

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TPS (*THINK PAIR SHARE*)
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANTIMURUNG
PADA MATERI MENULIS FABEL**

SKRIPSI



RISKA YULIANTI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUSLIM MAROS
2019**

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TPS (*THINK PAIR SHARE*)
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANTIMURUNG
PADA MATERI MENULIS FABEL**

SKRIPSI

Diajukan pada Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muslim Maros untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

**RISKA YULIANTI
15 88201 022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUSLIM MAROS
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TPS (*THINK PAIR SHARE*)
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANTIMURUNG
PADA MATERI MENULIS FABEL**

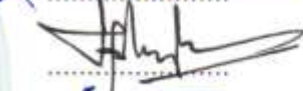
disusun oleh:

Riska Yulianti

1588201022

Telah diujikan dan diseminarkan
pada tanggal 17 Juli 2019

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Prof. Dr. H. Kaharuddin, M.Hum.	Ketua	
Dr. Fien Pongpalilu, S.E., M.Pd.	Anggota	
Irwan Fadli, S.Pd., M.Hum.	Anggota	
Wiwin Pramita Arif, S.Pd., M.Pd.	Anggota	

Maros, 30 Juli 2019
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muslim Maros
Delan,



Hikmah Rusdi, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0919128802

MOTO

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
Bacalah, dan Tuhanmulah yang Mahamulia.
Yang mengajar (manusia) dengan pena.
Dia mengajarkan manusia apa
yang tidak diketahuinya”.*
(QS. Al-Alaq: 1-5)

*Keberhasilan tidaklah diukur
Dari berapa banyak ilmu yang kita raih
Tapi, bagaimana mengamalkannya
Jadilah seperti padi yang akan tetap menunduk
Di alam kesederhanaan
Meski di atas cakrawala dan ketinggian ilmu
Yang dimilikinya*

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada Allah swt karena kepadaNya lah
kami menyembah dan kepadaNya lah kami memohon pertolongan.
Kupersembahkan Karya Sederhana ini
Sebagai tanda terima kasihku
Kepada bapak dan ibuku yang telah Mengurai Cinta Kasih tak terbatas
Lewat Doa dan Tetesan Keringat demi Kesuksesan
Ananda
Kepada Tante dan Ettaku
Dengan segala cinta dan doa restu yang mengiringi langkah perjuanganku
Kepada sahabat seperjuanganku mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra
Indonesia angkatan 2015, terkhusus hasmayanti dan mahasiswa pendidikan
biologi dalam hal ini kismawati, muliani serta mahasiswa STIM UMM
terkhusus Latifa Umra.
dan kakak pertiwi indah lestari S.Pd., M.Pd yang telah memberikan bantuan,
semangat dan motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini dan senior
di himpunan mahasiswa bahasa dan seni terkhusus Fitra Rahim S.Pd., M.Pd &
Muh.yusuf S.Pd yang memberikan semangat. untuk terus berjuang serta kakak
Hana yang tak kenal lelah membantu mengeditkan skripsi saya.
Terimah kasih atas semuanya..*

ABSTRAK

Riska Yulianti. 2019. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Melalui Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada Materi Menulis Fabel* (dibimbing oleh H. Kaharuddin dan Wiwin Pramita Arif).

Penelitian ini merupakan Jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) melalui media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada materi menulis Fabel. Pada pembelajaran materi menulis fabel, hasil analisis kualitatif terdapat data penelitian, diperoleh nilai hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model koopearatif tipe TPS (*Think Pair Share*) yaitu nilai tertinggi yang didapatkan oleh kelompok 1 atau nilai di bawah KKM yaitu 64 dan nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 83, Data yang telah dianalisis menunjukkan 10 kelompok mendapatkan nilai di atas KKM dan dua di antaranya di bawah KKM. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan model kooperatif TPS (*Think Pair Share*) Melalui Media Audio Visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII E SMPN 4 Bantimurung pada materi menulis Fabel.

Kata Kunci: *Think Pair Share*, Audio Visual, dan hasil belajar

ABSTRACT

Riska Yulianti. 2019. The Influence of Cooperative Type Tps (Think Pair Share) Model Through Audio Visual Media on Learning achievement of 7th Grade of 4th Bantimurung Junior High School Students on Fabel Writing Materials (supervised by H. Kaharuddin and Wiwin Pramita Arif).

This research type is a qualitative research that aims to determine the effect of the cooperative pair type TPS (*Think Pair Share*) model through audio visual media based on the learning achievement of 7th grade of Bantimurung Junior high school in writing Fable material. In learning fable writing material, the results of qualitative analysis contained research data that, obtained the value of learning achievement of students who were taught using cooperative model type TPS (*Think Pair Share*) which is the highest value obtained by group 1 or values below KKM which is 64 and the average value those who got it were 83, or 80%. The data that showed 10 groups got scores above the KKM and two of them were under the KKM. The results of this study indicates that the application of the cooperative model of TPS (*Think Pair Share*) Through Audio Visual Media provides a positive influence on the learning achievement of students of 7th grade of Bantimurung junior high school in writing Fable material.

Keywords: *Think Pair Share* , *Audio Visual*, *Learning Achievement*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Riska Yulianti
Nomor Induk Mahasiswa : 1588201022
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat : Jl. Poros Bantimurung Pakalu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tps (*Think Pair Share*) Melalui Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Bantimurung Pada Materi Menulis Fabel**”, adalah benar asli karya saya dan bukan jiplakan ataupun plagiat dari karya orang lain.

Jika kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa batalnya gelar saya, maupun sanksi pidana atas perbuatan saya tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat atas kesedaran saya sebagai civitas akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros.

Maros, 09 Juli 2019

Yang membuat



Riska Yulianti

**PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik UMMA Maros, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riska Yulianti

Nim : 15 88201 022

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada FKIP UMMA Maros **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-Exclusiv Royalty-Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul:

“Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tps (*Think Pair Share*) Melalui Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Bantimurung Pada Materi Menulis Fabel” Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksektif Ini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMMA Maros berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai Pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Maros

Pada Tanggal : Juli 2019

Menyetujui

Pembimbing I,

Yang membuat pernyataan



(Prof. Dr. H. Kaharuddin, M.Hum)



(Riska Yulianti)

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan ke hadirat Allah swt karena atas rahmat, karunia dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada manusia terbaik, Rasulullah Muhammad swt yang telah menyinari dunia ini dengan cahaya islami. Teriring harapan semoga umat beliau akan mendapatkan syafa'at dihari kemudian. Aamiin.

Penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) Melalui Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada Materi Menulis Fabel”**, diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros.

Proses penyelesaian skripsi ini sungguh merupakan suatu perjuangan panjang bagi peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penelitian, hingga penulisan skripsi, peneliti menemui banyak hambatan. Namun berkat bantuan, motivasi, doa, dan pemikiran berbagai pihak, maka hambatan-hambatan tersebut dapat teratasi. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap dengan selesainya skripsi ini, bukankah akhir dari sebuah karya, melainkan awal dari semuanya, awal dari sebuah perjuangan hidup.

Terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti haturkan kepada Ayahanda Abdul Kadir Haning S.Pd. dan Ibunda Nurjanna serta saudara-saudara saya dan tante saya Hj.Muliati S.Pd dan Etta Suharto.S atas segala pengorbanan, pengertian, kepercayaan, dan segala doanya sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan baik. Kiranya Allah swt senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya peneliti sampaikan kepada :

1. Dr. H. Muhammad Ikram Idrus, M.S, Ketua Yayasan Perguruan Islam Maros.
2. Prof. Nurul Ilmi, M.Sc., Ph.D., Rektor Universitas Muslim Maros.
3. Hikmah Rusdi, S.Pd., M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros.
4. Ernawati S.Pd., Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros.
5. Ita Suryaningsih, S.Psi.,M.A., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muslim Maros.
6. Prof. Dr. H. Kaharuddin, M.Hum. Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, pikiran, memberi motivasi dalam membimbing dan mengarahkan peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Keikhlasan beliau memberi semangat kepada peneliti untuk mengerjakan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan Wiwin Paramita Arif,S.Pd.,M.Pd Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini serta berdiskusi ketika ide

awal penelitian ini peneliti ajukan hingga revisi-revisi penelitian ini sehingga menambah wawasan peneliti. Dari keikhlasan beliau, peneliti senantiasa bersemangat mengerjakan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Muslim Maros yang tidak dapat kami sebut namanya satu persatu yang telah memberikan ilmu selama peneliti menempuh pendidikan.
8. Staf pegawai Universitas Muslim Maros yang telah bekerja dengan hati yang tulus dan melayani dengan penuh sabar demi kelancaran proses perkuliahan.
9. Pertiwi Indah Lestari S.Pd.,M.Pd yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Fitrah Rahim S.Pd.,M.Pd yang telah memberikan semangat dan motivasi penuh kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada sekolah SMPN 4 Bantimurung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk meneliti di sekolah tersebut.
12. Rekan-rekan mahasiswa seangkatan penulis yang selalu memberikan semangat dan rasa nyaman selama perkuliahan .
13. Terkhusus untuk teman kuliah peneliti, Hasmayanti, Kismawati yang selalu membagi ilmu dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bantuan dan kerja samanya dapat menjadi berkah dimata Allah swt.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Universitas Muslim Maros, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu persatu, kepada mereka semua tanpa

terkecuali peneliti ucapkan terima kasih yang teramat dalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Harapan peneliti, semoga dukungan, dorongan, dan bantuan serta pengorbanan yang telah diberikan oleh berbagai pihak hingga selesainya penulisan tulisan ini dijadikan nilai ibadah serta mendapatkan ridho dari Allah swt. Aamiin.

Akhirnya, peneliti berharap semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan untuk kemajuan pendidikan di Indonesia khususnya di Kabupaten Maros.

Maros, 09 Juli 2019

Penulis

Riska Yulianti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABTRACT	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
PESETUJUAN PUBLIKASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	7
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Definisi Operasional Variabel	30
E. Definisi Operasional	31
F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data	32
H. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif	10
4.1 Penilaian Hasil Karya Menulis Fabel	60
4.3 Hasil Penyusunan Struktur pada Fabel	64

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	28

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
2. Soal <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i>	85
3. Daftar Hadir Peserta Didik	90
4. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik	91
5. Nama Kelompok Peserta Didik	92
6. Analisis Hasil Validasi Instrumen	93
7. Hasil Karya Menulis Fabel Peserta Didik	99
8. Dokumentasi	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin berkembang pesat mempunyai dampak yang sangat besar terhadap konsep dan metode proses belajar mengajar karena kehidupan manusia yang makin berkembang pula. Dengan demikian pendidikan berlangsung terus menerus seumur hidup. Pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai seperangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Belajar akan lebih bermakna jika mengalami apa yang dipelajarinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan jangka panjang.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu peserta didik karena peserta didik yang akan belajar. Peserta didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual peserta didik tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat mengubah kondisi peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah akan berlangsung dengan baik apabila ada komunikasi timbal-balik antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan, sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi pelajaran dapat diterima peserta didik. Sikap aktif, kreatif dan inovatif terwujud dengan menempatkan peserta didik sebagai subyek pendidikan. Sedangkan peran guru adalah fasilitator dan bukan sebagai sumber utama belajar. Untuk membuktikan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari peserta didik bukanlah hal yang mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sebagai sumber utama belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan peserta didik sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan peserta didik malas belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) melalui media audio visual. Model ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi. Selain menggunakan TPS, media pembelajaran juga dapat mengatasi kurangnya minat peserta didik dalam belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sebagai pendidik guru harus lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Komputer dapat berperan sebagai media pembelajaran yang baik untuk menumbuhkan kembangkan minat dan kreativitas dalam pembelajaran, salah

satunya adalah audio visual. Audio visual yang pada dasarnya adalah rangkain gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain. Pembelajaran dengan media audio visual bertujuan untuk memudahkan memahami materi. Dengan audio visual, peserta didik akan memperoleh gambaran yang nyata sehingga proses penerimaan akan lebih bermakna. Media audio visual juga berguna untuk melawan kebosanan dalam belajar sehingga tetap aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika minat untuk belajar muncul, maka materi yang disampaikan pun akan jauh lebih mudah diterima oleh peserta didik dan timbul lah suasana belajar yang produktif.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Lestari, PI (2017) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS melalui pendekatan inkuiri terbimbing dapat meningkatkan kompetensi belajar mahasiswa Biologi Semester 1 STKIP YAPIM Maros pada konsep asam basa yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan pada aktivitas, motivasi belajar, respond an hasil belajar mahasiswa. Senada dengan hasil penelitian selanjutnya oleh Lestari, PI (2017) menyatakan bahwa penerapan metode TPS berbasis media animasi dapat meningkatkan kompetensi peserta didik, dan sangat berperan dalam keaktifan peserta didik.

Hasil penelitian Sekarini, (2014) menyatakan bahwa penerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) melalui media audio visual peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Think, Pair, Share* selama kegiatan pembelajaran peserta

didik berdiskusi bersama dengan pasangan untuk memecahkan sebuah permasalahan pada suatu topik yang dibahas sehingga memungkinkan peserta didik untuk saling berinteraksi untuk mengutarakan pendapatnya.

Namun ternyata saat ini masih banyak permasalahan yang muncul disekolah ini, diantaranya adalah : 1) Pencapaian nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih rendah yakni hanya 70% berdasarkan pernyataan guru bidang studi SMPN 4 Bantimurung pada pendidikan *Study* Bahasa Indonesia. 2) Selama ini, metode yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan Bahasa Indonesia umumnya adalah ceramah masih menjadi pilihan dalam penyampaian materi, sehingga cenderung bosan, acuh dan kurang bersemangat untuk belajar. 3) SMPN 4 Bantimurung belum pernah menerapkan metode kooperatif *Think Pair Share* (TPS), ini berdasarkan pengakuan langsung dari pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia disekolah tersebut melalui observasi. Penerapan metode *Think Pair Share* (TPS) ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dalam kelas melalui diskusi. Baik dengan pasangan maupun dengan seluruh kelas akan terbiasa menemukan jawaban dari pernyataan yang diajukan, memahami konsep serta terlatih bisa belajar secara mandiri, secara berpasangan, maupun berbagi dengan teman kelasnya. Menurut Tarigan (1995) menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi tidak langsung dengan pihak lain. Menulis teks fabel merupakan salah satu bentuk keterampilan menulis kreatif yang berbeda dengan keterampilan menulis pada umumnya. Dalam menulis fabel peserta didik diajarkan

bagaimana cara memunculkan ide kemudian mengembangkan ide tersebut menjadi cerita fabel yang utuh hingga menyempurnakan hasil tulisannya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Melalui Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Bantimurung Pada Materi Menulis Fabel.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) melalui media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada materi menulis Fabel?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) melalui media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada materi menulis Fabel.

D. Manfaat Penelitian

1. Peserta didik

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah, meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi peserta didik, dan dapat menumbuhkan sikap kerja sama antar peserta didik.

2. Guru

Sebagai alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas peserta didik serta upaya mengurangi dominasi guru dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah

Dapat memberi sumbangan pemikiran kepada pengelola sekolah dalam rangka perbaikan model pembelajaran yang bervariasi.

4. Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang sulit setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS

Model *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sesuai yang dikutip Arends, dalam Trianto menyatakan bahwa *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas (Trianto, 2009). Metode struktural menekankan penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Dengan menggunakan suatu prosedur atau struktur tertentu, para peserta didik dapat belajar dari peserta didiklain dan berusaha untuk mengeluarkan pendapatnya dalam situasi non kompetisi sebelum mengungkapkannya di depan kelas. Kepercayaan untuk berpartisipasi dalam kelas.

Keunggulan dari TPS adalah optimalisasi partisipasi peserta didik. Sedangkan keuntungannya bagi guru adalah efisiensi waktu pemberian tugas dan meningkatkan kualitas dan kontribusi peserta didik dalam diskusi kelas. Peserta didik dan guru akan memperoleh pemahaman yang lebih besar akibat perhatian dan partisipasinya dalam diskusi. *Think Pair Share* memberikan kepada waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain.

(Dalam Aniah, 2015). Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik.

Arends (dalam Chotimah, 2009), menyatakan bahwa “*Think, Pair, Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas”. Dengan asumsi bahwa semua diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think, Pair, Share* dapat memberi peserta didik lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu.

Menurut Kurniasih dan Sani (Harlin dan Darlius, 2018) model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) atau berfikir berpasangan berbagi adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Pada dasarnya model ini merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.

