

**PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN TEKS FABEL
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA SISWA KELAS VII SMP**

(Skripsi)

Oleh

Rani Ayu Ningtiyas



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN TEKS FABEL MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK SISWA KELAS VII SMP

Oleh

RANI AYU NINGTIYAS

Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan skenario pembelajaran teks fabel dengan model *problem based learning* (PBL) untuk siswa kelas VII SMP dan bagaimana kelayakan skenario pembelajaran teks fabel dengan model *problem based learning* (PBL). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk skenario pembelajaran teks fabel dengan model *problem based learning* (PBL) dan mendeskripsikan kelayakan skenario pembelajaran teks fabel dengan model *problem based learning* (PBL).

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) mengacu pada prosedur pengembangan Sugiyono yang disederhanakan hanya sampai lima tahapan dimulai dari (1) Pengumpulan informasi, (2) Membuat desain produk, (3)

Validitas desain, (4) Perbaiki desain, dan (5) Pembuatan produk tahap akhir. Data penelitian ini ialah hasil wawancara guru SMP Perintis 2 Bandarlampung dan hasil validasi produk skenario pembelajaran teks fabel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket.

Penelitian ini menghasilkan produk skenario pembelajaran teks fabel dengan model *problem based learning* untuk siswa kelas VII SMP yang telah melalui tahap uji validitas dan dinyatakan layak untuk digunakan. Kelayakan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil validasi berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa.

Kata kunci: *skenario pembelajaran, teks fabel, problem based learning*

**PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN TEKS FABEL
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA SISWA KELAS VII SMP**

**Oleh
RANI AYU NINGTIYAS**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SKENARIO
PEMBELAJARAN TEKS FABEL
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED
LEARNING PADA SISWA KELAS VII SMP**

Nama Mahasiswa : **Rani Ayu Ningtiyas**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1613041045

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

Bambang Riadi, M.Pd.
NIP 198406302014041002

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

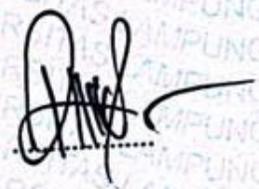
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

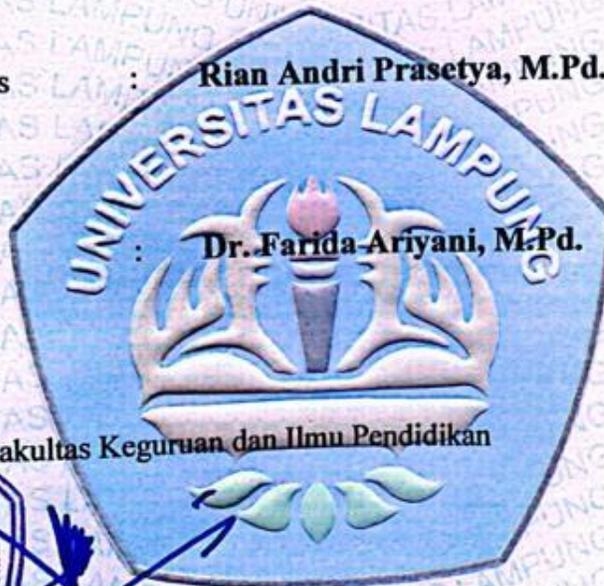
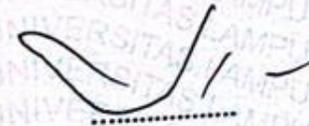
Ketua : Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.



Sekretaris : Rian Andri Prasetya, M.Pd.



Penguji : Dr. Farida Ariyani, M.Pd.



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian : 13 Juni 2023



Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NPM : 1613041045
Nama : Rani Ayu Ningtiyas
Judul Skripsi : Pengembangan Skenario Pembelajaran Teks Fabel Menggunakan Model
Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII SMP
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
saya yang bertanda tangan di bawah ini:
Dengan ini menyatakan bahwa,

1. karya tulis ilmiah ini bukan suduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik,
2. dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka,
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku, dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 18 Juni 2023



Rani Ayu Ningtiyas
1613041045

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rani Ayu Ningtiyas lahir pada tanggal 25 Mei 1998 di Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. Penulis merupakan anak ke tiga dari pasangan Bapak Sabar dan Ibu Romlah.

Penulis mengawali pendidikan pada tahun 2003 di TK Masjid Agung Kalianda. Pada tahun 2004 diterima di SD Negeri 1 Way Urang. Pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan formal ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kalianda. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2013, lalu penulis melanjutkan pendidikan formal di SMA Negeri 1 Kalianda dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri) mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bonglai, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan dan praktik mengajar melalui Program

Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Bonglai, Kecamatan Banjit,
Kabupaten Way Kanan.

MOTO

إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ

“Hanya kepada Engkau kami menyembah dan hanya kepada Engkau kami
mohon pertolongan.”

(Q.S Al-Fatihah: 5)

“Menulislah agar dipahami, bicaralah supaya didengarkan, dan membacalah untuk
mengembangkan diri.”

(Gus Dur)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan penuh rasa syukur dan bahagia atas rahmat yang telah diberikan Allah Swt. Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

Orang tuaku tercinta Bapak Sabar dan Ibu Romlah. Terima kasih atas seluruh kasih sayang yang tulus, doa yang mendalam, serta restu yang selalu teriring disetiap langkah perjalanan hidupku.

Seluruh keluargaku yang selalu mendoakan, memotivasi, dan menantikan keberhasilanku.

Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Skenario Pembelajaran Teks Fabel Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas VII SMP” yang merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis sepenuhnya menyadari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah bersedia memberi arahan, menjelaskan, memberi saran, nasihat serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih Bapak atas ilmu yang telah diberikan selama ini, semoga Bapak selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Allah swt.

2. Bambang Riadi, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran dan nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan, semoga Bapak selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Allah swt.
3. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dan saran berguna bagi penulis demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Terima kasih Ibu atas ilmu yang telah diberikan selama ini, semoga Ibu selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Allah swt.
4. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
5. Eka Sofia Agustina, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung.
6. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
7. Drs. Ali Mustofa, M.Pd. selaku validator ahli yang telah bersedia memberikan masukan dan saran.
8. Khoerotun Nisa Liswati, M.Hum. selaku validator ahli yang telah bersedia memberikan masukan dan saran.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu serta bimbingan selama perkuliahan kepada penulis.
10. Seluruh Staff Akademik dan Tata Usaha FKIP Universitas Lampung yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

11. Bapak dan Ibuku Sabar dan Romlah yang telah memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dan restu yang telah diberikan kepadaku. Terima kasih atas kasih sayang tulus yang tak pernah selesai.
12. Mamasku dan Mbaku Ifan Hendarto dan Apriliyana, terima kasih atas semangat dan doa yang selalu dicurahkan kepadaku.
13. Aqhila dan Arsi, terima kasih telah menjadi penghibur Cicik selama ini.
14. Keluarga besarku yang selalu mendoakan dan memotivasi.
15. Seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Batrasia angkatan 2016.
16. Kelas A angkatan 2016, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
17. Kelompok belajar; Anas, April, Indah, Ifah, Laras, Nay, Ratna, Wawak, dan Widi terima kasih selalu menjadi pendengar dan tempat bertukar cerita yang baik, dan terima kasih karena bisa menerima baik dan buruknya Rani.
18. Teman KKN; Ani, Nadia, Nisa, Uyung, Tika, Septa, Mba Ayu, dan Dimas.
Terima kasih sudah menjadi keluarga yang solid selama 60 hari di Desa Bonglai.
Semoga ketulusan dan kebaikan Bapak, Ibu, serta rekan-rekan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi kitas semua.

