukup jelas dalam menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dalam cerita fabel/ legenda	2	
		Menuliskan struktur cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas dalam menuliskan orientasi, komplikasi, resolusi, koda dalam cerita fabel/ legenda	1	
6.	Kesesuaian dalam menuliskan 4 kaidah kebahasaan	Menuliskan amanat cerita fabel sangat, dituliskan dengan sesuai isi cerita fabel/legenda dengan baik	4	4
		Baik: Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda sesuai, dengan baik menuliskan 4 kebahasaan yang ada dalam cerita fabel/legenda	3	
		Menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel cukup sesuai, dengan menuliskan 4 kebahasaan dengan cukup dalam cerita fabel/legenda	2	
		Menuliskan 4 kebahasaan cerita fabel/legenda kurang sesuai, kurang jelas, dan kurang dimengerti dalam menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel/legenda	1	
7.	Kesesuaian dalam menuliskan amanat cerita fabel/legenda	Menulis amanat sangat sesuai dan tepat jelas, dan dimengerti.	4	4
		Menuliskan amanat cerita sesuai, dengan cukup jelas, dan dimengerti	3	
		Menuliskan amanat cerita fabel cukup sesuai, dengan cukup baik	2	
		Menuliskan kurang sesuai, kurang jelas untuk dimengerti, dan kurang jelas dalam penulisannya.	1	
8.	Kesesuaian dalam membuat cerita fabel dengan tema yang sudah di	Menulis cerita fabel sesuai dengan tema, memperhatikan struktur, kebahasaan nya, dengan sangat sesuai, dimengerti, dan jelas.	4	4
		Menulis cerita fabel sesuai dengan tema, memperhatikan struktur,	3	

	tentukan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dalam cerita fabel yang di buat	kebahasaan nya, dengan baik, dan di mengerti.		
		Menulis cerita fabel denga kurang sesuai tema, tetapi kurang memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan kurang di mengerti.	2	
		Menulis cerita fabel dengan tidak sesuai dengan tema, struktur, dan kebahasaan dan tidak di mengerti.	1	

Keterangan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Rubik Penilaian Cerita Fabel/legenda

Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Skor Maksimal
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian judul dengan tema cerita fabel/legenda					4
2.	Kesesuaian dalam tokoh karakter fabel/legenda					
3.	Kesesuaian menuliskan latar dalam cerita fabel/legenda					4
4.	Kesesuaian menuliskan alur cerita fabel/legenda					4
5.	Kesesuaian menuliskan Struktuk Cerita fabel/legenda					4
6.	Kesesuaian menuliskan 4 kaidah kebahasaan cerita fabel					4

7.	Kesesuai menuliskan amanat dalam cerita fabel					4
8.	Kesesuaian Membuat cerita fabel/legenda dengan sesuai tema yang sudah di tentukan, dan perhatikan struktur, beserta kaidah kebiasaan dalam cerita fabel yang kalian buat					4

Keterangan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh oleh siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Jumlah Skor Maksimal

E. Obeservasi

Teknik observasi ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajrana sebelum menggunakan model pembelajaran yang akan diterapkan terhadap siswa, observasi ini menggunakan instrumen berupa laporan teks observasi.

LEMBAR OBSERVASI DI KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SMPN 10 Cimahi

Hari / Tanggal :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : VII/2

Isilah lembar observasi dibawah ini dengan menggunakan tanda dikolom yang telah disediakan!

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		0	1	2	3	4
1.	Siswa memimpin do'a					
2.	Siswa siap untuk belajar					
3.	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pengertian Fabel					
4.	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang ciri unsur suatu fabel					
5.	Siswa berpasangan					
6.	Siswa mempersentasikan hasil pembelajaran fabel					
7.	Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui					
8.	Siswa melakukan refleksi					
Jumlah Skor						

Keterangan Skor :

0 = Jika semua siswa tidak melakukan kegiatan pembelajaran

1 = Jika semua siswa tidak melakukan kegiatan pembelajaran

2 = Jika sebagian kecil siswa melakukan kegiatan pembelajaran

3 = Jika sebagian besar siswa melakukan kegiatan pembelajaran

4 = Jika semua siswa melakukan semua kegiatan pembelajaran

Cimahi, 2019

Observas

LEMBAR OBSERVASI DI KELAS KONTROL

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		0	1	2	3	4
1.	Keantusiasan siswa dalam belajar a. Siswa menjawab salam b. Siswa berdo'a bersama-sama sebelum dimulai pelajaran c. Siswa duduk dengan rapi d. Siswa mempersiapkan peralatan belajar diatas meja e. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dibahas f. Siswa memperhatikan motivasi yang diberikan oleh guru					
2.	Keaktifan siswa di kelas a. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami b. Siswa menjawab pertanyaan guru c. Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru d. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi menulis fabel e. Siswa mendiskusikan dengan teman tentang permasalahan dalam contoh fabel yang telah disajikan oleh guru berdasarkan gambaran maupun pernah mendengar dan menonton sendiri f. Siswa menerima lembar kerja g. Siswa menjawab soal yang diberikan guru h. Siswa berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran i. Siswa maju ke depan kelas untuk mempersentasikan hasil cerita fabel yang telah di tulisnya j. Siswa memberikan tanggapan kepada siswa yang mempersentasikan hasil kerjanya k. Siswa mengikuti pembelajaran sampai berakhir					

3.	Keantusiasan siswa menerapkan model <i>Problem Based Learning</i> dalam kegiatan menulis fabel/legenda - Siswa antusias mengamati contoh cerita fabel yang diberikan oleh guru - Siswa membuat kerangka yang berkaitan dengan gambar - Siswa mencari ciri unsur dalam contoh cerita fabel yang diberikan guru - Siswa menyusun gambar yang berkaitan tentang cerita fabel - Siswa mengembangkan kerangka fabel secara kreatif dan menyunting kembali cerita fabel yang telah ditulisnya					
----	--	--	--	--	--	--

Keterangan Skor :

0 = Jika semua siswa tidak melakukan kegiatan pembelajaran

1 = Jika semua siswa tidak melakukan kegiatan pembelajaran

2 = Jika sebagian kecil siswa melakukan kegiatan pembelajaran

3 = Jika sebagian besar siswa melakukan kegiatan pembelajaran

4 = Jika semua siswa melakukan semua kegiatan pembelajaran

Cimahi, 2018

Observasi