Menurut (Imas Kurniasih, 2016). Model *Think Pair Share* (TPS) merupakan struktur kelompok yang dibuat secara berpasangan atau terdiri dari dua orang, terlebih dahulu diberi masalah-masalah IPA secara individu sehingga setiap individu memiliki persepsi awal tentang masalah tersebut. Setelah itu, dibentuk dalam kelompok dengan cara berpasangan. Asumsi awal yang terbentuk ini akan dipertemukan dalam tahap ini dan menyamakan persepsi untuk memecahkan masalah-masalah IPA yang diberikan sebelumnya. Setiap pasangan akan diminta berbagi dengan cara melaporkan apa yang telah mereka peroleh dari proses tersebut.

Peserta didik dapat belajar lebih banyak bila mereka secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar melalui berbicara, mengemukakan pendapat atau menulis. Jika peserta didik tidak menggunakan informasi segera setelah mereka mendengarnya, kemungkinan besar mereka akan lupa dalam waktu beberapa minggu. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dikembangkan suatu pendekatan selain duduk, mendengarkan dan menulis. Salah satu model yang digunakan untuk mengatasinya dikenal sebagai pembelajaran tipe TPS.

Tipe TPS membantu para peserta didik untuk mengembangkan kemampuan untuk berbagi informasi dan menarik kesimpulan, serta mengembangkan kemampuan untuk mempertimbangkan nilai-nilai dari suatu mata pelajaran” (Lyman dalam Ibrahim, 2000).

Tipe TPS memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut :

- a. Mudah dilaksanakan dalam kelas yang besar
- b. Memberikan waktu kepada peserta didik untuk merefleksikan isi materi pelajaran
- c. Memberikan waktu kepada peserta didik untuk melatih mengeluarkan pendapat sebelum berbagi dengan kelompok kecil atau secara keseluruhan

Adapun kelemahan pembelajaran kooperatif tipe TPS yaitu:(1)Tidak selamanya mudah bagi peserta didik untuk mengatur cara berpikir sistematis, (2) lebih sedikit ide yang masuk, (3) Jika ada perselisihan, tidak

ada penengah dari peserta didik dalam kelompok yang bersangkutan sehingga banyak kelompok yang melapor.

Secara umum, tahapan-tahapan dalam pembelajaran ini adalah mengajukan masalah bagi peserta didik untuk diselesaikan. Kemudian, peserta didik memikirkan, menyelesaikan secara individual, lalu berpasangan untuk mendiskusikan hasil pemikiran mereka. Setelah peserta didik melakukan diskusi dengan kelompoknya, guru menunjuk salah satu kelompok untuk berbagi. Pasangan yang terpilih berbagi kesimpulan dengan seluruh kelas. Ciri utama dari pembelajaran kooperatif tipe TPS adalah adanya tiga langkah utama yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran yaitu, *Think* (berpikir secara individual), *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku), dan *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain). Langkah-langkah dalam pembelajaran ini dapat dilihat pada tabel 2.1 (Arends, 2008 dalam Trianto, 2009).

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*

Langkah- Langkah	Kegiatan Pembelajaran
Tahap 1 (Pendahuluan)	• Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk setiap kegiatan, memotivasi peserta didik terlibat pada aktifitas pemecahan masalah • Guru menerangkan dan memfasilitasi kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Tahap 2 (Think)	• Guru menggali pengetahuan awal peserta didik • Guru memberikan Lembar kerja peserta didik kepada peserta didik • Peserta didik mengerjakan tugas tersebut secara individu.
Tahap 3 (Pair)	• Peserta didik dikelompokkan dengan teman sebangkunya • Peserta didik berdiskusi dengan pasangannya mengenai jawaban tugas yang telah dikerjakan
Tahap 4 (Share)	• Satu pasang peserta didik di panggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh peserta didik di kelas dan dipandu oleh guru
Tahap 5 (Penghargaan)	• Peserta didik di nilai secara individu dan kelompok

Tahapan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut (Arends, 2008 dalam Trianto, 2009).

1) Persiapan materi dan pengelompokan peserta didik

Hal yang perlu dilakukan pertama kali dalam pelaksanaan model ini adalah mempersiapkan bahan ajar dan lembar kerja peserta didik. Guru mengelompokkan peserta didik secara heterogen dan menjelaskan prosedur pelaksanaan serta batasan waktu setiap tahapan kegiatan.

2) Tahap Pendahuluan

Guru menunjukkan beberapa bagian menarik dari materi yang akan dibahas dan menjelaskan tujuan pembelajaran tersebut. Kemudian, guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk setiap kegiatan dan

memotivasi peserta didik supaya terlibat dalam aktifitas pemecahan masalah yang akan diberikan.

3) Pelaksanaan

a. Tahap *Think* (berpikir secara individu)

Proses pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) di mulai pada saat guru memberikan pertanyaan yang merangsang pemikiran peserta didik pada seluruh kelas. Pertanyaan yang diberikan oleh guru dimaksudkan agar para peserta didik mencari solusi atau jawaban dari masalah atau pertanyaan tersebut.

Pada tahap ini peserta didik di beri batasan waktu untuk memikirkan jawabannya sendiri terhadap pertanyaan yang diberikan. Waktu harus ditentukan oleh guru yang dalam penentuannya guru harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu pengetahuan dasar peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Jenis dan bentuk pertanyaan atau masalah yang disuguhkan, serta jadwal pembelajaran setiap kali pertemuan.

Hal yang dapat membantu berhasilnya tahapan ini meskipun tidak harus yaitu peserta didik diharuskan untuk menuliskan jawabannya atau solusi mereka. Peserta didik akan memiliki anggapan bahwa mungkin saja mengungkapkan jawaban salah, tapi harus dijelaskan oleh guru bahwa hal itu tidak apa-apa karena setiap peserta didik dapat mengemukakan jawaban yang berbeda. Tahapan ini secara

otomatis membentuk “waktu tunggu” sebelum masuk ke dalam tahapan diskusi.

b. Tahap *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku)

Akhir dari tahapan *Think* memberi tanda pada peserta didik untuk mulai bekerja dengan pasangannya. Setiap peserta didik kini memiliki kesempatan untuk mendiskusikan berbagai kemungkinan jawaban. Secara bersama, setiap pasang peserta didik dapat memformulasikan berdasarkan jawaban bersama untuk memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Pada dasarnya, proses ini dapat melaju satu langkah dengan meminta satu pasang peserta didik lain untuk membentuk kelompok dengan tujuan memperkaya pemikiran sebelum berbagi dengan kelompok yang lebih besar. Kelompok besar yang dibentuk ini dapat mengurangi kompetisi antar peserta didik sehingga didapatkan hasil sebagai usaha bersama. Tahap *Pair* dalam metode ini juga memungkinkan terjadinya lebih banyak diskusi di antara peserta didik tentang jawaban yang diberikan.

c. Tahap *Share* (berbagi di depan kelas)

Peserta didik mempresentasikan jawaban mereka secara perseorangan atau secara kelompok di depan kelas sebagai seluruh kelompok belajar. Pada saat kelompok yang dipilih maju ke depan mengkonstruksi jawabannya, maka setiap anggota dari kelompok tersebut dapat memperoleh nilai dari hasil pemikirannya. Tahap akhir dari tipe TPS memiliki beberapa keuntungan bagi seluruh peserta

didik. Peserta didik mencari jawaban yang sama dengan cara yang berbeda karena perbedaan individu dapat menghasilkan ekspresi yang unik atas jawaban dari pertanyaan.

d. Penghargaan

Langkah yang terakhir adalah melakukan penghargaan pada peserta didik dan setiap kelompok. Dari kegiatan penghargaan ini, di peroleh nilai individu dan nilai kelompok. Nilai individu di peroleh berdasarkan hasil jawaban pada tahap *think*, sedangkan nilai kelompok di peroleh berdasarkan jawaban pada tahap *pair* dan *share*, terutama pada saat presentasi membrikan penjelasan terhadap seluruh kelas.

2. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio Visual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Dari hasil penelitian media audiovisual sudah tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Beberapa manfaat alat bantu audio visual adalah:

a. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar;

- b. Mendorong minat;
- c. Meningkatkan pengertian yang lebih baik;
- d. Melengkapi sumber belajar yang lain;
- e. Menambah variasi metode mengajar;
- f. Menghemat waktu;
- g. Meningkatkan keingintahuan intelektual;
- h. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu;
- i. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama;
- j. Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu diluar pengalaman biasa;

3. Jenis-jenis Media Audio Visual

a. Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

1) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan

untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.film yang baik mamiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat menarik minat anak;
- b) Benar dan autentik;
- c) *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan;
- d) Sesuai dengan tingkatan kematangan audien;
- e) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar;
- f) Kesatuan dan *squence*-nya cukup teratur;
- g) Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan;

2) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

3) Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain yaitu:

- (a) Dituntun oleh instruktur, seorang instruktur atau guru menuntun peserta didik sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Melalui pengalaman-pengalaman visual.
- (b) Sistematis, siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
- (c) Teratur dan berurutan, siaran disajikan dengan selang waktu yang berurutan secara berurutan dimana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya,
- (d) Terpadu, siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya, seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis, dan pemecahan masalah.

Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.

Media komunikasi massa khususnya televisi berperan besar dalam hal interaksi budaya antar bangsa, karena dengan sistem penyiaran yang ada sekarang ini, wilayah jangkauan siarannya, tidak ada masalah lagi. Meskipun demikian, bagaimanapun juga televisi hanya berperan sebagai alat bukan merupakan tujuan kebijaksanaan komunikasi, karena itu televisi mempunyai fungsi:

a) Sebagai alat komunikasi massa

Daerah jangkauan televisi, dibelahan bumi manapun sudah tidak menjadi masalah bagi media massa. Hal ini karena ada revolusi dibidang satelit komunikasi massa yang terjadi pada akhir-akhir ini. Sebagai akibat adanya sistem komunikasi yang canggih itu, media massa televisi mampu membuka isolasi masyarakat tradisional yang sifatnya tertutup menjadi masyarakat yang terbuka.

b). Sebagai alat komunikasi pemerintah

Sebagai alat komunikasi pemerintah, televisi dalam pesan komunikasinya terhadap kondisi sosial budaya suatu bangsa, meliputi tiga sasaran pokok, yaitu:

- 1) Memperkokoh pola-pola sosial budaya
- 2) Melakukan adaptasi terhadap kebudayaan
- 3) Kemampuan untuk mengubah norma-norma sosial budaya bangsa.

b. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

1) Film bingkai suara (*sound slides*)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparent) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (*sound slide*) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (*frame*) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

2) Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

4. Karakteristik Media Audio Visual

Teknologi Audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama

proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linier;
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis;
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya;
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio visual

Media audio visual mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Ada dua jenis media audio visual disini yaitu audio visual gerak dan audio visual diam.

a. Kelebihan media audio visual gerak

1). Kelebihan dan kekurangan film sebagai media audio visual gerak.

Keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran antara lain:

- a) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
- b) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.

- c) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
- d) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- e) Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- f) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- g) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

Kekurangan-kekurangan film sebagai berikut:

- a) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien.
- b) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.
- c) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- d) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

b. Kelebihan dan kekurangan video sebagai media audio visual gerak

1). Kelebihan video

- a) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- b) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis.

- c) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- d) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- e) Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- f) Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru.
- g) Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Kekurangan video :

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan.
- b) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

c. Kelebihan dan kekurangan televisi sebagai media audio visual gerak

1). Kelebihan televisi:

- a) Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- b) Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.

- c) Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
- d) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam.
- e) Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat.
- f) Menarik minat anak.
- g) Dapat melatih guru, baik dalam *pre-service* maupun dalam *intervice training*.
- h) Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.

Kekurangan-Kekurangan Televisi:

- a) Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah.
- b) Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesan nya sesuai dengan kemampuan individual peserta didik.
- c) Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi tayangan TV sebelum disiarkan.
- d) Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua peserta didik untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
- e) Kekhawatiran muncul bahwa peserta didik tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan peserta didik bisa jadi bersifat pasif selama penayangan.

d. Kelebihan dan kekurangan media audio visual diam

1). Kelebihan dan kekurangan film bingkai sebagai media audio visual diam.

Kelebihan film bingkai sebagai media pendidikan adalah:

- a. Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan ke seluruh peserta didik secara serentak.
- b. Perhatian anak-anak dapat dipusatkan pada satu butir tertentu.
- c. Fungsi berpikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas.
- d. Film bingkai berada di bawah kontrol guru.
- e. Dapat dilakukan secara klasikal maupun individu.
- f. Penyimpanannya mudah (praktis).
- g. Dapat mengatasi keterbatasan keterbatasan ruang, waktu dan indera.
- h. Mudah direvisi/diperbaiki, baik visual maupun audionya.
- i. Relatif sederhana dan murah dibandingkan dengan media TV atau film.
- j. Program dibuat dalam waktu singkat.

Sumber: <http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/media-audio-visual.html>.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana (2004) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar yang diperoleh di di jenjang pendidikan.

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2009)

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang menetap. Anak dikatakan berhasil dalam belajar apabila berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tipe hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam proses belajar mengajar penting diketahui oleh dosen, agar dosen dapat merancang dan mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dalam dunia pendidikan untuk mengetahui keberhasilan pendidikan yang diberikan kepada peserta didik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sudjana (2004) menyatakan hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- 1) Faktor Intern Mahasiswa adalah faktor yang datang dari dalam diri mahasiswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan mahasiswa didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapainya. Faktor yang berasal dari dalam diantaranya: motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, serta keadaan sosial ekonomi.
- 2) Faktor Ekstern Mahasiswa adalah faktor yang datang dari luar diri mahasiswa atau lingkungan sekitarnya. Faktor ini dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar ialah kualitas pengajar.

7. Fabel

Secara etimologis fabel berasal dari bahasa latin fabulat. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada didalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya. Binatang-binatang yang ada pada cerita fabel memiliki karakter seperti manusia. Karakter mereka ada yang baik dan ada juga yang tidak baik. Mereka mempunyai sifat yang jujur, sopan, pintar, dan senang bersahabat, serta melakukan perbuatan terpuji. Mereka ada juga berkarakter licik, culas, sombong, suka menipu,

dan ingin menang sendiri. Cerita fabel tidak hanya ditujukan pada anak-anak, tetapi juga kepada orang dewasa.

Fabel memiliki empat bagian dalam struktur yaitu:

a. Orientasi

Bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu.

b. Komplikasi

Konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh yang lain. Konflik menuju klimaks.

c. Resolusi

Bagian yang berisi pemecahan masalah.

d. Koda(Boleh ada boleh tidak)

Bagian terakhir fabel yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

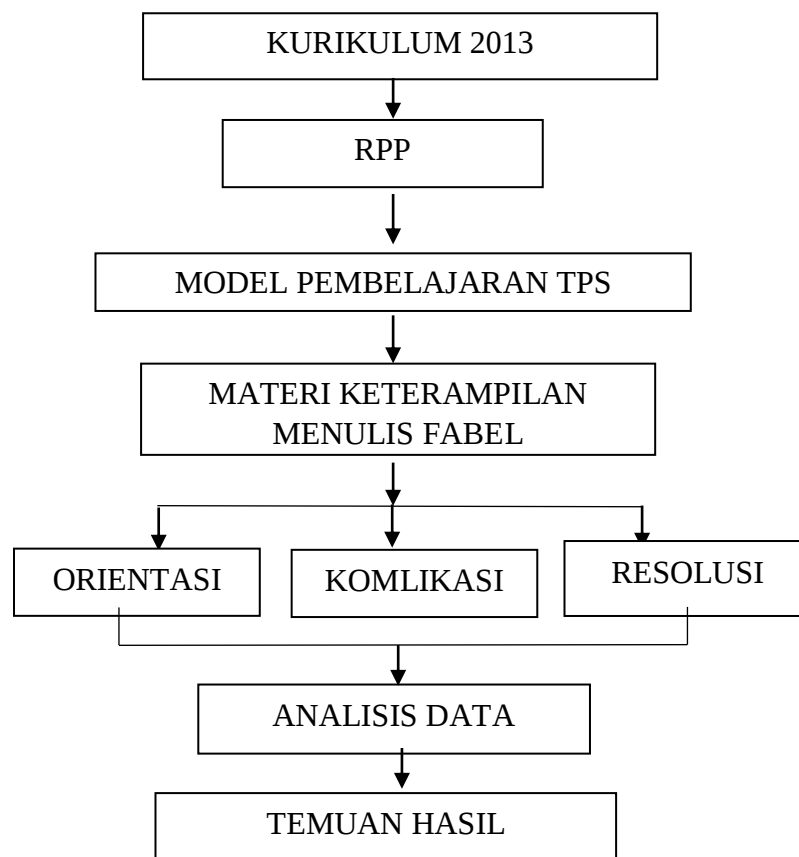
B. Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran merupakan arahan untuk dapat sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan, karena kerangka pemikiran merupakan alur pikir yang digunakan peneliti berdasarkan deskripsi teori dan latar belakang masalah.

Masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe TPS melalui media audio visual. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum 2013. Didalamnya terdapat langkah-langkah model pembelajaran model kooperatif tipe TPS pada

materi keterampilan menulis fabel. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Think Pair Share* melalui media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada materi menulis fabel.

Adapun bagan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) melalui Media Audio Visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada materi menulis fabel.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam pelaksanaan penelitian melibatkan seluruh peserta didik kelas VII SMPN 4 Bantimurung yaitu kelas VII E

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Random Sampling* Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII E SMPN 4 Bantimurung.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan metode kualitatif. Hasil belajar siswa akan dianalisis berdasarkan data yang ditemukan di lapangan. Jadi dengan menggunakan model kooperatif tipe TPS melalui media audio visual akan memberikan gambaran hasil belajar siswa kelas VII E SMPN 4 Bantimurung.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di SMPN 4 Bantimurung yang beralamat di jalan poros Bantimurung Kelurahan Kalabbirang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019, selama 2 bulan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiono, (2014) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 4 Bantimurung tahun ajaran 2018-2019.

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan sampel dari populasi penelitian kelas VII E yang berjumlah 24 orang yang bersumber dari hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti. Teknik sampling yang dipilih dalam penelitian ini adalah teknik random satu kelas yang akan diteliti dengan menggunakan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) media audio visual untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII E SMPN 4 Bantimurung.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Variabel bebas (*independent*) adalah model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) melalui media audio visual.
- b. Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah hasil belajar peserta didik.

2. Definisi Operasional

- a. Model *Think Pair Share* (TPS) atau berfikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik.
- b. Media Audio Visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.
- c. Hasil Belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Secara garis besar prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Orientasi lapangan berupa observasi di sekolah dan kelas (tempat penelitian).
2. Merancang perangkat pembelajaran (RPP), dan menyiapkan instrumen penelitian.
3. Perangkat pembelajaran RPP.
4. Proses pembelajaran dilaksanakan 4 kali pertemuan dengan menerapkan model TPS Media Audio Visual dikelas VII E SMPN 4 Bantimurung.
5. Pengumpulan data meliputi pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik (*pre-test* dan *post-test*).
6. Menganalisis data yang diperoleh pada poin 5 diatas.
7. Menyusun laporan akhir (Skripsi).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik catat yaitu mencatat semua aspek yang berhubungan dengan masalah penelitian ini yaitu Orientasi, Komplikasi, Resolusi dan penggunaan tanda baca.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan, selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dianalisis untuk menjelaskan kevalidan instrument model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) melalui media audio visual. Adapun data hasil ujicoba yaitu pengambilan data melalui lembar observasi keterlaksanaan media tersebut digunakan untuk menjelaskan kepraktisan penggunaan media. Berikut ini dikemukakan tentang analisis data dari penelitian ini:

Untuk mengetahui nilai yang diperoleh peserta didik, maka skor diubah ke nilai dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2008) :

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Struktur teks fabel ternyata struktur tidak jauh berbeda dengan teks cerita pendek. Teks cerita pendek disusun dengan struktur yang terdiri atas orientasi, kompliasi, resolusi. Sementara itu, teks fabel ditambah dengan struktur koda pada bagian akhir sehingga terbentuk orientasi, komplikasi, resolusi, koda yang dapat dilihat pada tabel 4.1

Struktur dapat diimplementasikan dalam teks fabel yang berjudul “Gajah dan Semut”.

Kelompok 1

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Pada suatu hari hiduplah seekor gajah dia adalah hewan terkuat di hutan dan selalu menyombongkan dirinya kepada teman-temannya, disuatu saat gajah bertemu dengan burung beo diatas pohon lalu gajah berkata “Berikan aku hormat karena aku hewan terkuat di hutan ini.
2.	Komplikasi	Burung beo pun berkata apa, ha ha ha... kenapa aku harus memberikan hormat kepadamu. “Gajah pun menjawab “kamu tidak percaya? Aku akan menunjukkan kehebohanku”. Gajah pun mengangkat pohon tersebut sambil tertawa ha ha

ha”. Burung beo pun pergi pun terbang meninggalkan gajah tanpa kata-kata. Suatu saat gajah pergi minum dipinggir sungai ia melihat seekor semut yang membawa makanan. Gajah menghampiri semut dan berkata “semut apa yang sedang menghampiri semut dan berkata “semut apa yang sedang kamu lakukan”. Semut menjawab “aku sedang mengumpulkan makanan sebelum musim hujan tiba”. Lalu gajah pun kesungai dan mengisi belainya dengan air lalu menyembrotkan air tersebut ke tubuh semut. Makanan yang dibawa semut telah dibasahi air dan tubuh semut basah kuyub. Gajah pun tertawa “ha ha ha...” semut berkata “lihatlah suatu saat nanti aku akan membalasmu”. Gajah menjawab ohh aku takut aku akan di balas oleh hewan kecil ini”. Suatu hari semut keluar untuk mencari makanan tak sengaja semut melihat gajah yang tertidur pulas. Semut mempunyai ide untuk membalas gajah yang tertidur pulas. Semut mempunyai ide untuk membalas gajah lalu semut masuk ke dalam belalai gajah dan mengigit belalai gajah.

- | | | |
|----|----------|--|
| | | Gajah pun terbangun karena kesakitan gajah |
| 3. | Resolusi | berteriak sambil menangis tolong-tolong siapa yang di dalam belalaiku. “semut mendengar tangisan gajah, semut pun keluar dari belalai gajah. Gajah berkata “aku minta maaf karena telah menjahilimu. |
| 4. | Koda | Disitulah gajah mulai menyadari kesalahannya dan tidak akan pernah mengganggu hewan-hewan yang ada di hutan. Oleh karena itu kita tidak boleh menyombongkan diri walaupun merasa diri kita yang terkuat, kita harus menghargai sesama makhluk hidup. |

Pada orientasi terdapat beberapa tokoh salah satunya adalah gajah yang merupakan hewan terkuat di hutan dan burung beo yang selalu memberikan hormat kepada gajah dan berlatarkan tempat di hutan. Selanjutnya pada komplikasi terdapat permasalahan diantara satu dengan tokoh yang lain contohnya burung beo pun berkata apa, ha ha ha ... kenapa aku harus memberikan hormat kepadamu. “gajah pun menjawab” kamu tidak percaya? Aku akan menunjukkan kehebohanku dan contoh berikutnya komplikasi menuju klimaks Gajah pun tertawa “ha ha ha...” semut berkata “lihatlah suatu saat nanti aku akan membalasmu”. Gajah menjawab ohh aku takut aku akan di balas oleh hewan kecil

ini”. Suatu hari semut keluar untuk mencari makanan tak sengaja semut melihat gajah yang tertidur pulas. Semut mempunyai ide untuk membalas gajah yang tertidur pulas. Semut mempunyai ide untuk membalas gajah lalu semut masuk ke dalam belalai gajah dan mengigit belalai gajah. Pada contoh resolusi gajah yang terbangun kesakitan dan meminta tolong ketika semut masuk ke belalai gajah lalu sang gajah berkata aku meminta maaf karena menjahilimu. Pada contoh koda gajah mulai menyadari kesalahannya yang ia perbuat dan tidak pernah mengganggu hewan-hewan yang ada di hutan. Oleh karena itu janganlah pernah menyombongkan diri walaupun merasa diri kita yang kuat. Pada intinya kita harus menghargai sesama makhluk hidup.

Kelompok 2

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Matahari siang itu bersinar amat terik. Para koloni semut memilih untuk tinggal di rumah. Mereka ingin bersantai sambil menikmati persediaan makanan
2.	Komplikasi	Tiba-tiba bumi terasa seperti seperti bergoyang koloni semut pun panik. “Gempa bumi! Gempa bumi!!” teriak semua semut mereka berbondong-bondong keluar dari sarang msereka yang berada didalam tanah. Namun begitu keluar dari sarang mereka, mereka kaget rupanya, ada kawanan gajah sedang mencari makan disana. Ya! Jadi bukan gempa bumi, melainkan ulah

gajah-gajah itu. Melihat hal itu, ketua koloni semut marah. “Hai, gajah, pergilah dari sini! Ini daerah kami!”
sera ketua koloni semut.

Hahaha! Apa kau bercanda, semut kecil? Hutan ini milik umum. Jadi siapapun boleh kesini, jawab ketua kawanan Gajah. “Tapi, kami lebih dulu tinggal di tempat ini!” balas ketua koloni semut. Namun, kawanan gajah tak peduli mereka hanyalah binatang kecil. Kawanan gajah pun melanjutkan makan. Mereka bahkan tak segan-segan sampai menghancurkan rumah koloni semut. Akibatnya, koloni semut harus berlari tunggang-tunggang agar tak terinjak kawanan gajah.

“Tapi kami lebih dulu tinggal ditempat ini!” “balas ketua koloni semut. Namun, kawasan gajah tak peduli mereka hanyalah binatang kecil. Kawanan gajah pun melanjutkan makan. Mereka bahkan tak segan-segan sampai menghancurkan rumah koloni semut. Akibatnya, koloni semut harus tunggang-langgang agar tak terinjak kawanan gajah.

Malam harinya setelah kawanan gajah pergi, koloni semut kembali kerumah mereka. Mereka pun berkumpul. “ini tidak bisa dibiarkan.”. Jika terus seperti

ini, bisa-bisa kawanan gajah menguasai tempat kita.

Protes salah satu semut, semut-semut setuju.

“ah! Bagaimana jika kita bicara baik-baik dengan mereka? Jika tidak berhasil, barulah kita menyerang mereka. “ucap ketua koloni semut”. Semua semut tertegun ragu. Mana mungkin tubuh kecil mereka dapat melawan para gajah yang besar. Tapi, ketua koloni semut berhasil meyakinkan koloninya. Koloni semut pun menyusun rencana untuk mengalahkan kawanan gajah. Esoknya, kawanan gajah berhasil kembali datang, ketua koloni semut mengadakan, hendak berbicara baik-baik. Sayang, kawanan gajah tak mau akhirnya, koloni semut menyerang kawanan gajah. Koloni semut menyerang bagian dalam gajah-gajah itu, seperti belalai dan telinga mereka, kulit luar gajah memang keras, tapi tidak dengan kulit bagian dalam mereka. Ketika para semut menyerang dengan mengigit kulit bagian dalam semua gajah kesakitan dan terjatuh.

3 Resolusi

Saat itulah, kawanan gajah sadar bahwa meskipun kecil semut tak bisa diremehkan. Buktinya, kini mereka kalah melawan semut.

Akhirnya kawanan gajah pun meminta maaf kepada koloni semut dan saat itulah kawanan gajah. dan koloni semut bersahabat dan kawanan gajah berjanji tidak akan pernah datang lagi ke kawasan mereka lagi.

4. Koda Fabel semut dan gajah adalah sehebat-hebatnya kita pasti ada orang lain yang memiliki keahlian yang lebih tinggi. Kelebihan yang kita miliki jangan membuat kita sombong dan lupa diri. Justru harus rendah hati.
-

Pada penjelasan orientasi terdiri dari tokoh koloni semut yang memilih untuk tinggal di rumah mereka yang ingin bersantai menikmati persediaan makanan dan contoh berikutnya komplikasi yang dimana di situ dijelaskan konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh yang lainnya ketika semut merasa seperti bergoyang koloni semutpun panik. Ketika para koloni semut ingin menyerang bagian dalam gajah-gajah itu seperti belalai dan telinga mereka. Dan berikutnya contoh resolusi yang dimana gajah itu sadar bahwa meskipun kecil semut tak bisa diremehkan. Akhirnya kawanan jagah itupun meminta maaf kepada koloni semut. Berikutnya contoh koda yang dimana dijelaskan yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh. semut dan gajah sehebat-hebatnya kita pasti ada orang lain yang memiliki keahlian yang lebih hebat atau tinggi oleh karena itu jangan membuat diri kita sombong dan lupa diri justru harus rendah diri.

Kelompok 3

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Pada suatu hari hiduplah seekor gajah yang sangat sombong, dan suka mengganggu hewan-hewan lain. Saat itu gajah bertemu dengan seekor burung beo yang sedang bertengkar dipohon. “aku hewan paling kuat di hutan ini”.
2.	Komplikasi	Kata gajah kepada burung beo. Gajah pun mencabut pohon yang ditempati burung beo, beo pun pergi ke sungai untuk meminm air, tiba-tiba gajah bertemu dengan semut yang sedang membawa makanan ke dalam sarannya. “Mau kau bawa ke mana makanan itu”. Kata gajah. “aku mau mmbawa makanan ini ke dalam saranku. “kata semut. Gajah mengambil air dengan belalainya dan menyembur semut. Semut pun basah dan makanannya kotor. Aku akan membalasmu nanti. “kata semut”. Keesokan harinya semut melihat gajah yang sedang tertidur pulas, semut itu masuk kedalam belalai gajah dan mengigitnya. Gajah pun terbangun

		kesakitan dan mulai menangis.
	Resolusi	yang ada didalam belalaiku toloh kearlah”. Kata gajah. Semut pun keluar dari belalai gajah. Gajah terkejut melihat semut. Gajah pun meminta maaf dan mulai menyadari kesalahannya dia tdk akan mengganggu hewan lainnya lagi.
4	Koda	Kita tdk boleh sombong dan meremehkan hewan lain, karena semua makhluk memiliki kelebihan masing” dan kekurangan masing”.

Pada contoh yang pertama adalah orientasi terdapat beberapa tokoh salah satunya seekor gajah yang sombong yang suka mengganggu hewan lain. Ketika bertemu seekor burung beo yang sedang bertengkar dipohon ketika sang gajah tidak sengaja bertemu dengan beo tersebut. Dan gajah tersebut berkata aku hewan paling kuat di hutan. Contoh selanjutnya komplikasi ketika gajah berkata burung beo gajah pun mencabut pohon yang ditempati burung beo beo pun pergi ke sungai untuk meminum air. Berikutnya contoh resolusi yang dimana bagian ini yang berisi pemecahan masalah. Siapapun yang ada didalam belalaiku tolong keluarlah kata gajah. Gajahpun meminta maaf dan mulai menyadari kesalahannya dia tidak akan mengganggu hewan lain lagi. Dan contoh yang terakhir koda kita tidak boleh sombong dan meremehkan orang lain.

Kelompok 4

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Pada suatu hari hiduplah seekor gajah yang sangat suka mengganggu dan menyombongkan diri. Pada saat itu gajah sedang berjalan mengelilingi hutan.
2.	Komplikasi	Dan ditengah jalan gajah bertemu dengan burung beo, gajah menyuruh burung beo untuk taat kepadanya tetapi burung beo tidak mau, gajah pun menjadi marah dan mencabut pohon yang dihindangi oleh burung beo. Saat pohon itu tercabut gajah tertawa dan burung beo pergi menjauhi si gajah. Seperti dulu gajah melanjutkan perjalanannya untuk menuju ke sungai untuk minum. Saat sampai di sungai gajah melihat semut yang sedang mengangkat makanan. Gajah tiba-tiba mengambil air menggunakan belainya dan menyembur semut.
3.	Resolusi	Semut terjatuh dan makanannya menjadi kotor. Semut menjadi marah dan berjanji akan membalasnya. Pada saat itu gajah sedang tertidur pulas dan semut mempunyai rencana, semutpun masuk ke dalam belainya sang gajah dan mengigit belai gajah gajah menjadi kesakitan. Dan meminta maaf kepada semut

	pada saat itu gajah tidak lagi usil dan tidak mengganggu teman-temannya lagi.
4. Koda	Kita mempunyai kelebihan masing-masing walaupun kita kecil.