Bandarlampung, Juni 2023

Penulis
Rani Ayu Ningtiyas

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMA PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR SKEMA	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	
A Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Spesifikasi Produk Pengembangan	5
II. KAJIAN PUSTAKA	
A.Skenario Pembelajaran	7
B. Konsep Dasar Teks Fabel	10
C. Model Pembelajaran	21
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	22
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	35
B. Data dan Sumber Data.....	35

C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Teknik Analisis Data	36
E. Prosedur Penelitian.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Studi Pendahuluan.....	48
2. Desain Produk.....	49
3. Validasi Ahli	61
4. Revisi	67
B. Pembahasan.....	72
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah.....	24
Tabel 2. Langkah-langkah (Sintak) Pembelajaran Berbasiss Masalah	25
Tabel 3. Lembar Wawancara Guru	38
Tabel 4. Hasil Wawancara	40
Tabel 5. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	41
Tabel 6. Hasil Validasi Kelayakan Isi Oleh Validator I.....	53
Tabel 7. Hasil Validasi Kelayakan Isi Oleh Validator II	54
Tabel 8. Hasil Validasi Kelayakan Penyajian Oleh Validator I.....	55
Tabel 9. Hasil Validasi Kelayakan Penyajian Oleh Validator II	56
Tabel 10. Hasil Validasi Kelayakan Bahasa Oleh Validator I.....	57
Tabel 11. Hasil Validasi Kelayakan Bahasa Oleh Validator II.....	58
Tabel 12. Tujuan Pembelajaran.....	59
Tabel 13. Sintak Pertama Model <i>Problem Based Learning</i> Sesudah Revisi	64
Tabel 14. Penggunaan Tanda Koma Setelah Revisi	66
Tabel 15. Kalimat Tidak Efektif yang Sudah Direvisi.....	67
Tabel 16. Penggunaan Kalimat Efektif Sesudah Revisi	68
Tabel 17. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	70
Tabel 18. Hasil Akhir Validasi Oleh Validator I	72
Tabel 19. Hasil Akhir Validasi Oleh Validator II.....	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tahap 1 Model PBL Pertemuan Pertama Sebelum Revisi.....	60
Gambar 2. Tahap 1 Model PBL Pertemuan Pertama Sesudah Revisi	61
Gambar 3. Tahap 1 Model PBL Pertemuan Kedua Sebelum Revisi	62
Gambar 4. Tahap 1 Model PBL Pertemuan Kedua Sesudah Revisi	62
Gambar 5. Sintak Pertama Model PBL Sebelum Revisi	63
Gambar 6. Penggunaan Tanda Koma Sebelum Revisi	65
Gambar 7. Kalimat Tidak Efektif Sebelum Revisi	66
Gambar 8. Penggunaan Kalimat Efektif Sebelum Revisi	68

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema1. Grafik Skala <i>Likert</i>	33
Skema 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan (R&D)	34
Skema 3. Langkah-langkah Penggunaan Model (R&D).....	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Deskripsi Butir Angket.....	80
Lampiran 2. Surat Permohonan Instrumen	84
Lampiran 3. Angket Validasi Validator I.....	85
Lampiran 4. Angket Validasi Validator II	86
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas	87
Lampiran 6. Teks Cerita Fabel.....	91
Lampiran 7. RPP Fabel SMP	92
Lampiran 8. Produk sebelum Revisi	93
Lampiran 9. Produk Setelah Revisi.....	94

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sebuah proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik, dan dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan materi pelajaran di kelas. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pada kegiatan pembelajaran di sekolah, peserta didik akan diberikan berbagai materi ajar yang dibutuhkan untuk menambah wawasan pengetahuan. Wawasan pengetahuan tersebut dapat diperoleh dengan cara menanya, mengamati, mencoba, menalar dan mengomunikasikan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik, mulai dari jenjang SD hingga perguruan tinggi. Pada kurikulum 2013, pelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran berbasis teks baik itu teks lisan maupun tulisan. Terdapat berbagai jenis teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya adalah teks fabel yang dipelajari pada kelas VII Sekolah Menengah

Pertama (SMP) pada Kompetensi Dasar (KD) 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, dan 4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.

Fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti diibaratkan pada binatang (Wahono dkk , 2015 :222). Pada umumnya teks fabel mendalami pada uraian cerita yang disajikan dalam bentuk binatang agar isi maupun gagasan dapat dipahami oleh peserta didik dari segi gagasan maupun segi estetis. Hubungan antara teks dan kemampuan menalar dapat dilihat dari hasil *Trends In International Mathematics and Science Study* (TIMSS) Tahun 2011, diketahui bahwa hanya 5 persen peserta didik di Indonesia mampu memecahkan persoalan yang menggunakan kemampuan berpikir serta menalar, sedangkan 95 persen sisanya hanya mampu pada level menengah yaitu memecahkan soal yang bersifat hafalan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih teks fabel karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menalar peserta didik. Melalui pembelajaran teks fabel peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan cara membaca serta mengamati teks.

Pembelajaran teks fabel di sekolah tentu membutuhkan persiapan. Salah satu persiapan yang dilakukan adalah membuat skenario pembelajaran. Pada skenario yang dibuat oleh pendidik memuat tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan yang merupakan persiapan awal, lalu selanjutnya kegiatan inti yang merupakan pusat pelaksanaan pembelajaran, dan yang terakhir adalah kegiatan penutup untuk

mengakhiri pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik ketika guru dan siswa mampu mendapatkan timbal balik. Timbal balik yang dimaksud adalah ketika guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Skenario pembelajaran tersebut dibuat agar pendidik dapat mengelola kelas secara maksimal.

Ketika seorang pendidik merancang skenario pembelajaran tentulah harus memilih model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap suasana belajar di kelas, maka dari itu pendidik harus memilih model pembelajaran yang tepat agar suasana belajar menjadi menyenangkan bagi peserta didik serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang akan digunakan pada skenario pembelajaran ini adalah Model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah.

Penelitian pengembangan skenario pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh data yang diperoleh dari kegiatan wawancara prapenelitian di SMP Perintis 2 Bandarlampung. Peneliti melakukan wawancara guna mendapatkan informasi perihal kendala yang dialami oleh pendidik selama proses pembelajaran teks fabel. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia, peneliti menemukan data bahwa kegiatan pembelajaran di SMP Perintis 2 Bandarlampung belum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah,

sehingga peneliti bisa mengembangkan skenario pembelajaran teks fabel dengan model pembelajaran *problem based learning* atau bisa disebut pembelajaran berbasis masalah.

Penelitian terkait pengembangan teks fabel pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, antara lain Suprihatin (2015) mengembangkan bahan ajar teks fabel dengan pendekatan saintifik di SMP, Hosni (2022) mengembangkan bahan ajar menulis teks fabel berbasis *contextual teaching and learning* di SMP, Nurcahyanti (2020) mengembangkan bahan ajar teks fabel bermuatan karakter untuk siswa SMP, Wardini (2020) mengembangkan media pembelajaran menulis teks cerita fabel menggunakan metode C3T di SMP, Fatimah (2020) mengembangkan instrumen penilaian dalam pembelajaran teks fabel untuk siswa SMP, Widiyaningrum (2020) mengembangkan LKPD pembelajaran teks fabel bagi siswa SMP. Namun, pengembangan skenario pembelajaran pada teks fabel belum ada sehingga penelitian ini masih terbuka luas untuk diteliti. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti mengembangkan skenario pembelajaran teks fabel menggunakan model *problem based learning* untuk siswa SMP.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah,

1. Bagaimanakah pengembangan skenario pembelajaran teks fabel menggunakan model *Problem Based Learning* untuk siswa SMP kelas VII?

2. Bagaimanakah kelayakan skenario pembelajaran teks fabel dengan model *Problem Based Learning* untuk siswa SMP kelas VII?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah,

1. Menghasilkan produk skenario pembelajaran teks fabel dengan model *Problem Based Learning* untuk siswa SMP kelas VII.
2. Mendeskripsikan kelayakan kegiatan pembelajaran teks fabel dengan model *Problem Based Learning* untuk siswa kelas VII SMP.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru bahasa Indonesia dan penelitian selanjutnya yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Guru bahasa Indonesia dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan ajar pelengkap dalam proses pembelajaran teks fabel.
2. Bagi peneliti yang berminat dengan topik yang sama dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan berupa skenario pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa skenario pembelajaran teks fabel menggunakan model *Problem Based Learning* berisi

kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang dibuat untuk diterapkan dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP.

2. Kegiatan pembelajaran ini disusun sesuai dengan KD 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan 4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.
3. Skenario pembelajaran ini dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP kelas VII pelajaran teks fabel KD 3.15 dan 4.15.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran merupakan perencanaan langkah-langkah yang akan ditempuh pendidik saat proses pembelajaran berlangsung, yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Skenario pembelajaran sangat penting pengadaannya karena dijadikan pedoman pendidik dalam proses pembelajaran di kelas. Skenario pembelajaran akan merinci setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan alokasi yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran akan dibagi menjadi tiga kegiatan. Pertama adalah kegiatan pendahuluan yang merupakan kegiatan awal yang ditujukan untuk pemanasan sebelum memulai pembelajaran dan dapat memotivasi siswa. Kedua adalah kegiatan inti yang merupakan kegiatan belajar dan pemahaman materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga kegiatan penutup yang merupakan kegiatan akhir dilakukan untuk merefleksi peserta didik dan mengulas sedikit materi yang dipelajari pada hari itu.

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal atau pembuka dalam suatu pertemuan pembelajaran di kelas. Tujuan kegiatan pendahuluan adalah untuk

membangkitkan motivasi serta memfokuskan peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran. Menurut Priyatni (2014: 176) dalam kegiatan pendahuluan memuat:

- a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, seperti berdoa.
- b. Memberikan motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai dengan manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan pemberian contoh atau perbandingan.
- c. Pemberian pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Penjelasan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- e. Penjelasan tentang cakupan materi dan uraian kegiatan.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga dapat dilakukan di luar ruang kelas dan lingkungan sekolah. Selain itu, pemanfaatan TI, serta kebiasaan membaca agar digalakkan. Disarankan pembelajaran mencakup tahap-tahap 5M

(mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi/menganalisis, mengomunikasikan).

a. Mengamati

Pendidik memberikan kesempatan secara aktif kepada peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan sesuai dengan materi yang diajarkan.

b. Menanya

Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang sudah diamati. Pendidik harus membimbing peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan objek materi yang konkret dan bersifat fakta.

c. Mengeksplorasi

Peserta didik secara aktif diarahkan untuk menjelajah sekitar kehidupannya yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Peserta didik melakukan observasi untuk memperoleh pengetahuan dan siswa dapat berpikir dengan nalar yang baik sesuai dengan fakta yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

d. Mengasosiasikan

Peserta didik diarahkan untuk membaca buku dan menemukan fakta yang berkaitan langsung dengan materi dan memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti serta menyimpulkan informasi tersebut.

e. Mengomunikasikan

Pendidik mengrahkan peserta didik agar mampu menyampaikan hasil pengamatan, fenomena, dan informasi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup peserta didik antara lain menerima tugas penguatan, pengayaan, atau remedial. Dalam kegiatan penutup, pendidik bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya (Priyatni, 2014: 177).

B. Konsep Dasar Teks Fabel

1. Pengertian Fabel

Dalam pendidikan formal maupun nonformal, peserta didik mengenal tokoh kancil sebagai tokoh utama dan cerita dunia binatang (fabel). Kancil digambarkan dengan watak yang berbeda di setiap judul cerita. Dalam cerita-cerita tersebut kancil didampingi oleh binatang lain seperti harau, kura-kuara, 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 alur.

Menurut Wahono dkk (2015 :222) yang menyatakan bahwa fabel adalah cerita pendek yang berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti yang diibaratkan pada binatang. Kemudian Menurut Zaidan, dkk. (2007:73) menyatakan bahwa fabel adalah cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang yang berseri sifat seperti manusia; cerita binatang; satwa cerita.

Pendapat Zaidan dilengkapi oleh Nurgiyantoro (2010:22) bahwa fabel (*fable*) adalah cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Nurgiyantoro melengkapi dengan istilah personifikasi karakter' yang artinya tidak jauh beda dengan pendapat Zaidan. Personifikasi karakter sama halnya pemberian sifat-sifat manusia ke dalam sifat binatang.

Pada kedua penjelasan di atas memberikan gambaran pada umumnya teks fabel mendalami pada uraian cerita yang disajikan dalam bentuk binatang agar isi maupun gagasan dapat dipahami oleh siswa dari segi gagasan maupun segi estetis. Teks fabel tidak tidak hanya digunakan untuk anak-anak melainkan juga orang dewasa karena dalam teks ini terkandung nilai pesan moral yang memiliki banyak manfaat untuk kehidupan manusia.

2. Ciri-ciri Teks Fabel

Wahono dkk (2015: 223) menyatakan bahwa teks fabel mempunyai beberapa ciri, ciri tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Teks fabel bersifat fiksi (rekaan) ; kisah dan peristiwa yang disajikan hanya berdasarkan khayalan (fantasi) belaka.
- b. Binatang sebagai tokoh utama yang dapat bertingkah seperti manusia (berbicara dan berpikir): ada berbagai jenis binatang yang bisa digunakan dalam fabel sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.
- c. Pembukaan cerita sering menggunakan kata-kata yang menunjukkan kisah terjadi dimasa lampai, seperti : dikisahkan, pada zaman dahulu, pada suatu hari, waktu itu, alkisah, ketika itu.
- d. Umumnya tokoh baik akan berakhir bahagia dan tokoh jahat berakhir sengsara sebagai akibat dari perbuatan yang pernah dilakukannya.
- e. Menunjukkan penggambaran nilai moral dan karakter manusia serta kritik tentang serba-serbi kehidupan.
- f. Menggunakan latar belakang alam sesuai dengan tokoh binatang yang hidup menyatu dengan alam.

3. Unsur Kebahasaan Cerita Fabel

Sebagai jenis dongeng yang menggunakan binatang sebagai tokoh dalam cerita, bahasa dalam fabel yang dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat-sifat binatang yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan manusia. Menurut (Wahono

2015:237) bahwa dalam cerita fabel memiliki ciri-ciri bahasanya yaitu sebagai berikut.

- a. Memuat kata-kata sifat untuk mendeskripsikan karakter pelaku, baik penampilan fisik maupun kepribadiannya.
- b. Memuat kata-kata keterangan untuk menggambarkan latar (latar waktu, tempat dan suasana).
- c. Memuat kata kerja yang memuat peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku.
- d. Banyak menggunakan kata denotatif (makna sebenarnya) sehingga mudah untuk dipahami.
- e. Kadang disisipkan kalimat langsung, yaitu kalimat yang diujarkan secara langsung oleh tokoh untuk menghidupkan suasana cerita. Kalimat langsung ditandai dengan penggunaan tanda petik (“...”).