Contoh orientasi pertama. Pada suatu hari hiduplah seekor gajah yang suka mengganggu hewan lain dan suka menyombongkan diri. Berikutnya contoh komplikasi yang dimana disitu di jelaskan konflik atau permasalahan di tengah jalan gajah bertemu dengan burung beo gajah menyuruh burung beo untuk taat kepadanya tetapi burung beo tersebut tidak mau, gajah pun menjadi marah mencabut pohon yang dihindangi oleh burung beo. Contoh yang ketiga resolusi yang dimana dijelaskan bagian yang berisi pemecahan masalah. Saat itu gajah sedang tertidur pulas dan semut mempunyai rencana untuk masuk ke dalam belalai sang gajah dan mengigitnya. Lalu gajah kesakitan. Dan gajah tersebut meminta maaf kepada semut.

Kelompok 5

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Suatu hari hiduplah seekor gajah, dia memaksa hewan untuk menunduk kepadanya. Dan dia meremehkan kekuatan hewan lain dan selalu menjahili mereka. Pada suatu hari ingin pergi ke sungai
2.	Komplikasi	Dan dia bertemu burung beok dia memaksa burung

beo untuk tunduk kepadanya, tetapi burung beok menolak. Gajah pun marah, dan mengangkat pohon yang di tinggali burung beok. Setelah dihancurkan tempat tinggalnya, burung pun pergi dengan kesal. Dengan gajah yang sombong gajah pun tertawa ha, ha, ha!! Dan meninggalkan burung beok untuk melanjutkan perjalanan gajah pun sampai di tujuannya dan melihat saran semut, di pinggir sungai. Dan dia melihat semut yang sedang mengumpulkan makanannya, gajah pun mengganggu semut. Ke esokan harinya gajah pergi minum. Lalu, ia melihat lagi semut membawa makanan, dan gajah mengambil air dan menggunakan belalainya yang panjang lalu ia menyemburkan ke arah semut semut dengan marah karena makanannya kotor dan badannya basah, semut berkata aku akan membalasmu, pada suatu hari dan gajah tertawa terbahak-bahak ke esokan harinya semut melihat gajah yang tertidur pulas semut pun menghampiri gajah dan mendapatkan ideh untuk membalaskan dendamnya. Semut pun memasuki belalai gajah dan mengigitnya sampai gajah terbangun.

3.	Resolusi	Gajahpun terbangun dan kesakitan menanggil semut pun keluar dari belalai gajah dan gajah pun meminta maaf kepada semut. Akhirnya gajah pun meninggalkan semut tanpa pengetahuan semut, jadi sejak hari itu gajah pun tidak perna menjahili hewan lain.
4.	Koda	Kita tidak memandang besar kecilnya kita mempunyai kelebihan masing” seperti semut bisa masuk selah” yang kecil sedang kan gajah

Orientasi dijelaskan bagian awal dari cerita yang berisi pengenalan tokoh latar, tempat dan waktu. Suatu hari hiduplah seekor gajah dia memaksa hewan untuk menunduk kepadanya dan dia meremehkan kekuatan hewan lain dan selalu menjahili mereka. Berikutnya contoh konflikasi menjelaskan tentang konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh yang lain dan dia bertemu burung beo dia memaksa burung beo untuk tunduk kepadanya tetapi burung beo tersebut menolak dan gajah pun marah lalu mengangkat pohon yang ditinggali burung beo. Keesokan harinya gajah pergi minum. Lalu, ia melihat lagi semut membawa makanan, dan gajah mengambil air dan menggunakan belalainya yang panjang lalu ia menyemburkan ke arah semut-semut dengan marah karena makanannya kotor dan badannya basah, semut berkata aku akan membalasmu. Contoh berikutnya adalah resolusi yang berisi tentang pemecahan masalah. Gajah pun

terbangun dan kesakitan memanggil semut, semut pun keluar dari belalai gajah dan gajah pun meminta maaf kepada semut.

Kelompok 6

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Suatu hari gajah sedang berjalan-jalan dan gajah bertemu dengan seekor burung beak dan gajah ingin mengganggu burung beak itu yang sedang beristirahat. Tiba-tiba gajah tertawai dan gajah itu menjatuhkan pohon dan burung itu pergi. Tidak lama kemudian gajah pergi ke sungai.
2.	Komplikasi	Untuk minum dan ia melihat semut yang membawa makanan. “hai semut kenapa kamu membawa makanan” semut pun berkata aku ingin makan makanan untuk nanti malam, gajah pun tertawa ha ha ha. Dan gajah pun mengambil air untuk menyiram semut dan akhirnya semut itu marah karna makanannya kotor semut ingin membalas dendam. Dan keesokan harinya gajah sedang tertidur dan semut melihat gajah yang tidur dan semut melihat gajah yang tidur dan semut mempunyai ide semut masuk ke belalainya dan mengigitnya.

3. Resolusi Dan gajah terbangun, dan gajah pun menangis dan semut keluar dari belalai gajah, dan gajah pun kaget melihat semut dan gajah pun meminta maaf kepada semut dan gajah pun pergi

Penjelasan pertama membahas mengenai orientasi suatu hari gajah sedang berjalan-jalan dan gajah bertemu dengan seekor burung dan gajah ingin mengganggu burung beo itu yang sedang beristirahat. Contoh kedua membahas tentang konflikasi. Dan gajah mengambil air untuk menyiram semut dan akhirnya semut itu marah karena makanannya kotor. Dan untuk penjelasan yang terakhir yaitu resolusi dan gajah terbangun lalu gajah tersebut menangis dan semut keluar dari belalai gajah, dan gajah pun kaget melihat semut dan gajah pun meminta maaaf kepada semut dan gajah pun pergi.

Kelompok 7

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Pada zaman dahulu hidup seekor gajah yang sangat sombong dia selalu mengejek dan mengganggu hewan lain. Pada suatu hari saat gajah sedang jalan-jalan dihutan dia melihat seekor burung beo, ha ha ha apa yang kau lakukan tidakkah kau lihat aku sedang lewat aku adalah hewan terkuat dihutan ini ayolah tunduk

padaku meninggalkan gajah yang sangat sombong itu.

2. **Komplikasi** Gajah pun pergi ke jalan sungai untuk minum seperti biasanya didekat sungai hiduplah seekor semut setiap hari semut itu mengumpulkan makanan. Gajah sering mengganggu semut “Hai semut kecil kemana kau akan membawa makanan itu”. Karna gajah aku harus bersiap dan mengumpulkan banyak makanan karna semut gajah pun mengambil air menggunakan belalainya dan menyiram semut itu semut itu pun sangat basah dan makannya kotor “aku akan beri kamu pelajaran suatu hari nanti” kata semut-semut sangat marah kepada gajah karena kesombongannya dia berjanji akan membalas gajah. Keesokan harinya saat semut berjalan-jalan mencari makan dia melihat gajah yang sedang tertidur.

3. **Resolusi** Dia pelan-pelan berjalan menuju belalai gajah samai dia terbangun dan gajah itu menangis dan berteriak kesakitan semut itu mendengar gajah yang sangat kesakitan “HHH seorang tolong aku” kata gajah sambil menangis semut pun keluar dari belalai gajah. Gajah pun ketakutan ketika melihat semut itu keluar dari belalai gajah. Gajah pun lunduk dan minta maaf kepada semut. Gajah pun mengerti kesalahannya dia

pun tidak pernah mengganggu hewan lain.

4. Koda Tidak ada besar dan kecil kita hebat di jalan masing-masing jangan sombong dengan kemampuan kita. Gunakanlah untuk menolong siapapun.
-

Contoh yang pertama yaitu orientasi yang dimana disitu dijelaskan bagian awal dari suatu cerita. Pada zaman dahulu hidup seekor gajah yang sangat sombong dia selalu mengejek dan mengganggu hewan lain. Contoh berikutnya yaitu komplikasi yang dimana dijelaskan konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh yang lain gajah pun pergi ke sungai untuk minum seperti biasanya didekat sungai lalu bertemu dengan semut. Contoh yang ketiga disitu dijelaskan mengenai resolusi. Dia pelan-pelan berjalan menuju belalai gajah dia terbangun dan berteriak kesakitan.

Kelompok 8

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Pada zaman dahulu hiduplah seekor gajah burung nuri dan semut. Pada suatu hari gajah berjalan kehutan untuk menyombongkan dirinya.
2.	Komplikasi	Tiba-tiba gajah bertemu dengan burung nuri. Dan gajah berkata hai burung nurih kamu tidak lihat aku lewat tuduklah padaku karena aku paling kuat di hutan

	ini. Burung nuri berkata buat apa aku tuduk pada kamu, gajah pun tertawa ha''ha''ha kamu tidak mau bertuduk padaku gajah pun mengakat pohon itu dan burung nuri itu terbang meninggalkan gajah itu. Gajah pun berjalan kembali seperti biasa gajah pergi minum air di tepi sungai hiduplah seekor seorang semut di pinggir sungai gunung
3. Resolusi	Keesokan hari semut melihat gajah sedang tertidur dan semut berjalan terbangun dan merasa kesakitan dan gajah pun menangis dan minta tolong dan semut mendengar suara tangisanyah dan semut pun keluar dan gajah bertunduk dan minta maaf pada semut gajah pun pergi meninggal semut dan dia berjanjih tidak akan menggau hewan lain.
4. Koda	Setiap orang memiliki kemampuan masing-masing baik itu kecil maupun besar karena kita memiliki kemampuan yg berbeda-beda kita harus saling menghargai, jangan sampai akibat kesombongan karena memmiliki kemampuan yg kita kita tidak melihat kemampuan orang lain oleh karena itu kita tidak dapat merendahkan kemampuan orang lain

merasa kemampuan kitalah yg paling hebat.

Penjelasan pertama membahas mengenai orientasi pada zaman dahulu hiduplah seekor gajah, burung nuri dan semut. Penjelasan selanjutnya mengenai komplikasi yang dimana disitu di jelaskan tentang konflik atau permasalahan yang dihadapi kedua tokoh. Tiba-tiba gajah bertemu dengan burung nuri. Dan gajah berkata hai burung nuri kamu tidak takut aku lewat diatasmu karena aku paling kuat di hutan ini. Penjelasan yang terakhir mengenai resolusi yang dijelaskan tentang bagian yang berisi pemecahan masalah. Keesokan harinya semut melihat gajah sedang tidur dan semut berjalan terbangun dan merasa kesakitan, gajah pun menangis dan minta tolong.

Kelompok 9

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Suatu hari hiduplah seekor gajah yang sangat jahil, ia merasa bahwa kekuatannya yang paling hebat. Ketika ia sedang berjalan-jalan mencari makan ia melihat seekor burung yang sedang berada diatas pohon. Gajah berkata kepada burung bahwa ialah yang mempunyai kekuatan yang sangat hebat oleh karena itu gajah ingin dihormati oleh seluruh hewan yang ada

di hutan.

2. Komplikasi Tetapi burung sangat keras kepala sehingga tidak ingin menghormati gajah, gajah merasa kesal sehingga gajah tersebut menjatuhkan pohon yang sedang dihindangi burung dan burung terbang menjauhi gajah. Seperti biasanya gajah setiap hari pergi ke pinggir sungai untuk minum, saat itu gajah melihat seekor semut yang sedang mengumpulkan makanan, gajah mulai mengganggu semut yang sedang mencari makan gajah pun mengambil air lewat belalainya lalu, menyemprotkan air itu ke tubuh semut hingga membuat semut terjatuh dan membuat makanan semut menjadi kotor semut pun merasa kesal dan akan membalaskan dendamnya kepada gajah.

-
3. Resolusi Keesokan harinya semut pun ingin kembali mencari makan dan tak sengaja melihat gajah yang sedang tertidur pulas, semut pun ingin kembali memberi pelajaran kepada gajah, semut pun masuk kedalam belalai gajah dan mengigit belalai gajah, gajah pun terbangun dan merasa kesakitan sehingga gajah menangis semut pun mendengar tangisan gajah semut pun mendengar tangisan gajah semut pun keluar dari belalai sang gajah merasa terkejut dan ketakutan.
-

Hingga saat itu gajah pun berjanji tidak akan mengganggu hewan lainnya.

-
- | | |
|-----------|---|
| 4. Koda | Setiap orang memiliki kemampuan masing-masing baik itu kecil maupun besar karena kita memiliki kemampuan yang berbeda-beda kita harus saling menghargai, jangan sampai akibat kesombongan karena memiliki kemampuan yang kuat kita tidak melihat kemampuan orang lain oleh karena itu kita tidak dapat merendahkan kemampuan orang lain dan merasa kemampuan kitalah yang paling hebat. |
|-----------|---|
-

Orientasi dijelaskan bagian awal dari cerita yang berisi pengenalan tokoh latar, tempat dan waktu. Suatu hari hiduplah seekor gajah yang sangat jahil, ia merasa bahwa kekuatannya yang paling hebat. Ketika ia sedang berjalan-jalan mencari makan ia melihat seekor burung yang sedang berada diatas pohon. Berikutnya contoh komplikasi menjelaskan tentang konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh yang lain burung sangat keras kepala sehingga tidak ingin menghormati gajah, gajah merasa kesal sehingga gajah tersebut menjatuhkan pohon yang sedang dihindangi burung dan burung terbang menjauhi gajah. Seperti biasanya gajah setiap hari pergi ke pinggir sungai untuk minum, saat itu gajah melihat seekor semut yang sedang mengumpulkan makanan, gajah mulai mengganggu semut yang sedang mencari makan gajah pun mengambil air lewat belalainya lalu, menyembrotkan air itu ke tubuh semut. Contoh berikutnya

adalah resolusi yang berisi tentang pemecahan masalah. gajah pun terbangun dan merasa kesakitan, sehingga gajah menangis semut pun mendengar tangisan gajah semut pun mendengar tangisan gajah, semut pun keluar dari belalai sang gajah merasa terkejut dan ketakutan. Hingga saat itu gajah pun berjanji tidak akan mengganggu hewan lainnya.

Kelompok 10

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Suatu hari hidup seekor gajah yang sangat besar dan sombong semua orang takut kepadanya. Suatu hari gajah berjalan-jalan dan bertemu dengan seekor burung kakatua, gajah berkata “burung kakatua kau harus hormat kepadaku apabila kau lewat di depanku karna aku yang yang terbesar dan terkuat di hutan ini.
2.	Komplikasi	Burung kakatua pun tak ingin hormat kepada gajah dan gajah pun marah dan mengangkat pohon yang ditinggali dan setelah itu gajah pun tertawa terbahak-bahak tak lama kemudian gajah pun pergi ke sungai untuk minum dan bertemu dengan semut yang sedang membawa makanan. Setelah minum gajah bertanya kepada semut “bahwa knp engkau pulang baik membawa makanan. “semut pun menjawab”, “bahwa saya pulang baik membawa makanan karena beberapa

hari lagi hujan akan turun. “dan gajah pun langsung menyiram air yang banyak yang ada dibelalainya, semut pun berkata “tertawalah sesukamu suatu hari aku akan membalasmu”. Dan suatu hari gajah gajah tertidur pulas, semut pun keluar untuk mencari makanan. Semut mempunyai ide, semut pun memasuki belalai gajah dan langsung mengigitnya sampai gajah terbangun kesakitan.

Semut pun mendengar tangisan gajah dan semut langsung keluar. Gajah lalu meminta maaf kepada semut dan hewan dan semut pun berkata maupun besar dan kecil kita memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

4. Koda

Dari kisah gajah dan semut kita dapat mempelajari bahwa kita tak boleh sombong dengan kelebihan kita maupun kuat lemah, dan kita tak boleh mengejek teman yang lemah karna Tuhan menciptakan kita dengan kelebihan yang berbeda-beda.

Orientasi menjelaskan tentang bagian awal dari cerita. Suatu hari seekor gajah yang sangat besar dan sombong semua orang takut kepadanya. Suatu hari gajah berjalan-jalan dan bertemu dengan seekor burung kakak tua, gajah berkata “

burung kakak tua kau harus hormat kepadaku apabila kau lewat didepanku karena aku yang terbesar dan terkuat di hutan ini. Contoh berikutnya yaitu komplikasi yang dimana di situ dijelaskan mengenai konflik atau permasalahan diantara kedua belah pihak atau masing-masing tokoh. Burung kakak tua pun tak ingin hormat kepada gajah dan gajah pun marah dan mengangkat pohon yang di tinggali dan setelah itu gajah pun tertawa terbahak-bahak tak lama kemudian gajah pun pergi ke sungai untuk meminum dan bertemu dengan semut yang sedang membawa makanan. Contoh yang ketiga mengenai resolusi. Lalu gajah minta tolong sampai menangis-nangis. Semut pun mendengar tangisan gajah dan semut langsung keluar.