4. Manfaat Teks Fabel

Teks fabel memiliki banyak manfaat bagi pembacanya. Teks fabel pada dasarnya merupakan teks yang bergendre teks sastra pada anak, sehingga pendapat Ampera dalam Suprihatin (2015: 47) ini menjabarkan manfaat teks fabel yang dapat dirasakan oleh kalangan anak di antaranya sebagai berikut.

Pertama, anak akan memperoleh kesenangan dan mendapatkan kenikmatan ketika membaca atau mendengarkan cerita yang dibacakan untuknya. Daya tarik cerita mengikat emosi pembaca untuk larut ke dalam arus cerita. Perilaku tokoh cerita adakalanya memberi hiburan sehingga anak tertawa dan senang hati. Rasa senang

yang diperoleh anak sebagai pembaca sastra akan membentuk minat anak terhadap bacaan. Hal ini dapat menimbulkan reaksi yang sama pada peserta didik kelas VII.

Kedua, anak dapat mengembangkan imajinasinya. Masa kanak-kanak adalah masa perkembangan imajinasi. Sastra sebagai sebuah karya seni yang mengandalkan kekuatan imajinasi menawarkan petualangan imajinasi kepada anak. Imajinasi yang ditawarkan dalam sastra berpengaruh besar pada kemampuan anak untuk mengelola kecerdasan emosinya. Sehubungan dengan hal ini dapat memacu kreatifitas mandiri peserta dalam membuat sebuah cerita fabel baru, karena motivasi dari hasil bacaan sebelumnya.

Ketiga, anak memperoleh pengalaman yang luar biasa. Melalui karya sastra, seorang anak akan memperoleh pengalaman baru tentang berbagai petualangan, perjuangan melawan kejahatan, mengatasi berbagai rintangan, pertentangan antara baik dan buruk, dan pengalaman aneh lainnya yang belum tentu dapat diperoleh dari kehidupan yang sebenarnya. Dalam hal ini dapat diimplementasikan dalam salah satu penanaman karakter yaitu sikap tidak pantang menyerah, bekerja keras, dan cinta damai.

Keempat, anak dapat mengembangkan intelektualnya. Melalui cerita, anak tidak hanya mendapatkan kesenangan semata, melainkan dapat pula mengembangkan kemampuan intelektualnya. Dalam hal ini manfaat yang sesuai dengan pembelajaran peserta didik kelas VII yaitu memperluas pengetahuan (kognitif peserta didik) dalam penambahan kosa kata baru dari hasil bacaanya.

Kelima, kemampuan bahasa anak akan meningkat. Teks fabel dapat bermanfaat untuk menunjang perkembangan kemampuan anak dalam berbahasa. Dengan menyimak atau membaca karya sastra, disadari atau tidak, anak akan diperkaya dengan kemampuan berbahasa. Bertambahnya kosakata, akan meningkatkan keterampilan bahasa pada anak-anak. Keterampilan berbahasa terdiri atas keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dapat dicapai dalam pembelajaran teks fabel pada jenjang SMP kelas VII.

Keenam, anak akan lebih memahami kehidupan sosial. Tokoh-tokoh dalam cerita saling berinteraksi untuk bekerja sama, saling membantu dalam menghadapi kesulitan, dan saling menyayangi. Perilaku tokoh yang menggambarkan hubungan antarindividu dapat menumbuhkembangkan kesadaran anak-anak hidup bermasyarakat. Hal ini juga merupakan implementasi dari penanaman karakter pada peserta didik yakni, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Ketujuh, anak akan memahami nilai keindahan. Membaca sastra sama dengan memahami keindahan. Sebagai karya seni, sastra memiliki aspek keindahan. Penyajian cerita yang menarik merupakan salah satu keindahan dalam sastra. Jadi, sastra dapat diyakini mampu memenuhi kebutuhan batin seorang anak akan keindahan.

Kedelapan, anak akan mengenal budaya begitupun pada peserta didik. Sastra sebagai unsur budaya menyajikan keragaman budaya yang diungkapkan melalui bahasa sebagai medianya. Melalui sastra, seorang anak akan menjumpai berbagai sikap dan

perilaku yang mencerminkan budaya suatu kelompok masyarakat. Sehingga dalam penanaman karakter cinta tanah air akan tercapai melalui pembelajaran cerita febel. Dengan demikian, teks fabel ternyata sangat penting bagi peserta didik. Karena febel merupakan genre sastra anak, baik secara langsung maupun tidak langsung akan menambah kemampuan imajinasi dan intelektual anak. Selain itu, kecerdasan sosial, aspek emosi, aspek moral, dan kesadaran beragama anak juga dapat dikembangkan melalui cerita febel ini.

5. Struktur Teks Fabel

Struktur teks fabel tidak jauh beda dengan teks cerita pendek. Teks cerita pendek disusun dengan struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Sementara itu, teks fabel ditambah dengan koda pada bagian akhir sehingga terbentuk struktur teks yang berupa orientasi, komplikasi, resolusi dan koda.

Adapun struktur teks fabel menurut Rahman (2018:70) yang menyatakan bahwa struktur teks fabel terdiri atas (1)orientasi: berisi pengenalan tokoh, latar tempat, dan waktu; (2)komplikasi; masalah yang dimunculkan; (3)resolusi: berisi pemecahan masalah yang menimpa tokoh; dan (4)koda: berisi pendapat tokoh tentang teks tersebut.

Pernyataan Rahman sejalan dengan Zabadi, dkk dalam Suprihatin (2015:48) yang menyatakan bahwa struktur teks fabel dibagi menjadi empat, yaitu (1)orientasi: bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana, dan waktu serta awalan masuk ke tahap berikutnya; (2) komplikasi: bagian di mana tokoh dalam

cerita berhadapan dengan masalah, masalah harus diciptakan; (3) resolusi: bagian ini merupakan kelanjutan dalam komplikasi, yaitu pemecahan masalah; dan (4) koda: perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

Sementara itu, Wahono, dkk (2016: 236) menjelaskan tentang struktur teks fabel, yaitu (1) orientasi: pendahuluan cerita dengan memperkenalkan tokoh-tokoh dan tempat terjadinya cerita; (2) komplikasi: pengenalan masalah hingga terjadi konflik dan klimaks cerita; (3) resolusi: konflik yang memuncak mulai masuk pada tahap penyelesaian/leraian; dan (4) koda: bagian penutup cerita yang biasanya memuat tentang kesadaran atau akibat yang dirasakan oleh tokoh.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa struktur teks fabel terdiri atas empat bagian yaitu, orientasi (bagian pengenalan tokoh dan latar), komplikasi (bagian munculnya permasalahan), resolusi (bagian peleraian/penyelesaian masalah) dan koda (bagian amanat).

6. Langkah Memahami Teks Fabel

Untuk mencapai kompetensi menceritakan ulang teks fabel, maka peserta didik perlu memahami isi dari cerita fabel tersebut. Sesuai dengan pendapat Wahono, dkk (2015: 227) langkah memahami isi cerita fabel yaitu sebagai berikut.

- a. Membaca fabel secara keseluruhan jika perlu dilakukan berulang-ulang. Hal ini dimaksudkan agar mampu memahami isi cerita sehingga lebih mudah menemukan nilai moral yang terkandung dalam teks.

b. Mencatat tokoh dan perwatakannya. Terdapat tiga jenis tokoh yaitu; (1) tokoh sentral ,tokoh yang selalu hadir dalam setiap peristiwa; (2) tokoh bawahan, tokoh yang tidak begitu besar perannya dalam cerita, namun terlibat dalam pengembangan alur; dan (3) Tokoh latar, tokoh yang sama sekali tidak berpengaruh dalam terhadap pengembangan alur.

Selain tokoh, terdapat pula istilah penokohan atau sering pula disebut perwatakan yakni pelukisan gambaran yang jelas tentang tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Pengarang dapat melukiskan atau menggambarkan tokoh dalam ceritanya dengan dua teknik.

1) Teknik analitik

Pelukisan tokoh dengan teknik ini adalah pengarang langsung memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan. Pengarang menghadirkan tokoh langsung disertai deskripsinya seperti sifat, tingkah laku, atau ciri fisiknya.

2) Teknik dramatik

Teknik pelukisan tokoh ini berbanding terbalik dengan teknik sebelumnya. Pada teknik dramatik atau sering juga disebut teknik dramatis, pelukisan tokoh secara tidak langsung. Pengarang membiarkan tokoh dalam cerita menunjukkan dirinya sendiri melalui aktivitas yang dilakukan atau peristiwa yang terjadi. Teknik ini menuntut pembaca dapat menyimpulkan sendiri watak atau karakter sang tokoh.

c. Mencatat latar cerita. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas untuk memberikan kesan seolah-olah peristiwa dalam cerita benar-benar terjadi dalam kehidupan. Pada umumnya latar dapat dibagi menjadi tiga yaitu, (1) latar

tempat merujuk pada tempat atau lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah fabel. Latar tempat dapat berupa tempat dengan nama tertentu, inisial, atau tempat tertentu tanpa nama yang jelas. Latar tempat dalam sebuah fabel terkadang lebih dari satu tempat, tergantung jalan ceritanya. Contoh latar tempat yaitu dirumah, disungai, di hutan dan lain lain; (2) Latar suasana berhubungan suasana yang diceritakan dalam fabel. Contoh dari latar sosial yaitu gembira, sedih dan lain lain; dan (3) Dalam fabel, pastilah terdapat informasi kapan peristiwa itu terjadi. Kapan waktu terjadinya peristiwa dalam fabel itulah yang disebut dengan latar waktu. Contoh latar waktu yaitu siang hari, kemarin dan lain lain.

- 1) Mencatat alur cerita. Pemahaman terhadap alur cerita diperlukan agar dapat menceritakan dari awal samai akhir cerita secara runtut dan sistematis. Secara umum fabel menggunakan tahapan alur: orientasi (pendahuluan cerita dengan memperkenalkan tokoh-tokoh dan di mana terjadinya cerita), koplikasi (pengenalan masalah hingga terjadi konflik dan klimaks cerita), resolusi (konflik yang memuncap mulai memasuki tahap peleraian), dan koda (bagian penutup cerita yang biasanya memuat tentang kesadaran atau akibat yang dirasakan oleh tokoh).
- 2) Mencatat gagasan pokok cerita. Dalam fabel, gagasan pokok cerita berkaitan erat dengan rangkaian peristiwa demi peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita.

7. Menceritakan Kembali Isi Fabel

Berkaitan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 pelajaran bahasa Indonesia kelas VII peserta didik dituntut untuk dapat menceritakan kembali isi fabel yang dibaca atau didengar, maka diperlukannya keterampilan berbicara dengan bercerita sambil memerankan isi fabel dengan penghayatan dan ekspresi yang tepat. Adapun langkah-langkah memerankan isi fabel yaitu sebagai berikut.

a. Menguasai cerita

Cara terbaik menguasai isi cerita fabel bukanlah menghafalkannya, melainkan memahami seluruh isi cerita. Biasanya dibutuhkan membaca berkali-kali agar peserta didik bisa menguasai cerita itu sepenuhnya atau bisa mengemas cerita dengan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami.

b. Menghayati Penokohan

Menghayati penokohan dalam cerita fabel juga penting. Semakin sedikit tokoh yang terlibat dalam teks fabel, biasanya cerita akan semakin mudah dan menarik untuk diceritakan dan diperankan. Hal ini juga memudahkan peserta didik dalam menghayati watak tokoh yang ada dalam cerita. Semakin dalam memahami karakter tokoh, semakin mudah pula untuk mengekspresikannya. Jangan lupa untuk menggunakan ekspresi, gaya dan suara yang lucu agar terlihat menarik.

c. Menguasai Alur Cerita

Alur atau struktur teks fabel terdiri atas: orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Bagian-bagian tersebut perlu dikuasai dengan baik sehingga runtutan peristiwa dalam fabel bisa disampaikan secara runtut.

d. Menjalin Kontak Mata dengan Penonton

Kontak mata sangat penting untuk menarik perhatian penonton. Jika pendongeng tidak menjalin kontak mata dengan penonton, cerita yang dibawakan akan kehilangan daya tarik.

e. Menggunakan Media atau Alat Peraga

Jika memungkinkan, lengkapi pemeranan isi fabel dengan menggunakan media (alat peraga) pendukung. Hal ini dimaksudkan agar menghidupkan suasana cerita sehingga penonton seolah-olah ikut menjadi bagian dari cerita.

C. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan dalam melaksanakan kurikulum, menyusun materi pengajaran dan memberi arah pembelajaran di kelas ataupun di tempat lainnya (Joyce dkk, 2011: 4). Sejalan dengan pendapat Joyce, menurut Mulyani dalam Jamil (2013: 142) model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dipakai guru dalam mengorganisasikan materi pelajaran maupun kegiatan siswa dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar di kelas. Model tersebut merupakan pola perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dalam kurikulum 2013, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasinya adalah model pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*), model pembelajaran discovery (*discovery learning*), model pembelajaran berbasis proyek

(*project based learning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Model pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*.

D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengonstruksi pengetahuan peserta didik dengan cara menyelesaikan permasalahan dunia nyata (*real world problem*) secara terstruktur. Peserta didik dituntut untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan suatu masalah yang timbul, dan pendidik hanyalah sebagai fasilitator atau pembimbing. Prinsip utama pembelajaran berbasis masalah adalah masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan pengetahuan (Priyatni, 2014: 113). Penggunaan masalah nyata dapat mendorong minat dan keingintahuan peserta didik karena mereka mengetahui kebermanfaatan pengetahuan yang dipelajari.

Menurut Jodion Siburian (dalam Nurdin dan Andriantoni, 2016: 223) pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual. Artinya, pembelajaran dihadapkan pada suatu masalah kemudian melalui pemecahan masalah tersebut siswa belajar keterampilan-keterampilan yang lebih mendasar.

Masalah harus dipecahkan dengan menerapkan beberapa konsep dan prinsip yang secara stimulan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum mata pelajaran.

Pemecahan masalah tersebut dapat terealisasi ketika peserta didik dilatih keterampilan berpikirnya (penalaran, komunikasi, dan koneksi).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* menuntut peserta didik untuk memecahkan masalah nyata yang dijadikan sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan pengetahuan. Pendidik hanya dijadikan fasilitator sekaligus pembimbing untuk yang mengarahkan peserta didik.

2. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Fokus pembelajaran berbasis masalah adalah aktivitas peserta didik secara individual maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah nyata dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang telah dimiliki. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis, serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2016: 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah (sintak) dalam Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut.