Kelompok 11

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Suatu hari ada gajah yang berjalan di tengah hutan, saat itu ada burung kakak tua yang telah mengganggu perjalanannya.
2.	Komplikasi	Dan burung kakak tua itu membuat gajah marah sampai-sampai gajah mengangkat pohon yang ditinggali burung kakak tua, setelah gajah mengangkat pohon yang ditinggali burung kakak tua itu pun kabur dan gajah pun melanjutkan perjalanannya, setelah itu gajah pun sampai ke sungai untuk mencari minum dan setelah minum gajah pun melihat semut membawa

makan ke sarangnya dan gajah berkata buat apa kamu membawa makanan kesarangmu, semut berthak aku membawa makanan karena cuaca mau hujan, dan gajah pun mengambil air dan menyemprotkan ke semut, semut berkata sombong sekali kamu gajah. Suatu saat nanti aku akan membalas perduatanmu.

Pada suatu hari semut pun tidak sengaja melihat gajah tidur, semut mempunyai ide untuk membalas pembuatan gajah dan semut pun pergi ke arah gajah dan memasuki belalainya dan gajah pun kesakitan, dan dia sadar kalo dia salah.

3. Resolusi

Gajah sedang tertidur dan semut berjalan terbangun dan merasa kesakitan dan gajah pun menangis dan minta tolong dan semut mendengar suara tangisanyah dan semut pun keluar dan gajah bertunduk dan minta maaf pada semut gajah pun pergi meninggalkan semut dan dia berjanjih tidak akan menggau hewan lain.

4. Koda

Tidak ada besar dan kecil kita hebat di jalan masing-masing jangan sombong dengan kemampuan kita.

Orientasi menjelaskan tentang bagian awal dari cerita. Suatu hari ada gajah yang berjalan di tengah hutan. dan selanjutnya komplikasi menuju klimaks yang

dimana di situ menjelaskan Dan burung kakak tua itu membuat gajah marah sampai-sampai gajah mengangkat pohon yang ditinggali burung kakak tua. Dan contoh yang terakhir ada pada resolusi yaitu bagian yang berisi pemecahan masalah seperti Gajah sedang tertidur dan semut berjalan terbangun dan merasa kesakitan dan gajah pun menangis dan minta tolong dan semut mendengar suara tangisanyah dan semut pun keluar dan gajah bertunduk dan minta maaf.

Kelompok 12

No.	Struktur Fabel	Fabel
1.	Orientasi	Suatu hari ada seekor gajah yang sedang berjalan-jalan ditengah hutan. Setiap harinya gajah itu mengganggu hewan-hewan yang berada disekitar hutan.
2.	Komplikasi	Ditengah hutan gajah melihat burung yang berada di atas pohon. Gajah pun berkata kepada burung hai burung tidak kamu menyadari aku adalah seorang yang kuat, gajah pun menyobongkan dirinya dan burung pun menjawab perkataan gajah, burung pun berkata hei gajah sombong sekali kau, mendengar perkataan itu gajah tak segang, segang mengangkat pohon yang dinaiki burung pohon itu tumbang lalu burung itu terbang jauh menghindari sigajah, gajah pun tertawa ha, ha, ha gajah pun pergi ke pinggir

sungai untuk meminum air. Tak di sengaja gajah melihat semut yang sedang membawa makanan, gajah pun mendekati semut, dan berkata hei semut kamu sedang apa? Semut pun menjawab aku sedang mengambil makanan dari tengah hutan untuk dibawah kesarangku, sebentar lagi kan hujan jadi aku mengambil makanan sebanyak-banyaknya, lalu gajah mengambil air menggunakan belalainya, gajah pun menyembrot air ke pada semut, semut pun marah dan berkata hei gaja kenapa kau menyembrotku, gajah pun tertawa berbahak-bahak ha..ha..ha.. Semut lalu pergi dan berkata didalam hatinya, lihat saja nanti gajah aku akan membalas perbuatannya. Ke esokan harinya semut melihat gajah tertidur pulas, semut pun mendekati gajah lalu masuk kebelalai gajah, semut pun mulai mengigit belalai gajah.

gajah pun terbangun dan ia pun menangis dan berkata tolong, tolong siapa pun yang berada di dalam belalaiku tolong keluar, semut pun keluar dari belalai gajah, gajah pun terkejut dan berkata kepada semut, semut maafkan aku telah mengganggu, gajah pun pergi dan berkata di dalam hatinya, lihat saja nanti gajah, aku akan membalas perbuatanmu.

Ke esokan harinya semut melihat gajah tertidur pulas, semut pun mendekati gajah lalu masuk kebelalai gajah, semut pun mulai menggigit belalai gajah.

3. Resolusi Gajah pun terbangun dan dia pun menangis dan berkata tolong-tolong siapa pun yang berada di dalam belalaiku tolong keluar, semut pun keluar dari belalai gajah, gajah pun terkejut dan berkata kepada semut, semut maafkan aku telah mengganggumu, gajah pun pergi meninggalkan gajah pun meninggalkan semut dan berjanji ia tidak akan mengganggu hewan hutan lagi.

4. Koda Janganlah kita memandang besar, kecilnya seseorang karna kita punya kelebihan masing-masing.

Orientasi menjelaskan tentang bagian awal dari cerita, suatu hari ada seekor Gajah yang sedang berjalan di tengah hutan. Contoh berikutnya yaitu komplikasi yang dimana Gajah dijelaskan mengenai konflik atau permasalahan diantara kedua belah pihak atau masing-masing tokoh. Gajah mengambil air menggunakan belalainya, gajahpun menyeprot air kepada semut. Semutpun marah dan berkata “Hei Gajah kenapa kamu menyeprotku: Gajah pun tertawa terbahak-bahak. Contoh yang ketiga mengenai resolusi, Gajahpun terkejut dan berkata kepada semut “Maafkan aku telah mengganggumu” Gajahpun pergi meninggalkan semut.

Tabel 4.2 Penilaian Hasil Karya Menulis Fabel Kelas VII E

No	Nama Peserta Didik	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Tanda Baca	Koda	Nilai
1.	Kelompok 1	5	5	5	4	5	96
2.	Kelompok 2	5	4	5	5	5	96
3.	Kelompok 3	5	4	5	4	4	88
4.	Kelompok 4	3	3	3	4	3	64
5.	Kelompok 5	4	5	4	4	3	80
6.	Kelompok 6	5	3	4	5	2	76
7.	Kelompok 7	3	4	5	5	5	88
8.	Kelompok 8	3	4	5	5	5	84
9.	Kelompok 9	3	4	5	3	5	80
10.	Kelompok 10	5	5	5	3	5	92
11.	Kelompok 11	3	5	5	4	4	84
12.	Kelompok 12	3	5	3	4	2	68

Keterangan :

5 : Sangat Utuh

4 : Utuh

3 : Cukup Utuh

2 : Kurang Utuh

1 : Sangat Tidak Utuh

Dari penilaian hasil karya menulis fabel didapatkan peserta didik kelompok 1 mendapatkan nilai 96 berdasarkan penilaian orientasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), komplikasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), Resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 4 (dikategorikan utuh), dan koda yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), peserta didik kelompok 2 mendapatkan nilai 88 berdasarkan penilaian orientasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), komplikasi yaitu 4 (dikategorikan utuh), resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 4 (dikategorikan utuh) dan koda yaitu 4 (dikategorikan utuh), peserta didik kelompok 3 mendapatkan nilai 96 berdasarkan penilaian orientasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), komplikasi yaitu 4 (dikategorikan utuh), resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh) dan koda yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh). Peserta didik kelompok 4 mendapatkan nilai 64 berdasarkan penilaian orientasi yaitu 3 (dikategorikan kurang utuh), komplikasi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), resolusi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), tanda baca yaitu 4 (dikategorikan utuh), koda yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh). Peserta didik kelompok 5 mendapatkan nilai 80 berdasarkan penilaian orientasi yaitu 4 yaitu (dikategorikan utuh), komplikasi yaitu 5 yaitu (dikategorikan sangat utuh), resolusi yaitu 4 (dikategorikan utuh), tanda baca yaitu 4 (dikategorikan utuh), dan koda yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), peserta didik kelompok 6 mendapatkan nilai 76 berdasarkan penilaian orientasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), komplikasi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), resolusi yaitu 4

(dikategorikan utuh), tanda baca yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh) koda yaitu 2 (kurang utuh). Peserta didik kelompok 7 mendapatkan nilai 88 berdasarkan penelitian orientasi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), komplikasi yaitu 4 (dikategorikan utuh), resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), koda yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh).

Peserta didik kelompok 8 mendapatkan nilai 84 berdasarkan penelitian orientasi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), komplikasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 4 (dikategorikan utuh), koda yaitu 4 (dikategorikan utuh). Peserta didik kelompok 9 mendapatkan nilai 80 berdasarkan penelitian orientasi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), komplikasi yaitu 4 (dikategorikan utuh), resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), koda yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh). Peserta didik kelompok 10 mendapatkan nilai 92 berdasarkan hasil penelitian orientasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), komplikasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), koda yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh). Peserta didik kelompok 11 mendapatkan nilai 84 berdasarkan hasil penelitian orientasi yaitu 3 yaitu (dikategorikan cukup utuh), komplikasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), resolusi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh), tanda baca yaitu 4 (dikategorikan utuh), koda yaitu 4 (dikategorikan utuh). Peserta didik kelompok 12 mendapatkan nilai 68 berdasarkan hasil

penelitian orientasi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh) komplikasi yaitu 5 (dikategorikan sangat utuh). Resolusi yaitu 3 (dikategorikan cukup utuh), tanda baca yaitu 4 (dikategorikan utuh) dan koda yaitu 2 (dikategorikan kurang utuh).

B. Pembahasan

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan lebih lanjut mengenai hasil penelitian terhadap data berdasarkan penilaian hasil karya menulis fabel kelas VII E SMPN 4 Bantimurung terhadap data hasil belajar yang diperoleh dari penelitian.

Berdasarkan analisis data terlihat bahwa penerapan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai berdasarkan data yang dianalisis penyusunan struktur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, tanda baca dan koda nilai yang didapatkan peserta didik yaitu kelompok 1 mendapatkan nilai 96, kelompok 2 mendapatkan nilai 96, kelompok 3 mendapatkan nilai 88, kelompok 4 mendapatkan nilai 64, kelompok 5 mendapatkan nilai 80, kelompok 6 mendapatkan 76, kelompok 7 mendapatkan nilai 88, kelompok 8 mendapatkan nilai 84, kelompok 9 mendapatkan nilai 80, kelompok 10 mendapatkan nilai 92, kelompok 11 mendapatkan nilai 84 dan kelompok 12 mendapatkan nilai 68 dengan jumlah rata-rata yaitu 83, sebagian kelompok melebihi nilai KKM sehingga menunjukkan penggunaan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*)

Melalui Media Audio visual Baik untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis fabel.

Sebagaimana pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Penyusunan Struktur pada Fabel

No.	Kelompok	Nilai
1.	Kelompok 1	96
2.	Kelompok 2	96
3.	Kelompok 3	88
4.	Kelompok 4	64
5.	Kelompok 5	80
6.	Kelompok 6	76
7.	Kelompok 7	88
8.	Kelompok 8	84
9.	Kelompok 9	80
10.	Kelompok 10	92
11.	Kelompok 11	84
12.	Kelompok 12	68

Berdasarkan tabel 4.3 gambaran bahwa diperoleh sebagian kelompok melebihi nilai KKM (70) sehingga menunjukan penggunaan model kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) Melalui Media Audio Visual baik untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis fabel.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kualitatif terdapat data penelitian, diperoleh nilai hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model koopearatif tipe TPS (*Think Pair Share*) yaitu nilai tertinggi yang didapatkan oleh kelompok 1 atau nilai di bawah KKM yaitu 64 dan nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 83, Data yang telah dianalisis menunjukkan 10 kelompok mendapatkan nilai di atas KKM dan dua diantaranya di bawah KKM. Penerapan model kooperatif TPS (*Think Pair Share*) Melalui Media Audio Visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII E SMPN 4 Bantimurung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah dan pendidik, diharapkan dapat menerapkan dan merekomendasikan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) dalam proses pembelajaran untuk menciptakan keaktifan peserta didik di dalam kelas baik pada mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.
2. Bagi pendidik yang akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) di harapkan mampu memberikan terobosan dalam membuat bahan ajar agar berkesan bagi para peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian kali ini dapat dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniah. 2015. *Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif dengan metode Think Pair Share* pada peserta didik kelas VII SMP 30 SATAP Mansimisi lombo. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Chotimah, Hasnul.2009. *Strategi-strategi Pembelajaran* untuk Penelitian Tindakan kelas. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Harlin dan Darlis. 2018. *Perbandingan model Two Stay Two Strey (TSTS) Dengan Think Pair Share (TPS) Terhadap hasil belajar TDO SMK PGRI Tanjung Raya, Jurnal pendidikan teknik Mesin* vol 5 No.1:63.
- Hasriati Titik, Agus Trianto, E. Kosasih. 2016. *Bahasa Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang Kemendikbud:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016.
- Ibrahim, M, dkk. 2000 *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Unesa University Press.
- Imas Kurniasih S.pd. 2016. *Model Pembelajaran*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar.
- Lestari : PI. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Melalui pendekatan inkuiri terbimbing untuk meningkatkan aktivitas, motivasi, respon Mahapeserta didik. Jurnal Ecosystem STKIP Yapim Maros* vol.17.No.2.
- Miltzer, D. 2002. The Relationship In Physics And Other Sciense: The Need For Special Science Courses For Teachers. American Journal Physics, 58 (8). Hal 734-741.
- Rahmawati, roekhan, Nurchasanah. 2016. *Pengembangan media pembelajaran menulis teks fabel dengan macromedia flash bagi siswa smp*. Universitas negeri Malang. Jurnal pendidikan, Vol. 1 , No. 7, Bulan Juli, Tahun 2016, 1323-1329.
- Sekarini, Dewi,M. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran TPS (Think, Pair, Share) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar. IPS kelas V SD. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.Vol. 2 No .1 .

Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Sugiono. 2014. *Metode penelitian suatu kuantitatif dan R & D*. Bandung: Aya beta.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: prenada Media Group. Vol. 1 No. 3.

<http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/media-audio-visual.html>.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Bantimurung
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Fabel
Kelas / Semester : VII / Genap
Pertemuan : I (satu)
Alokasi Waktu : 2×45 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.
- 4.11 Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat
- 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

1. menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
2. Mendaftar kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
3. Mengurutkan isi cerita fabel
4. Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan
 - a. Pengertian cerita fabel
 - b. Jenis cerita fabel
 - c. Tujuan komunikasi cerita fabel
 - d. Pola pengembangan isi pada cerita fabel
2. Keterampilan
 - a. Praktik memahami isi cerita fabel (menjawab pertanyaan hal yang dideskripsikan, apa saja informasi rincian)
 - b. Praktik menentukan pola pengembangan isi teks (menggambarkan alur cerita)

E. Strategi Pembelajaran

1. Model : Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas
3. Langkah-Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Waktu
Pendahuluan Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa) • Memberi salam dan mengabsen peserta didik. • Menyampaikan tujuan	• Menjawab salam dan unjuk jari. • Mendengarkan dan memperhatikan	10 Menit

pembelajaran. • Memberikan pretest • Memberikan petunjuk model pembelajaran TPS	anpenyampai an tujuan pembelajaran oleh guru • Mengerjakan • Memperhatik an penjelasan guru	
Kegiatan Inti Fase 2 (Menyajikan Informasi) • Membaca/ mendengarkan contoh fabel dan jenis cerita fabel • Memberikan informasi tentang komponen fabel • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan memahami materi berdasarkan video, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Fase 3 (Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar) • Meminta peserta didik berpasangan dengan teman sebangkunya (kelompok 2 orang) • Menjelaskan cara-cara bekerja sama dalam kelompok	• Mendengark an dan memperhatik an penjelasan guru • Mempelajari materi pada buku peserta didik dan bertanya jika ada yang belum dipahami. Mencari masing-masing pasangan Mendengarkan penjelasan guru	80 Menit

• Memberikan tugas yang akan didiskusikan Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar) • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan Tugas secara individu atau mandiri (<i>tahap Think</i>) • Meminta peserta didik untuk memikirkan kembali jawaban Tugas dengan pasangannya (<i>tahap Pair</i>). Selama peserta didik bekerja, guru berkeliling untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam menyelesaikan Tugas yang diberikan. • Memperhatikan dengan seksama kerjasama kelompok • Mengarahkan peserta didik untuk memulai diskusi kelas dengan memberikan kesempatan kepada wakil masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan kelompok lain menanggapi (<i>tahap share</i>) Fase 5 (Evaluasi) • Memberikan penguatan pada hasil diskusi • Memberikan pertanyaan atau kuis Fase 6 : Memberi Penghargaan • Memberikan penghargaan kelompok berdasarkan pengamatan proses kerja kelompok maupun penilaian individu/kelompok	Mengerjakan tugas. Berdiskusi dengan pasangan Bekerja sama Berdiskusi dan menanggapi hasil diskusi • Mendengarkan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari • Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
--	--	--

	• Menerima penghargaan	
Penutup • Membimbing peserta didik membuat rangkuman materi yang telah dipelajari • menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • Menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	• Membuat rangkuman • Mendengarkan penjelasan guru • Peserta didik menjawab salam	

F. Penilaian

1. Teknik : Tes tulis dan penugasan.
2. Bentuk : Isian dan tugas yang dikerjakan secara individu

G. Media/alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/alat : Buku, Infokus, LCD
2. Bahan : Cerita fabel
3. Sumber Belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 209 s.d 234.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 95 s.d 96.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Bantimurung
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Fabel
Kelas / Semester : VII / Genap
Pertemuan : II
Alokasi Waktu : 2×45 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.
- 4.12 Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat
- 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

1. menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
2. Mendaftar kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
3. Mengurutkan isi cerita fabel
4. Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan
 - a. Pengertian cerita fabel
 - b. Jenis cerita fabel
 - c. Tujuan komunikasi cerita fabel
 - d. Pola pengembangan isi pada cerita fabel
2. Keterampilan
 - a. praktik memahami isi cerita fabel (menjawab pertanyaan hal yang dideskripsikan, apa saja informasi rincian
 - b. Praktik menentukan pola pengembangan isi teks (menggambarkan alur cerita.