Tabel 1Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Deskripsi Langkah-langkah Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah	<p>“Tujuan pembelajaran kita pada siang hari ini adalah memahami pengertian dan ciri cerita fabel, serta menentukan unsur-unsur cerita fabel.</p> <p>Media yang kita pakai adalah buku dan sebuah gambar yang nanti akan kalian analisis secara berkelompok. Setiap anggota kelompok wajib berpartisipasi dalam diskusi karena nanti akan saya tanya satu persatu, oke?”</p>

2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	“sekarang saya akan membagi kalian menjadi lima kelompok. Kelompok satu Raka, Nadia, Rayhan, Puteri, Gita, dan Adil. Kelompok kedua Nabila, Miko, Rena, Gustian, Kayla, Anggun. Kelompok tiga Evan, Fayyaz, Naurah, Dian, Aqhila, Daffa. Kelompok empat Mutiara, Zelza, Azizah, Daniel, Darma, Gani. Kelompok lima Gema, Assafa, Mofa, Cece, Ayu, Husnul. Dan kelompok terakhir Malika, Dini, Nata, Rafael, dan Doni.
---	------------------------------------	--	---

			<p>Silakan bergabung dengan kelompoknya.”</p> <p>“Kalian sudah pernah membaca cerita fabel? Cerita yang mengisahkan hewan yang memiliki karakter seperti manusia. Cerita apa contohnya, Nak? Ya benar sekali Nabila, si kancil. Tapi hari ini kita tidak akan membahas si kancil, melainkan sebuah cerita yang berjudul ‘Sesama Saudara Harus Berbagi’”</p>
3	Membimbing pengalaman	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi	“Silakan kalian buka buku cetak halaman

	individu/kelompok	yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	99, kerjakan sesuai dengan perintah yang tertera ya, Nak. Kalian diminta untuk menentukan unsur-unsur cerita fabel”
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	“Waktunya sudah habis. Apakah sudah selesai semua, Nak?” “Kalau sudah selesai, silakan presentasikan hasil kerja kelompok kalian di depan kelas, dimulai dari kelompok lima ya.”
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	“Semua perwakilan kelompok sudah selesai menentukan unsur dari cerita fabel yang ada pada buku cetak halaman 99.

			<p>Sekarang kita akan menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Silakan ditutup buku pakatnya.”</p> <p>“kelompok empat coba jelaskan pengertian fabel?”</p> <p>“Bagus sekali kelompok empat. Sekarang kelompok satu jelaskan ciri-ciri fabel”</p> <p>“Bagus sekali kelompok satu. Selanjutnya kelompok dua tolong jelaskan unsur-unsur pembangun cerita</p>
--	--	--	--

			<p>fabel.”</p> <p>“Bagus sekali kelompok dua. Artinya kalian sudah memahami pengertian dan ciri fable serta unsur pembangun cerita fabel. Beri tepuk tangan untuk kita semua.”</p>
--	--	--	--

(Sumber: Ibrahim dan Nur: 2000)

Menurut Forgarty (dalam Rusman, 2016: 243) PBM dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur-sesuatu yang kacau. Dari kekacauan ini peserta didik menggunakan berbagai kecerdasannya melalui diskusi dan penelitian untuk menentukan isu yang ada. Langkah-langkah yang akan dilalui oleh peserta didik dalam sebuah proses PBM adalah: (1) menemukan masalah; (2) mendefinisikan masalah; (3) mengumpulkan fakta dengan menggunakan KND; (4) pembuatan hipotesis; (5) penelitian; (6) *rephrasing* masalah; (7) menyuguhkan alternatif; (8) mengusulkan solusi.

Sehubungan dengan ini, Kemendikbud 2013 (dalam Priyatni, 2014: 114) mengemukakan tahapan serta aktivitas pendidik dan peserta didik yang relevan seperti di bawah ini.

Tabel 1 Langkah-langkah (Sintak) Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap	Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik
<p>Tahap 1</p> <p>Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah</p>	<p>Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan saran atau logistik yang dibutuhkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.</p>
<p>Tahap 2</p> <p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p>	<p>Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.</p>
<p>Tahap 3</p> <p>Membimbing penyelidikan</p>	<p>Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen</p>

individual maupun kelompok	untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

(Sumber: Kemdikbud (dalam Priyatni Endah, 2014: 114))

Secara umum kekuatan dari penerapan model *Problem Based Learning* ini antara lain:

- a. Peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari (*real world*);
- b. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya;
- c. Makin mengakrabkan pendidik dengan peserta didik; dan

- d. Ada kemungkinan suatu masalah yang harus diselesaikan peserta didik melalui eksperimen, hal ini juga akan membiasakan peserta didik dalam menerapkan metode eksperimen.

3. Karakteristik *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baeu dan kompleksitas yang ada (Tan dalam Rusman, 2000: 232).

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar;
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur;
- c. Permasalahn membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspektive*);
- d. Permasalahn, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru oleh belajar;
- e. Belajar pengarahan diri menjadi hal utama;
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM;
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif;

- h. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan;
- i. Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar; dan
- j. PBM melibatkan evaluasi dan *review* penalaman siswa dan proses belajar.

Dalam melaksanakan model pembelajara berbasis masalah, Bridge dan Charlin mengemukakan beberapa ciri-ciri utama seperti berikut,

- a. Pembelajaran berpusat dengan masalah.
- b. Masalah yang digunakan oleh peserta didik dalam kerja profesional mereka di masa depan.
- c. Pengetahuan yang diharapkan dicapai oleh peserta didik saat proses pembelajaran disusun berdasarkan masalah.
- d. Peserta didik bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri.
- e. Peserta didik aktif dengan proses bersama.
- f. Pengetahuan menyokong pengetahuan yang baru.
- g. Pengetahuan diperoleh dalam konteks yang bermakna.
- h. Peserta didik berpeluang untuk meningkatkan serta mengorganisasikan pengetahuan.
- i. Kebanyakan pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil.

Sani (2015: 131) mengemukakan bahwa skenario pembelajaran dengan model

PBL hendaknya harus memenuhi karakteristik antara lain:

- a. Terkait dengan dunia nyata
- b. Memotivasi siswa
- c. Membutuhkan pengambilan keputusan
- d. Muktitahap
- e. Dirancang untuk kelompok
- f. Menyajikan pertanyaan terbuka yang memicu diskusi
- g. Mencakup tujuan pembelajaran, berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan keterampilan lainnya.

4. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Kelebihan model pembelajaran ini menurut Nurdin dan Andriantoni (2016: 227)

antara lain:

- a. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif dan mandiri;
- b. Meningkatkan motivasi dan kemampuan memecahkan masalah;
- c. Membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru;
- d. Dengan PBM akan terjadi pembelajaran bermakna;
- e. Dalam situasi PBM, siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara stimulan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan;
- f. PBM dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

III.METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2014: 407). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengembangkan produk berupa skenario dalam pembelajaran teks fabel untuk peserta didik jenjang SMP.

B. Data dan Sumber Data

Data penelitian ini berupa hasil wawancara guru SMP Perintis 2 Bandarlampung dan hasil validasi produk skenario pembelajaran teks fabel yang telah dilakukan oleh dua dosen ahli. Sumber data dalam penelitian ini ialah Ibu Harweni, S.Pd. guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Perintis 2 Bandarlampung dan dua validator ahli yang merupakan dosen di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung yaitu Drs. Ali Mustofa, M.Pd. dan Khoerotun Nisa Liswati, M.Hum.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan wawancara.

1. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Instrumen atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sudaryono dkk, 2013: 30). Angket dalam penelitian ini berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Metode wawancara dipilih agar peneliti lebih dekat dengan narasumber sehingga informasi yang diperoleh lebih mendalam. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Perintis 2 Bandarlampung.

D. Teknik Analisis Data

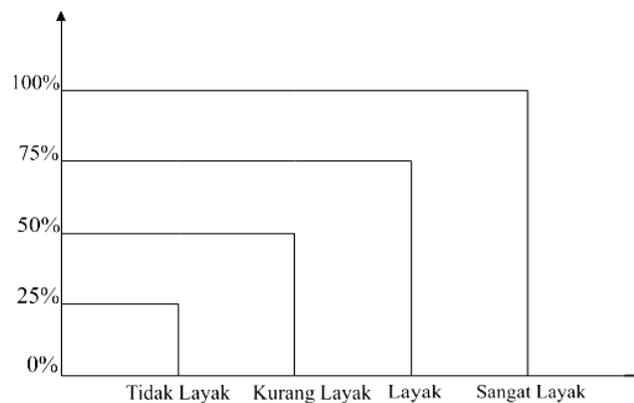
Teknik analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian dosen ahli. Kegiatan analisis data dari hasil angket dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala *likert* berdasarkan tiap-tiap aspek atau domain. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik yang disebut variabel penelitian. Variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator

variabel, kemudian dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2016: 93). Simpulan dari analisis tersebut dimanfaatkan untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian kuesioner dilakukan dengan kriteria 1= tidak relevan/tidak sesuai, 2= kurang relevan/kurang layak, 3= relevan/baik, 4= sangat relevan/sangat layak. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ nilai yang dihasilkan}}{\Sigma \text{ nilai maksimal}} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase sebagai berikut.

Skema 1. Grafik Skala *Likert*



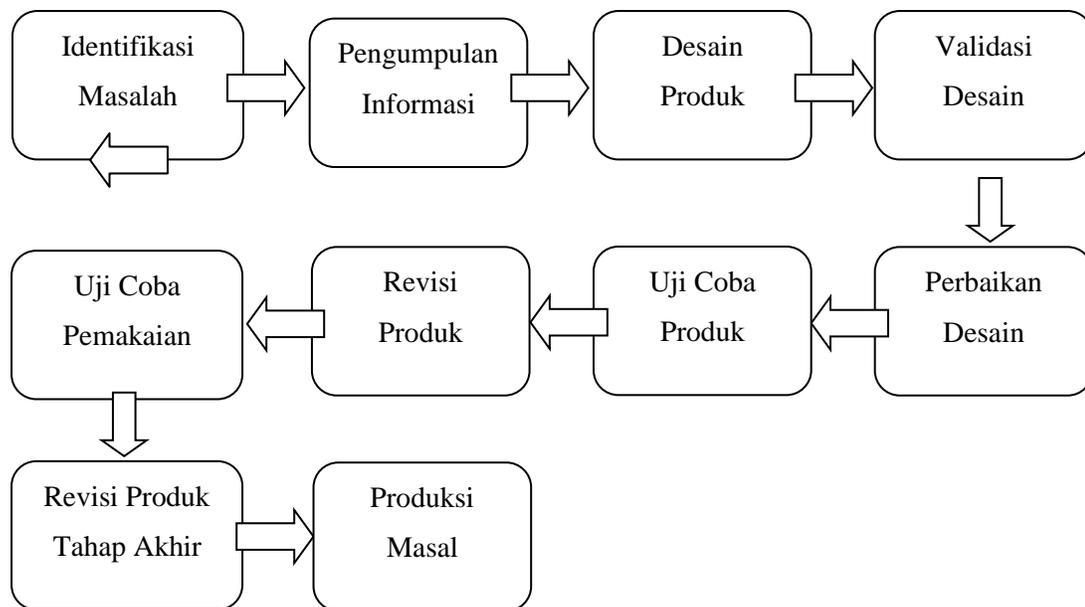
Keterangan:

Angka 0% - 25%	= tidak layak
Angka 26% - 50%	= kurang layak
Angka 51% - 75%	= layak
Angka 76% - 100%	= sangat layak

E. Prosedur Penelitian

Sugiyono dalam Emzir (2008: 298) mengemukakan langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut.

**Skema 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan
*Research and Development (R&D)***



Prosedur dalam penelitian ini akan mengikuti prosedur yang dikemukakan oleh Sugiyono (dalam Emzir, 2008: 271) di dalamnya terdapat sepuluh langkah penelitian dan pengembangan. Menurut Gay (dalam Emzir, 2008: 263) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukanlah untuk merumuskan

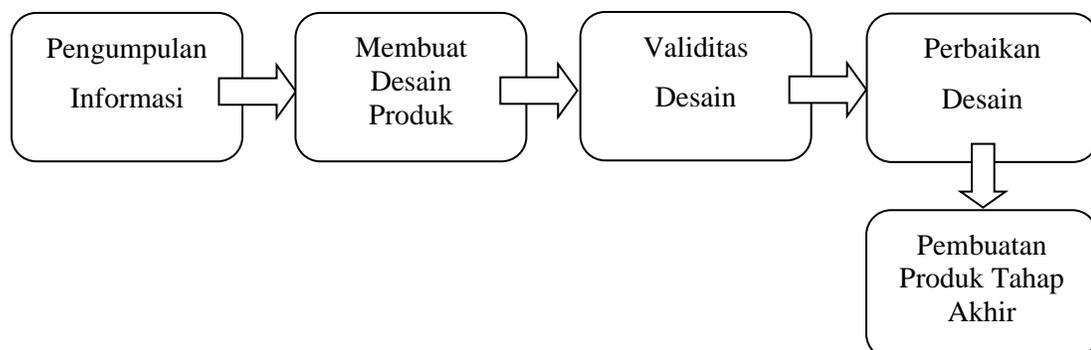
atau menguji teori, akan tetapi untuk mengembangkan produk-produk efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.

Peneliti hanya terfokus mengembangkan produk skenario pembelajaran dengan menggunakan tiga tahapan, yaitu

1. Perancangan desain produk
2. Pengembangan perencanaan kegiatan pembelajaran
3. Produk atau hasil perencanaan kegiatan pembelajaran

Untuk mengembangkan skenario pembelajaran yang akan dibuat, peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Sugiyono (dalam Emzir, 2008: 271). Sepuluh langkah yang dikemukakan oleh Sugiyono tidak harus digunakan sepenuhnya oleh peneliti, peneliti dapat menyusun langkah sesuai kebutuhan penelitian pengembangan. Setelah mempelajari langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sugiyono, peneliti hanya mengadaptasi lima langkah agar lebih praktis dalam pelaksanaannya oleh peneliti. Kelima langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Skema 3. Langkah-langkah penggunaan Metode R&D yang akan dilaksanakan oleh peneliti



Di bawah ini merupakan penjelasan prosedur penelitian yang peneliti gunakan sesuai dengan tahapan penelitian menurut Sugiyono yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

1. Pengumpulan Informasi

Penelitian pengembangan ini diawali dengan kegiatan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan agar peneliti memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kelayakan yang akan dilakukan pada pengembangan skenario pembelajaran. Hasil dari studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan skenario pembelajaran yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, desain pengembangan produk tersebut dikembangkan menjadi skenario pembelajaran dengan model *problem based learning* terhadap teks fabel untuk jenjang SMP kelas VII.

2. Membuat Desain Produk

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D dalam bidang pendidikan diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan. Dalam hal ini peneliti mendesain sebuah produk pendidikan berupa skenario pembelajaran teks fabel yang sesuai dengan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Melakukan Validitas Desain

Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Validator akan diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihanannya. Validasi desain dilakukan dalam proses diskusi.

4. Melakukan Perbaikan Validitas Desain

Pada tahap ini, peneliti akan mengkaji kembali desain skenario pembelajaran yang telah dibuat. Kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam produk skenario pembelajaran tersebut akan disempurnakan agar skenario tersebut menjadi lebih baik.