E. Strategi Pembelajaran

1. Model : Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas
3. Langkah-Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Pendahuluan Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa) • Memberi salam dan mengabsen peserta didik . • Menyampaikan tujuan pembelajaran.	• Menjawab salam dan unjuk jari. • Mendengarkan dan memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru	10 Menit

• Mengingat kembali materi sebelumnya yang terkait dengan materi yang akan dipelajari • Menyampaikan pokok materi yang akan diajarkan. • Memotivasi peserta didik, misalnya dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini, karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.	• Mengingat materi prasyarat. • Menyimak materi yang disampaikan oleh guru • Memperhatikan penjelasan guru	
Kegiatan Inti Fase 2 (Menyajikan Informasi) Memberikan penjelasan singkat tentang Tujuan komunikasi cerita fabel dan Pola pengembangan isi pada cerita fabel. • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan memahami materi berdasarkan video, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Fase 3 (Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar) • Meminta peserta didik berpasangan dengan teman sebangkunya (kelompok 2 orang) • Menjelaskan cara-cara bekerja sama dalam kelompok • Memberikan tugas yang akan didiskusikan Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar) • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan Tugas secara individu atau mandiri (<i>tahap Think</i>)	• Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru • Mempelajari materi pada buku peserta didik dan bertanya jika ada yang belum dipahami. Mencari masing-masing pasangan Mendengarkan penjelasan guru Mengerjakan Tugas. Berdiskusi dengan pasangan	80 Menit

• Meminta peserta didik untuk memikirkan kembali jawaban Tugas dengan pasangannya (<i>tahap Pair</i>). Selama peserta didik bekerja, guru berkeliling untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam menyelesaikan Tugas yang diberikan. • Memperhatikan dengan seksama kerjasama kelompok • Mengarahkan peserta didik untuk memulai diskusi kelas dengan memberikan kesempatan kepada wakil masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan kelompok lain menanggapi (<i>tahap share</i>) Fase 5 (Evaluasi) • Memberikan penguatan pada hasil diskusi • Memberikan pertanyaan atau kuis Fase 6 : Memberi Penghargaan • Memberikan penghargaan kelompok berdasarkan pengamatan proses kerja kelompok maupun penilaian individu/kelompok	Bekerja sama Berdiskusi dan menanggapi hasil diskusi • Mendengarkan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari • Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru • Menerima penghargaan	
Penutup • membimbing peserta didik membuat rangkuman materi yang telah dipelajari • menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • Menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	• Membuat rangkuman • Mendengarkan penjelasan guru • Peserta didik menjawab salam	

F. Penilaian

- a. Teknik : Tes tulis dan penugasan.
- b. Bentuk : Isian dan tugas yang dikerjakan secara individu

G. Media/alat, Bahan dan Sumber Belajar

- a. Media/alat : Buku, Infokus, LCD
- b. Bahan : Cerita fabel
- c. Sumber Belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 209 s.d 234.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 95 s.d

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Bantimurung
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Fabel
Kelas / Semester : VII / Genap
Pertemuan : III
Alokasi Waktu : 2×45 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.
- 4.13 Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat
- 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

1. menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
2. Mendaftar kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.
3. Mengurutkan isi cerita fabel
4. Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan
 - a. Pengertian cerita fabel
 - b. Jenis cerita fabel
 - c. Tujuan komunikasi cerita fabel
 - d. Pola pengembangan isi pada cerita fabel
2. Keterampilan
 - a. Praktik memahami isi cerita fabel (menjawab pertanyaan hal yang dideskripsikan, apa saja informasi rincian)
 - b. Praktik menentukan pola pengembangan isi teks (menggambarkan alur cerita)

E. Strategi Pembelajaran

1. Model : Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas
3. Langkah-Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Pendahuluan Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa) • Memberi salam dan mengabsen peserta didik. • Menyampaikan tujuan pembelajaran.	• Menjawab salam dan unjuk jari. • Mendengarkan dan memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru	10 Menit

• Mengingat kembali materi sebelumnya yang terkait dengan materi yang akan dipelajari • Menyampaikan pokok materi yang akan diajarkan. • Memotivasi peserta didik, misalnya dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini, karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.	• Mengingat materi prasyarat. • Menyimak materi yang disampaikan oleh guru • Memperhatikan penjelasan guru	
Kegiatan Inti Fase 2 (Menyajikan Informasi) • Memberikan materi singkat tentang isi cerita fabel dan menentukan pola pengembangan isi teks (menggambarkan alur cerita) • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan memahami materi berdasarkan video, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Fase 3 (Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar) • Meminta peserta didik berpasangan dengan teman sebangkunya (kelompok 2 orang) • Menjelaskan cara-cara bekerja sama dalam kelompok • Memberikan tugas yang akan didiskusikan Fase 4 (Membimbing kelompok bekerja dan belajar) • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan Tugas secara individu atau mandiri (<i>tahap Think</i>)	• Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru • Mempelajari materi pada buku peserta didik dan bertanya jika ada yang belum dipahami. Mencari masing-masing pasangan Mendengarkan penjelasan guru Mengerjakan tugas. Berdiskusi dengan pasangan	80 Menit

• Meminta peserta didik untuk memikirkan kembali jawaban Tugas dengan pasangannya (<i>tahap Pair</i>). Selama peserta didik bekerja, guru berkeliling untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam menyelesaikan Tugas yang diberikan. • Memperhatikan dengan seksama kerjasama kelompok • Mengarahkan peserta didik untuk memulai diskusi kelas dengan memberikan kesempatan kepada wakil masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan kelompok lain menanggapi (<i>tahap share</i>) Fase 5 (Evaluasi) • Memberikan penguatan pada hasil diskusi • Memberikan pertanyaan atau kuis Fase 6 : Memberi Penghargaan • Memberikan penghargaan kelompok berdasarkan pengamatan proses kerja kelompok maupun penilaian individu/kelompok	Bekerja sama Berdiskusi dan menanggapi hasil diskusi • Mendengarkan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari • Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru • Menerima penghargaan	
Penutup • membimbing peserta didik membuat rangkuman materi yang telah dipelajari • menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • Menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	• Membuat rangkuman • Mendengarkan penjelasan guru Peserta didik menjawab salam	

F. Penilaian

1. Teknik : Tes tulis dan penugasan.
2. Bentuk : Isian dan tugas yang dikerjakan secara individu

G. Media/alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/alat : Buku, Infokus, LCD
2. Bahan : Cerita fabel
3. Sumber Belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 209 s.d 234.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Edisi Revisi 2016. Halaman 95 s.d 96

Mengetahui,
Guru Bidang Studi

Maros, Apri 2019
Guru Mata Pelajaran

Afrida Ranteala, S.P

Nip. 197004241994122006

Riska Yulianti

NIM. 1588201022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj. Aida Rayana, S.Pd

NIP. 196812281993032012

LAMPIRAN 2

SOAL *PRE TEST* DAN *POST TEST*

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Pokok bahasan	: Teks Cerita Fabel
Semester	: Genap
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit

Petunjuk soal

1. Berdoalah dahulu sebelum mengerjakan soal.
 2. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen di pojok kanan atas pada lembar jawaban.
 3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.
 4. Teliti kembali pekerjaanmu, sebelum diserahkan pada guru.
-

Soal

1. Jelaskan pengertian fabel?
2. Sebutkan dan jelaskan struktur teks cerita fabel?
3. Bacalah cerita fabel di bawah ini, lengkapilah struktur dan menelaah struktur fabel?

Cerita Fabel Seekor Rubah dan Burung Bangau



Cerita Fabel Seekor Rubah dan Bangau

Pada suatu hari ada seekor rubah tengah jalan-jalan di sekitar hutan. Ia kemudian berfikir bahwa hari ini cuaca cerah dan ia bisa pergi memancing. Kemudian, ia pun mempersiapkan alat untuk memancing dan segera bergegas menuju telaga yang ada di tengah hutan.

Saat tiba di telaga, ia mendapati ada burung bangau di sana sedang seberang. Ia pun menyapa sembari mengeluarkan pancingnya, “Hai bangau, apa yang sedang kau lakukan?” Rubahpun membayangkan bahwa ia akan memperoleh ikan yang banyak untuk makan malamnya.

Bangau pun menjawab, “Aku sedang berenang sambil menikmati air telaga yang sejuk membasahi buluku” Jawab bangau sembari menggepakkan sayapnya.

Rubah pun mulai memancing dan tak lama kemudian pancingnya bergetar. Ia pun bergegas menarik pancingnya dan menyaksikan seekor ikan di sana. Dengan penuh suka cita ia berkata, “Asyik aku akan pesta besar nanti malam. Bangau, apakah kamu mau makan malam di tempatku?” Tanya rubah sambil membereskan alat memancingnya.

Bangau pun mengiyakan ajakan rubah. Dan tepat di waktu makan malam, bangau datang ke rumah rubah, “Tok...tok...tok!!”

Sembari membuka pintu rumahnya, rubah berkata “Silahkan masuk!”. Mereka pun duduk di meja makan yang sudah tertata rapi. Bangau merasa amat lapar karena aroma masakan yang mengundang selera. “Baunya sangat harum, tentu saja rasanya enak”.

Akhirnya makanan dihidangkan. Rubah memasak sup ikan dan meletakkannya di mangkuk kecil. Menyaksikan hal tersebut, bangau sedih karena paruhnya yang panjang tentu saja ia tidak bisa memakan sup di mangkuk kecil tersebut.

Akhirnya, sang bangau hanya menatap dan berdiam. Melihat hal itu, rubah bertanya, “Bangau kenapa kamu tidak makan? Kamu tidak suka?”

“Paruhku panjang sehingga tidak bisa dipakai untuk memakan sup di mangkuk kecil tersebut” Jawab bangau.

Rubah pun menjawab, “Maafkan aku bangau, namun yang ku punya hanya mangkuk kecil ini. Tapi kamu tidak perlu bersedih karena aku sudah menemukan jalan keluar.”

Akhirnya, rubahpun mengambil sebuah rantang dan mengisinya dengan sup sampai penuh. “Ini bawalah rantangnya pulang dan kamu bisa menikmati makan malam di rumahmu.” Ujar rubah. Kemudian, bangau pun menjawab, “Terima kasih rubah, kamu baik sekali. Besok giliran aku yang akan mengundangmu makan malam di rumah”.

4. Apa judul cerita fabel di atas?
5. Uraikan kejadian yang dialami oleh rubah di atas dalam table di bawah ini?

Awalnya....
Tiba-tiba...
Lalu...
Selanjutnya...
Kemudian
Akhirnya...

KUNCI JAWABAN *PRE TEST* DAN *POST TEST*

1. Fabel adalah fiksi berupa dongeng yang menggambarkan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Karakter binatang dalam cerita fabel dianggap mewakili karakter manusia dan diceritakan mampu bertindak seperti manusia tetapi tidak menghilangkan karakter binatangnya.
2.
 - a. Orientasi adalah bagian awal dari sebuah cerita fabel. Orientasi berisi pengenalan dari cerita fabel, seperti pengenalan background, pengenalan tokoh, maupun latar tempat dan waktu.
 - b. Komplikasi merupakan klimaks dari cerita, berisi puncak permasalahan yang dialami tokoh.
 - c. Resolusi berisi pemecahan masalah yang dialami tokoh.
 - d. Koda adalah bagian akhir dari cerita. Biasanya berisi pesan dan amanat yang pada padat cerita fabel tersebut.

3.
 - a. orientasi

Pada suatu hari ada seekor rubah tengah jalan-jalan di sekitar hutan. Ia kemudian berfikir bahwa hari ini cuaca cerah dan ia bisa pergi memancing. Kemudian, ia pun mempersiapkan alat untuk memancing dan segera bergegas menuju telaga yang ada di tengah hutan.

- b. Komplikasi

Saat tiba di telaga, ia mendapati ada burung bangau di sana sedang seberang. Ia pun menyapa sembari mengeluarkan pancingnya, “Hai bangau, apa yang sedang kau lakukan?” Rubahpun membayangkan bahwa ia akan memperoleh ikan yang banyak untuk makan malamnya. Bangau pun menjawab, “Aku sedang berenang sambil menikmati air telaga yang sejuk membasahi buluku” Jawab bangau sembari menggepakkan sayapnya. Bangau pun mengiyakan ajakan rubah. Dan tepat di waktu makan malam, bangau datang ke rumah rubah, “Tok...tok...tok!!”

Komplikasi Klimaks

Sembari membuka pintu rumahnya, rubah berkata “Silahkan masuk!”. Mereka pun duduk di meja makan yang sudah tertata rapi. Bangau merasa amat lapar karena aroma masakan yang mengundang selera. “Baunya sangat harum, tentu saja rasanya enak”. Akhirnya makanan dihidangkan. Rubah memasak sup ikan dan meletakkannya di mangkuk kecil. Menyaksikan hal tersebut, bangau sedih karena paruhnya yang panjang tentu saja ia tidak bisa memakan sup di mangkuk kecil tersebut. Akhirnya, sang bangau hanya menatap dan berdiam. Melihat hal itu, rubah bertanya, “Bangau kenapa kamu tidak makan? Kamu tidak suka?”

c. resolusi

Paruhku panjang sehingga tidak bisa dipakai untuk memakan sup di mangkuk kecil tersebut” Jawab bangau. Rubah pun menjawab, “Maafkan aku bangau, namun yang ku punya hanya mangkuk kecil ini. Tapi kamu tidak perlu bersedih karena aku sudah menemukan jalan keluar.” Akhirnya, rubahpun mengambil sebuah rantang dan mengisinya dengan sup sampai penuh. “Ini bawalah rantangnya pulang dan kamu bisa menikmati makan malam di rumahmu.” Ujar rubah. Kemudian, bangau pun menjawab, “Terima kasih rubah, kamu baik sekali. Besok giliran aku yang akan mengundangmu makan malam di rumah”.

d. Koda

kita harus saling berbagi satu sama lain karena jika kita membutuhkan bantuan orang itu akan menolong kita.

4. Rubah dan burung bangau.

5.

Awalnya Pada suatu hari ada seekor rubah tengah jalan-jalan di sekitar hutan. Ia kemudian berfikir bahwa hari ini cuaca cerah dan ia bisa pergi memancing.
Tiba-tiba Saat tiba di telaga, ia mendapati ada burung bangau di sana sedang seberang. Ia pun menyapa sembari mengeluarkan pancingnya
Lalu Rubah pun mulai memancing dan tak lama kemudian pancingnya bergetar. Ia pun bergegas menarik pancingnya dan menyaksikan seekor ikan di sana
Selanjutnya rubah mengundang bangau makan malam bangau pun mengiyakan ajakan rubah.
Kemudian sesampai di rumah rubah bangau duduk di meja yang tertata rapi saat hidangan sup datang bangau tidak bisa memakan sup ditempat kecil.
Akhirnya rubah memberi bangau rantang besar yang berisi sup. Untuk membawa pulang menyatapkannya.