5. Pembuatan Produk Tahap Akhir

Setelah melalui tahap perbaikan sampai akhir, produk skenario pembelajaran siap digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Produk akhir pada pengembangan ini berupa skenario pembelajaran menggunakan model *problem based learning* untuk pembelajaran teks fabel di SMP.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk memperoleh data untuk menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen tes dan non-tes (Sugiyono, 2018: 174).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kusioner merupakan teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sudaryono dkk, 2013: 30). Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket wawancara yang diberikan kepada guru bahasa Indonesia SMP Perintis 2 Bandarlampung dan angket validasi yang diberikan kepada validator ahli. Rincian instrumen tersebut adalah sebagai berikut.

1. Lembar wawancara yang diberikan kepada guru untuk mengetahui kendala yang dialami dalam proses pembelajaran teks fabel sebagai dasar untuk membuat skenario pembelajaran.

Tabel 3. Lembar Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Ibu membuat/menggunakan skenario pembelajaran?
2.	Jika ada, apakah skenario pembelajaran tersebut Ibu buat sendiri?
3.	Jika tidak, apa sajakah panduan yang Ibu gunakan sebagai perencanaan kegiatan pembelajaran?
4.	Apakah perencanaan kegiatan yang ibu gunakan adalah buatan sendiri?
5.	Apakah perencanaan kegiatan pembelajaran yang ibu pakai sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku?
6.	Apakah ibu mengalami kendala saat menggunakan perencanaan kegiatan

	pembelajaran yang saat ini Ibu gunakan khususnya pada materi teks fabel?
7.	Jika ada apa sajakah kendala tersebut?
8.	Model pembelajaran apa yang Ibu gunakan untuk kegiatan pembelajaran teks fabel?
9.	Media pembelajaran apakah yang Ibu gunakan pada kegiatan pembelajaran teks fabel?

2. Lembar angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli untuk uji kelayakan produk skenario pembelajaran. Lembar angket terdiri atas tiga aspek yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa.

a. Lembar angket terhadap aspek kelayakan isi

Indikator Penilaian		Deskripsi	Penilaian			
			Skor			
			4	3	2	1
Kesesuaian Materi dengan KD	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD)				
	Keluasa Materi	Materi yang disajikan mencerminkan jабaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD)				
	Kedalaman Materi	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, kasus,				

		latihan sampai interaksi antar konsep sesuai tingkat pendidikan di SMP dan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)				
Indikator Penilaian		Deskripsi	Penilaian			
			<i>Skor</i>			
			4	3	2	1
Keakuratan Materi	Keakuratan Konsep dan Definisi	Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep definisi yang ada dalam materi.				
	Keakuratan Fakta dan Data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.				
Mendorong Rasa Ingin Tahu	Mendorong Rasa Ingin Tahu	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD)				
	Menciptakan Kemampuan Bertanya	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD)				

b. Lembar angket terhadap aspek kelayakan penyajian

Indikator Penilaian		Deskripsi	Penilaian			
			Skor			
			4	3	2	1
Teknik Penyajian	Keruntutan Konsep	Penyajian dalam konsep disajikan secara runtut mulai dari yang mudah ke sukar, dari yang konkret ke abstrak dan dari yang sederhana ke kompleks, dari yang di kenal sampai yang belum kenal. Materi bagian sebelumnya bisa membantu pemahaman materi pada bagian selanjutnya.				
	Keterlibatan Peserta Didik	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak berpartisipasi).				
	Konsistensi Sistematika Sajian dalam Kegiatan Belajar	Sistematika penyajian dalam setiap kegiatan belajar taat asas (memiliki pendahuluan, isi dan penutup).				

c. Lembar angket terhadap aspek kelayakan bahasa

Indikator Penilaian	Deskripsi	Penilaian			
		Skor			
		4	3	2	1
Lugas	Ketepatan struktur kalimat				
	Keefektifan kalimat				
	Kebakuan istilah				
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				
Dialog dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik				
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa				
	Ketepatan ejaan				

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berikut akan dipaparkan simpulan yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Skenario pembelajaran teks fabel dengan model *problem based learning* untuk siswa kelas VII SMP dikembangkan dengan langkah-langkah pengembangan dimulai dari tahap (1) Pengumpulan informasi, yaitu melakukan studi pustaka dengan mewawancarai guru bahasa Indonesia SMP Perintis 2 Bandarlampung terkait pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. (2) Membuat desain produk, produk skenario pembelajaran teks fabel model *probelam based learning* disusun berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan 4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. (3) Validitas desain, yaitu pengujian kelayakan produk oleh ahli pembelajaran. (4) Perbaikan desain, yaitu melakukan revisi berdasarkan masukan serta saran dari dosen ahli. (5) Pembuatan produk tahap akhir, yaitu pembuatan produk akhir berdasarkan hasil revisi dan masukan dari dosen ahli.
2. Hasil penelitian pengembangan ini adalah skenario pembelajaran teks fabel menggunakan model *problem based learning* untuk siswa SMP kelas VII yang

telah dinyatakan layak digunakan oleh dosen ahli pembelajaran. Validitas berdasarkan kelayakan isi oleh validator I memperoleh rerata nilai 3,7 dan oleh validator II memperoleh rerata nilai 4 dengan persentase sebesar 93 % dan 100% masuk kategori “Sangat Layak”, berdasarkan kelayakan penyajian masing-masing validator memberikan nilai 4 persentase sebesar 100% masuk kategori “Sangat Layak”, sedangkan aspek kelayakan bahasa memperoleh rerata nilai dari validator I sebesar 3,5 dan validator II sebesar 3,37 dengan masing-masing rerata persentase 87,5% dan 84% keduanya mendapatkan kriteria “Sangat Layak”.

B. Saran

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil dan pembahasan tentang pengembangan skenario pembelajaran teks fabel menggunakan model *problem based learning* (PBL) untuk siswa SMP kelas VII, penulis menyarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia agar skenario pembelajaran yang telah penulis buat dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah.
2. Bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian sejenis dapat menggunakan skenario pembelajata yang telah dikembangkan sebagai referensi guna mendapat wawasan bagi peneliti tentang skenario pembelajaran teks fabel pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Fatimah Asri. 2020. *Pengembangan Instrumen Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Pembelajaran Teks Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Hosni Popi. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fabel Berbasis Contextual Teaching And Learning Di Kelas VII Mts Pancasila*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Online). Diakses pada tanggal 29 September 2019.
- Nurchayanti. 2020. *Pengembangan bahan ajar teks fabel bermuatan pendidikan karakter pada siswa kelas VII*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Nurdin dan Andriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Gravindo Persada: Jakarta.
- Priyatni Endang Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja Gravindo Persada: Jakarta.
- Sani Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017 (cetakan ke-26). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

- Suprihatin. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Kisah Teladan Upaya Menumbuhkan Karakter Dengan Pendekatan Saintifik Bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Taum Yoseph Yapi. 2017. *Pembelajaran Sastra Berbasis Teks: Peluang dan Tantangan Kurikulum 2013*. Universitas Sanata Dharma. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2019. Volume 11, Nomor 1, Maret 2017.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.
- Universitas Lampung, 2015. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung: Bandarlampung.
- Wahono dkk. 2016. *Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/Mts Kelas VII*. Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Wardini Bella Shanty. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerita Fabel Berbasis Lectora Inspire Menggunakan Metode C3 pada Kelas VII SMP Negeri 3 Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan*. Skripsi. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Widiyaningrum Enggar. 2020. *Pengembangan LKPD Pembelajaran Teks Fabel Dengan Cerita Bergambar Bagi Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Universitas Lampung.