LAMPIRAN 3**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK KELAS VII E SMPN 4
BANTIMURUNG**

No	Nama	L/P	Pertemuan			
			I	II	III	IV
1	ASMILA SARI	P	.	.	.	.
2	ASRI WULANDARI	P	.	.		.
3	DEWI PRATIWI	P	S	.	.	.
4	FITRI	P	.	S	.	.
5	HIKMAH	P	.	.	.	.
6	HASNIA	P	.	.	.	.
7	HELMI AMALIA HAMID	P	.	.	.	.
8	INDAH	P	.	.	A	.
9	INDRIANI ARIF	P	.	.	.	.
10	NABILA EKA PUTRI	P	.	.	.	.
11	NIRMALA	P	.	.	.	.
12	NOVITA	P	.	.	A	.
13	RAPIKA	P	.	.	.	.
14	SUCI AWALIA NINGSI M	P	A			
15	AKMAL MUKHLIS	L	.	.	.	.
16	ALDI	L	.	A	A	.
17	ALFIAN	L	.	.	.	.
18	GALIB GURNAWANSYAH	L	.	.	.	.
19	M. AIDIL	L	A	.	A	.
20	M. ALI AKBAR	L	.	.	.	.
21	MUH. ARIF SETIA BUDI	L	.	.	.	.
22	MUH. AMAL	L	.	.	.	.

23	MUH. ASDAR	L	.	.	.	A
24	MUH. DZAKY AL KHAIRY	L	.	.	.	.
25	MUH. DZAKY AL-HADID	L	.	.	.	.
26	MUH. FADLY HASAN	L	.	.	.	.
27	MUH. FADLY	L	.	.	.	.
28	MUHAMMAD FADIL	L	.	.	.	.
29	NURHIJAZ SWANDI	L	.	.	.	.
30	SAHRIL	L	.	.	.	.
31	SAHRUL	L	.	.	A	A

Keterangan :

S : Sakit

I : Izin

A : Alpa

LAMPIRAN 4**NILAI HASIL BELAJAR PRETEST DAN POSTTEST****KELAS VII E SMPN 4 BANTIMURUNG**

No	Nama	L/P	Skor	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ASMILA SARI	P	55	75
2	ASRI WULANDARI	P	60	88
3	DEWI PRATIWI	P	55	70
4	FITRI	P	70	85
5	HIKMAH	P	65	93
6	HASNIA	P	45	70
7	HELMY AMALIA HAMID	P	50	65
8	INDAH	P	50	75
9	INDRIANI ARIF	P	63	85
10	NABILA EKA PUTRI	P	45	78
11	NIRMALA	P	70	89
12	NOVITA	P	47	72
13	RAPIKA	P	65	70
14	SUCI AWALIA NINGSI M	P	55	85
15	AKMAL MUKHLIS	L	50	80
16	ALDI	L	45	75
17	ALFIAN	L	52	74
18	GALIB GURNAWANSYAH	L	51	90
19	M. AIDIL	L	47	82
20	M. ALI AKBAR	L	45	70
21	MUH. ARIF SETIA BUDI	L	55	85
22	MUH. AMAL	L	70	90

23	MUH. ASDAR	L	66	80
24	MUH. DZAKY AL KHAIRY	L	45	75
25	MUH. DZAKY AL-HADID	L	65	78
26	MUH. FADLY HASAN	L	45	80
27	MUH. FADLY	L	60	70
28	MUHAMMAD FADIL	L	40	85
29	NURHIJAZ SWANDI	L	65	75
30	SAHRIL	L	50	82
31	SAHRUL	L	52	84

Ketrangan :

100-90 : Sangat Baik

80-70 : Baik

60-50 : Kurang

50-10 : Buruk

LAMPIRAN 5

NAMA KELOMPOK KELAS VII E SMPN 4 BANTIMURUNG

KELOMPOK 1

1. MUH. ASDAR
2. GALIB GURNAWANSYAH

KELOMPOK 2

1. MUH.AIDIL
2. ALDI

KELOMPOK 3

1. ALFIAN
2. NURHIJAZ SWANDI

KELOMPOK 4

1. MUHAMMAD FADIL
2. SAHRUL

KELOMPOK 5

1. M. DZAKY AL KHADID
2. M. AMAL

KELOMPOK 9

1. SUCI AWALIA
- 2.ASRI WULANDARI

KELOMPOK 10

- 1.NAFITA
- 2.INDAH

KELOMPOK 11

- 1.HASMILA
- 2.NIRMALA

KELOMPOK 12

1. MUH. DZAKY AL KHAIRY
2. AKMAL MUKHLIS

KELOMPOK 13

1. HASNIAH
- 2.DEWI PRATIWI

KELOMPOK 6

1. MUH FADLY
2. MUH. ARIF SETIA BUDI

KELOMPOK 7

1. HELMI AMALIA HAMID
2. FITRI

KELOMPOK 8

- 1.NABILA
- 2.RAPIKA

KELOMPOK 14

- 1.HIKMA
- 2.INDRIANI ARIF

KELOMPOK 15

1. ALI AKBAR
- 2.NUR HIJAZ

LAMPIRAN 6

ANALISIS HASIL VALIDASI INSTRUMEN DAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wiwin Pramita Arif, S.Pd, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Biologi Universitas Muslim Maros

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen mahasiswa yang akan mengadakan penelitian guna memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi berjudul :

“Pengaruh Model Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) Melalui Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Bantimurung pada Materi Menulis Fabel”.

Dari Mahasiswa :

Nama : Riska Yulianti

NIM : 15888201022

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Setelah diperiksa dan dikoreksi pada beberapa butir instrumen, maka dinyatakan layak untuk digunakan (telah memenuhi validasi isi).

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 09 Juli 2019

Validator



Wiwin Pramita Arif, S.Pd, M.Pd

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi, peneliti menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran tersebut adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Karena itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pangkat tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 1 : adalah tidak valid
- 2 : adalah kurang valid
- 3 : adalah cukup valid
- 4 : adalah valid
- 5 : sangat valid

B. Tabel Penilaian

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Ket.
	1	2	3	4	5	
1. Kompetensi Dasar Sesuai dengan standar kompetensi.						
2. Indikator Pencapaian kompetensi dasar						
a. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator.						
b. Kesesuaian indikator dengan waktu yang disediakan.						
c. Kejelasan rumusan indikator						
d. Keterukuran indikator						
e. Kesesuaian indikator dengan perkembangan kognitif siswa.						
3. Isi dan kegiatan pembelajaran						
a. Kebenaran isi materi						
b. Sistematika penyusunan rencana pembelajaran						
c. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator						

d. Pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat sehingga memungkinkan siswa aktif belajar.						
e. Kejelasan kegiatan guru dan siswa pada setiap tahapan pembelajaran.						
f. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan oleh guru Dalam proses pembelajaran di kelas.						
g. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan						
h. Memberikan kesempatan bertanya dan mengajukan ide kepada siswa.						
4. Bahasa						
a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.						
b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif						
c. Kesederhanaan struktur kalimat						
5. Waktu						
a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan						
b. Rincian waktu untuk setiap tahapan pembelajaran						
6. Penutup						
a. Mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman (intisari) pembelajaran						
b. Member tugas pekerjaan rumah						

C. Saran-saran

Mohon Bapak/Tbu menuliskan item revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah.

[illegible]

.....2019.

Validator/ Penilai

WSP

Wiwin Pramita Arif, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI

TES HASIL BELAJAR

A. Petunjuk

Dalam menyusun skripsi, peneliti menggunakan instrument tes hasil belajar. Karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi cek (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai dengan skala penilaian berikut:

- 1 : adalah tidak valid
- 2 : adalah kurang valid
- 3 : adalah valid
- 4 : sangat valid

Selain memberi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan memberi komentar langsung pada lembar validasi ini. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

B. Tabel Penilaian						
Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Ket.
	1	2	3	4	5	
1. Validasi Isi						
a. Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian kopetensi dasar.						
b. Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal						
c. Kejelasan maksud soal						
d. Pedoman penskoran dinyatakan dengan jelas						
e. Jawaban soal jelas						
f. Kesesuaian waktu pengerjaan soal.						
2. Aspek Bahasa						
a. Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia.						
b. Kalimat soal tidak mengandung ari ganda						
c. Rumusan kalimat soal komunkatif, menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami, dan mengunakan bahasa yang dikenal siswa.						

C. Saran-Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan item revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada naskah.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpula instrumen penelitian berupa soal *pre-post test* dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Maros, 08 April 2019

Validator/ Penilai

Wiwin Pramita Arif, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 7

HASIL KARYA SISWA MENULIS FABEL

SEMUT DAN GAJAH

Pada suatu hari hiduplah seekor gajah dia adalah hewan terkuat di hutan dan selalu menyombongkan dirinya kepada teman-temannya, di suatu saat gajah bertemu dengan burung beo di atas pohon lalu gajah berkata "berikan aku hormat karena aku hewan terkuat di hutan ini"

Bentuk orang sangat akeh.

Burung beo pun berkata "ayo, ha ha ha... kenapa aku harus memberikan hormat kepadamu?" gajah pun menjawab

"kamu tidak percaya? aku akan menunjukkan kebodohanmu"

Gajah pun mengangkat pohon tersebut sambil tertawa "ha...ha...ha...". Burung beo pun pergi dan tertawa terbang meninggalkan gajah tanpa kata-kata.

Suatu saat gajah pergi minum di pinggir sungai ia melihat seekor semut yang membawa makanan. Gajah

menghampiri semut dan berkata "semut ayo sedang

"amu lakukan", semut menjawab "aku sedang mengumpulkan makanan sebelum musim hujan tiba"

Lalu gajah pun kesungai dan mengisi belainya dengan air lalu menyemprotkan air tersebut ke tubuh semut.

Makanan yang dibawa semut telah dibasahi air dan tubuh semut basah kuyup. Gajah pun tertawa "ha...ha...ha..." Semut berkata "lihatlah suatu saat nanti aku akan membalasimu". Gajah menjawab "ahh aku takut aku akan dibalas oleh hewan kecil ini". Suatu hari semut keluar untuk mencari makanan tak sengaja semut melihat gajah yg sedang tidur pulas. Semut mempunyai ide untuk membalas gajah lalu semut masuk ke dalam belalai gajah dan menggigit belalai gajah.

Gajah pun terbangun karena kesakitan gajah berteriak sambil menengis "dong, dong siapa yg di dalam belalaku?". Semut mendengar teriakan gajah, semut pun keluar dari belalai gajah. Gajah berkata "aku minta

maaf karena telah menawikimu"

Dititulah gajah mulai menyadari kesalahannya dan tidak akan pernah ~~menyenggah~~ menyenggah hewan-hewan yg ada di hutan

Oleh karena itu kita tidak boleh menyombongkan diri ~~kita~~ walaupun merasa diri kita yg berkuat kita harus kita harus menghargai sesama makhluk hidup..

NAMA : HELMI AMALIA HAMID
FITRI

Nilai 96

Semut dan Gajah

Matahari siang itu bersinar amat terik. Para koloni semut memilih untuk tinggal di rumah. Mereka ingin bersantap sambil menikmati persediaan makanan.

Tiba-tiba, bumi terasa seperti bergoyang. Koloni semut pun panik.

"Gempa bumi! Gempa bumi!!"

teriak semua semut. Mereka berbondong-bondong keluar dari sarang mereka yang berada di dalam tanah. Namun begitu keluar dari sarang mereka, mereka kaget. rupanya, ada kawanan gajah yang sedang mencari makan di sana.

Ya! tadi bukan gempa bumi, melainkan ujan gajah-gajah itu. Melihat hal itu, ketua koloni semut marah.

"Hai, Gajah, Pergilah dari sini! Ini daerah kami!" seru ketua koloni semut.

"Hahaha! Apa kau bercanda, semut kecil? Hutan ini milik umum, jadi siapapun boleh kesini," jawab ketua kawanan gajah.

"Tapi, kami lebih dulu tinggal di tempat ini!" balas ketua koloni semut. Namun, kawanan gajah tak peduli. Mereka hanyalah binatang kecil. Kawanan gajah pun melanjutkan makan. Mereka bahkan tak segan-segan sampai menghancurkan rumah koloni semut. Akibatnya, koloni semut harus berlari tunggang-langgang agar tak terinjak kawanan gajah.

Malam harinya setelah kawanan gajah pergi, koloni semut kembali ke rumah mereka. Mereka pun berkumpul.

"Ini tidak bisa di biarkan. Jika terus seperti ini, bisa-bisa kawanan gajah menguasai tempat kita," protes salah satu semut. Semua semut setuju.

"Ah! Bagaimana jika kita bicara baik-baik dengan mereka? Jika tidak berhasil, barulah kita menyerang mereka," ucap ketua koloni semut. Semua semut tertegun ragu. Mana mungkin tubuh kecil mereka dapat melawan para gajah yang besar. Tapi, ketua koloni semut berhasil meyakinkan koloninya. Koloni semut pun menyusun rencana untuk

Mengalahkan kawanan gajah.

Esoknya, kawanan gajah kembali datang. Ketua koloni semut mengadakan bercak berbicara baik-baik. Sayangnya, kawanan gajah tak mau. Akhirnya, koloni semut menyerang kawanan gajah. Koloni semut menyerang bagian dalam gajah gajah itu seperti belalai dan telinga mereka. Kulit luar gajah memang keras, tapi tidak dengan kulit bagian dalam mereka. Ketika para semut menyerang dengan menggigit kulit bagian dalam semua gajah kesakitan dan tergatuk.

Saat itulah, kawanan gajah sadar bahwa meskipun kecil, semut tak bisa di remehkan. Buktiannya, kini mereka kalah melawan semut.

Akhirnya kawanan gajah pun meminta maaf kepada koloni semut dan saat itulah kawanan gajah dan koloni semut bersahabat dan kawanan gajah bergangsi tidak akan pernah datang lagi ke kawasan mereka lagi.

tabat semut dan gajah adalah hebat - hebatnya kita pasti ada orang lain yang memiliki keahlian yang lebih tinggi. Kelebihan yang kita miliki jangan membuat kita sombong dan lupa diri. Justo harus rendah hati dan bersyukur.

Nama : DEWI PRATIWI

Kelas : 7E

96



No.

Date:

Monday

Tuesday

Wednesday

Thursday

Friday

Saturday

Nama: 1. > INDRIAN K. ARIF

2. > HIKMAH

* Gajah dan Semut *

Pada suatu hari terdapat seekor Gajah yg sangat sombong, dan suka mengganggu hewan-hewan lain. Saat itu gajah bertemu dengan seekor burung Beo yang sedang bertangger di pohon. "Aku hewan yg paling kuat di hutan ini," kata gajah kepada burung Beo. Gajah pun ~~manga~~ mencabut pohon yg di tampati burung Beo. Beo pun pergi meninggalkan gajah. Gajah pun pergi ke sungai untuk ~~manga~~ minum air. tiba-tiba gajah berbantu dgn semut yg sedang membawa makanan ke dalam sarangnya. "Mau kau bawa ke mana makanan itu," kata gajah. "Aku mau membawa makanan ini ke dalam sarangku," kata semut. Gajah pun ~~pan~~ mengambil air dengan belalainya dan mengembur semut. semut pun basah dan makanannya kotor. "Aku akan membawamu nanti," kata semut. keesokan harinya semut melihat gajah yg sedang tertidur pulas, semut itu masuk kedalam belalai Gajah dan menggigitnya. Gajah pun terbangun kesakitan dan mulai menangis.

ini sebagai ~~maka~~ di resolusi.

Barbie

No.

Date

Monday

Tuesday

Wednesday

Thursday

Friday

Saturday

10. Siapapun yg ada didalam belatanka tolong ke-
luarlah¹⁰ kata gajah. Samak pun keluar dari
belalai gajah. Gajah berte¹⁰ melihat samak.
Gajah pun meminta maaf dan mulai mangadari
kesalahanya dia tdk akan mengganggu hewan
lainya lagi.
Kita tdk boleh sombang dan meremehkan
hewan lain¹⁰ karena semua makhluk memiliki
kelebihan masing¹⁰ dan kekurangan masing¹⁰.

Nilai:

88



suci awalia
Asri wulandari

No

10052 Gajah dan semut

Pada suatu hari hiduplah seekor gajah yg sangat suka mengganggu dan menrombonkan diri. Pada saat itu gajah sedang berjalan mengelilingi hutan dan di tengah jalan gajah bertemu dengan burung beo. Gajah menaruh burung beo untuk tertawa tetapi burung beo tdk mau. Gajah pun menjadi marah dan mencabut pohon yg dihindangi oleh burung beo. Saat pohon itu tercabut gajah tertawa dan burung beo pergi menjauhi si gajah. Seperti dulu gajah melanjutkan perjalanannya untuk menuju ke sungai untuk minum. Saat sampai di sungai gajah melihat semut yg sedang mengangkut makanan. Gajah tiba tiba mengangkut mengambil air menggunakan belalainya dan menyembur semut. Semut terjatuh dan makanannya menjadi kotor, semut menjadi marah dan berjanji akan membalasnya. Pada saat itu gajah

6116 WS '1002
msbmsl pww 182A

NO

sedang tertidur pulas dan semut
memiliki rencana. semut pun
masuk ke dalam belalainya sang
gajah dan menggigit belalainya
gajah dan gajah menjadi
kesakit-sakitan dan meminta maaf
kepada semut. Pda saat itu gajah tidak
lagi usil dan tidak mengganggu
teman-temannya lagi.
Kita mempunyai kelebihan
masing-masing walaupun kita kecil.

3

3

Nilai

64

KLP: 15

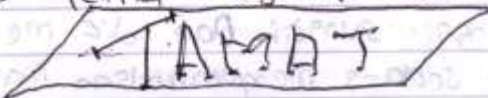
No. M. ASDAR
Date GALIP. G

☐ GADAH DAN SEMUT ✓ 7E

☐ suatu hari hiduplah seekor Gajah, ^{orang tua} ☐ Dia memaksa hewan untuk bertunduk kepadanya. Dan dia memerintahkan seluruh hewan lain dan seekor menjalili. Mereka.

☐ Pada suatu hari ~~gajah~~ ingin pergi ke Sungai dan dia bertemu burung beak dia memaksa burung beak untuk tunduk kepadanya. tetapi burung beak menolak. Gajah pun marah dan memarahi pohon yang di tinggali burung beak. Setelah di hantamkan tempat tinggalnya burung pun pergi dengan kebat. dengan gajah yang sombong gajah pun tertawa ha ha ha!! dan menantang burung beak untuk melawatkan perlajatan ~~setelah~~ Gajah pun sampai di ujungnya dan melihat sarang semut di pinggir sungai. Dan dia melihat semut yang sedang mengumpulkan makannya. gajah pun mengganggu semut. Seesakan marahnya gajah pergi minum. Lalu ia melihat lagi semut membawa makanan, dan Gajah mengambil air dan mungudakan bekannya yang panjang lalu ia menyem-

☐ buleat ke arah semut, semut dengan
☐ marah, karena makanannya kotor dan 5
☐ badannya basah, semut berkata aku akan
☐ membaksmu. Pada suatu hari ada
☐ Gajah tertawa berbalak-balak ke eselon
☐ harinya semut melihat Gajah yang
☐ tertidur pelan dan semut pun menghampiri.
☐ Gajah dan mendapatkan ide untuk
☐ membaksmu dendamnya. dan semut pun
☐ memasuki belalai Gajah dan mengigitnya.
☐ sampai Gajah terbalut, Gajapun terbalut
☐ dan kesakitan, menangis dan semut
☐ pun keluar dari belalai Gajah dan
☐ Gajah pun meminta maaf kepada
☐ semut. Akhirnya Gajah pun meninggalkan
☐ semut tanpa pengetahuan semut.
☐ Jadi sejak hari itu Gajah pun
☐ tidak pernah menjahiri hewan lain.



AMANAT

☐ Kita tidak memandang besar kecilnya
☐ kita mempunyai kelebihan masing-masing
☐ seperti semut bisa masuk celah-celah yang
☐ kecil sedang dan Gajah bidangnya luas.

ASMIKA SARI NIRMALA

Gajah dan Semut

suatu hari Gajah sedang bergalan-jalan dan Gajah bertemu dengan seekor burung bebek dan Gajah ingin mengganggu Burung bebek itu yang sedang beristirahat. Tiba-tiba Gajah tertawai dan Gajah itu menatahki pohon dan burung itu pergi.

Tidak lama kemudian Gajah pergi ke sungai untuk minum dan ia melihat semut yg membawa makanan. Hai semut kenapa kamu membawa makanan? Semut pun berkata aku ingin makan makanan untuk nanti makan. Gajah pun tertawa hahaha.

Dan Gajah pun mengambil air untuk mengirimi semut dan akhirnya semut itu marah karena makanannya kotor. Semut ingin membalas dendam.

Dan beberapa harinya Gajah sedang tertidur dan semut melihat Gajah yg tidur dan semut mempunyai ide semut masuk ke belalainya dan menggigitnya. dan Gajah terbangun dan Gajah pun menangis dan semut keluar dari belalai Gajah dan Gajah pun takut melihat semut. Dan Gajah pun meminta maaf kepada semut dan Gajah pun pergi.

Pergi. ~~Kata~~ X(2)

TAMAT

Nama: Muh. Dzaky. Al. Khairi

Gajah dan Semut

Pada zaman dahulu hidup seekor gajah yang sangat Sombong dia selalu mengejek dan mengganggu hewan lain.

Pada suatu hari saat gajah sedang jalan-jalan di hutan dia melihat seekor burung beo. "Ha Ha Ha, apa yang kau lakukan. Tidakkah kau lihat aku sedang lewat dan ada di hewan tertua di hutan ini." kata gajah. "Ayah kundi padamu." kata beo. Gajah sangat marah gajah pun menarik dan menggoyang-goyangkan pohon burung beo. ^{pergi ke} burung beo pun meninggalkan gajah yang sangat sombong itu. Gajah pun ^{pergi ke} berjalan-jalan sungai untuk minum seperti biasanya. di dekat sungai

hiduplah seekor semut setiap hari semut itu mengumpulkan makanan. Gajah sering mengganggu semut seperti biasanya. "Hai

Semut kecil kemana kau akan membawa makanan itu." kata gajah. "Aku harus membawa ini ke rumahku. Seberapa lagi akan furunkan

Aku harus bersiap dan mengumpulkan banyak makanan." kata semut.

Gajah pun mengambil air menggunakan belainya dan men-

yiram semut itu. Semut itu pun basah sangat basah dan makan-

annya banyak kotor. "Ha Ha Ha" kata gajah. "Kau akan beri kamu pelajaran suatu hari nanti." kata semut.

Semut sangat marah kepada gajah karena kesombongannya.

dia berencana akan membalas gajah. Kesokan harinya

saat semut berjalan-jalan mencari makan dia

melihat semut gajah yang sedang terduduk. dia perlahan-lahan

berjalan menuju belalai sang gajah. Semut itu

menggigit belalai gajah samai dia terbangun dan

gajah itu menangis dan berterima kasih ke semut

itu. "Mau mendengar gajah yang sangat kesakitan." Ha Ha Ha

Seorang terong aku." kata gajah sambil menangis.

☐ Semut pun keluar dari belalai gajah. Gajah pun ketakutan
☐ ketika melihat semut itu keluar dari belalai gajah. Gajah
☐ pun lunduk dan minta maaf kepada semut. Gajah pun
☐ mengerti kesalahannya. di dia pun tidak pernah mengganggu
☐ hewan lain.

☐ Tidak ada besar dan kecil kita hebat di jalan masing-
☐ masing jangan sombong dengan kemampuan kita. gunakanlah
☐ untuk menolong siapapun. (o) keku.

Nilai: 98

TAMAT

AlGaan / Nurhazeani

No.
Date:

* gajah dan semut *

Pada zaman dahulu hiduplah seekor gajah¹ burung nuri dan semut. Pada suatu hari gajah berjalan ke hutan untuk menyambungkan dirinya. tiba-tiba gajah bertemu dengan burung nuri. dan gajah berkata hai burung nuri ~~apa kabar~~ kumu tidak utat aku lewat tuduklah padaku karena aku paling kuat di hutan ini. burung nuri berkata buat apa aku tuduk pada kumu. gajah pun tertawa ha "ha" ha "ha" kumu tidak mau bertuduk padaku gajah pun mengukut pohon ~~itu~~ itu dan burung nuri itu terbang meninggalkan gajah itu. Gajah pun berjalan kembali seperti biasa gajah pergi minum air di tepi sungai. hiduplah seorang semut di pinggir sungai suana. yang tinggi gajah melihat ada seekor semut yang sedang membuka mukanya. gajah pun berkata "hai wahai semut kembalikan mukamu semut berkata" aku mempersiapkan mukamu untuk musim hujan. gajah berkata kembali "baik lah" lalu gajah mengambil kembali air dan menirum semut dan mukanya lalu semut dan mukanya kotor dan busuk semut berkata "aku berjanji aku akan membacumu di suatu hari nanti. keesokan hari semut melihat gajah sedang tertidur ~~dan~~ dan semut berjalan perlahan-lahan memasuki buahnya dan lalu semut mengisit buahnya dan gajah pun terbangun dan merasa kesukitan dan gajah pun menandis, dan minta tolong

dan semut mendengar suara tungsunxah
dan semut pun keluar dan gajah bertuduk
dan mintuh maaf pada semut gajah pun
poroi meninow semut dan dia ~~meninow~~
berjungsi tidak akan menow lawan lain
semut berkata "semua orang pasti kuat
dan jungan di salah luruakan dipukui untuk
menolong sesama makhluk hidup." Kalo 5

88

Nama kelompok 3 - Np *disgustasi amali*

hidup ada nilai orientasi

Suatu hari hiduplah seekor gajah yg sangat jahil & ia merasa bahwa kekuatannya yg paling hebat. Ketika ia sedang berjalan-jalan mencari makan ia melihat seekor burung yg sedang berada diatas pohon. Gajah berkata kepada burung ~~Burung~~ ~~kau~~ gajah bahwa ia lah yg mempunyai kekuatan yg sangat hebat oleh karena itu gajah ingin dihormati oleh semua hewan yg ada di hutan. tetapi burung sangat keras kepala sehingga tidak ingin menghormati gajah, gajah merasa kesal sehingga gajah tersebut menjatuhkan pohon yg sedang dihindangi burung dan burung terbang mencah gajah. seperti biasanya gajah setiap hari pergi ke pinggir sungai untuk minum. sakit itu gajah ~~se~~ melihat seekor semut yg sedang mengumpulkan makanan, gajah pun mulai mengganggu semut yg sedang mencari makan. ~~gajah~~ ~~semut~~ pun mengambil air & lewat belakangnya lalu menyemprotkan air itu ke tubuh semut hingga membuat semut terjatuh dan membuat makanan semut menjadi kotor. semut pun merasa kesal dan akan membalaskan

Nama kelompok 8

- Nabilah Eka Putri

- Rapiha

Setiap orang memiliki kemampuan masing-masing

baik itu kecil maupun besar karena kita memiliki

kemampuan yg berbeda-beda kita harus

saling menghargai jangan sampai akibat

kesombongan karena memiliki kemampuan

yg kuat kita tidak melihat kemampuan

orang lain dan karena itu kita tidak dapat

merendahkan kemampuan orang lain dan merasa

kemampuan kita lah yg paling hebat

komplasi

dendamnya kepada gajah. *Resolusi* Kemudian harinya semut pun ingin kembali mencari makan dan tak ~~men~~ sengaja melihat gajah yg sedang tertidur pulas. *komplasi* semut pun ingin kembali memberi pelajaran kepada gajah. semut pun masuk ke ~~ke~~ dalam belalai gajah dan menggigit belalai gajah. gajah pun terbangun dan merasa kesakitan sehingga gajah menangis. semut pun mendengar tangisan gajah. semut pun keluar dari belalai sang gajah sehingga gajah merasa terkejut dan ketakutan. Hingga saat itu gajah pun berjanji tidak akan mengganggu hewan lainnya.

= Nama =
* Muth. Fadly
* Hrip. Satia Budi

Date :

* Kisah Gajah Dan Semut *

Suatu Hari Hidup Seekor Gajah yang sangat besar dan seanehng semua orang Takut kepadanya.

- Suatu hari Gajah Bergalan-jalan dan bertamuh dengan Seekor Burung kakatua, Gajah Berkata ~~Semut itu~~

"Burung kakatua kau harus hormat kepadaku Apabila kau lewat di depanku karena aku hewan yang terbesar dan tertakut di Hutan ini." Burung kakatua pun Tak ingin hormat kepada Gaji

- dan Gajah pun Marah dan Mengangkat petak yang di tinggali dan setelah itu Gajah pun Tertawa tertakak-bakat.

Tak lama kemudian Gajah pun pergi ke sungai untuk Minum dan Bertamuh dengan Semut yang sedang Membawa Makanan.

Setelah minum Gajah Bertanya kepada Semut "Bukwa Gp Engkau pulang baik membawa makanan." Semut pun menjawab

"Bukwa saya pulang baik membawa makanan karena beberapa hari lagi hujan akan turun." Dan Gajah pun langsung Menyiram

Air yang banyak yang ada di belakangnya. Semut pun berkata "Kerta wala seanehngmu Suatu hari aku akan membalasrny." Dan Suatu

Hari Gajah Tertidur pulas, Semut pun keluar untuk Mencari makanan. Semut mempunyai Ida, Semut pun memasuki belalai Gajah dan langsung menggigitnya sampai Gajah Terbangun ~~Kesela~~

-tan ~~dan~~ lalu Gajah minta Tolong Sampai Manangis Nangis.

Semut pun Mendengar Tangisan Gajah dan Semut langsung keluar. Gajah lalu Meminta maaf kepada Semut dari hewan lain

dan Semut pun berkata maupun besar dan kecil kita Memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Salam

AMANAT

1. Dari kisah Gayah dan Samut kita dapat mempelajari bahwa kita tak boleh sombong dengan kelebihan kita. Meskipun kuat atau lemah, dan kita tak boleh Mengejek Teman ~~yang lemah~~ yang lemah karena Tuhan Manciptakan kita dengan kelebihan yang berbeda-beda.

92

Gajah dan Semut

Orientasi
3

Suatu hari ada gajah yang berjalan di tengah hutan, saat itu ada burung kakah tua yang telah mengganggu Perjalanannya. Dan burung kakah tua itu membuat gajah marah. Sampai-sampai gajah mengangkat pohon yang ditinggali burung kakah tua. Setelah gajah mengangkat pohon itu burung kakah tua itu pun kabur dan gajah pun melanjutkan Perjalanannya. Setelah itu gajah pun sampai ke ~~Sungai~~ sungai untuk mencari minum dan setelah minum gajah pun melihat semut membawa makan ke sarangnya dan gajah ~~pun~~ berkata buat apa kamu membawa makanan ke sarangmu? Semut berkata aku membawa makanan karena ^{cuma} mau hidup, dan gajah pun ~~terus~~ mengambil air dan menyemprotkan ke semut. Semut berkata Sombong sekali kamu gajah. Suatu saat nanti aku akan membalas Perbuatanmu. Pada Suatu hari Semut pun mau mencari makan dan dia pun tidak sengaja melihat gajah tidur. dan semut ~~berka~~ mempunyai ide untuk membalas Perbuatan gajah dan semut pun pergi ke arah gajah dan ~~semut pun~~ memasuki belakanya dan gajah pun hesatitan, dan dia sadar kalo dia disalahkan.

Kompleks
5

P. 24

Menggunakan belalainya, gajah pun menyemprot air ke pada semut. Semut pun marah dan berkata hei gajah kenapa kau menyemprotku, gajah pun tertawa berbak-balak ha... ha... ha... Semut lalu pergi dan berkata di dalam hatinya, lihat saja nanti gajah, aku akan membalas perbuatannya.

Ke esokan harinya, semut melihat gajah tertidur pulas. Semut pun mendekati gajah lalu masuk ke belalai gajah. Semut pun mulai menggigit belalai gajah. Gajah pun terbangun dan ia pun menangis, dan berkata Tolong, Tolong siapa pun yang berada di dalam belalaiiku tolong keluar. Semut pun keluar dari belalai gajah. Gajah pun terkejut dan berkata kepada semut, semut maafkan aku telah mengganggumu, gajah pun pergi meninggalkan semut dan berjanji ia tidak akan mengganggu hewan hutan lagi.

Janganlah ~~mement~~ kita memandang besar, kecilnya seseorang karena kita punya kelebihan masing-masing.

P. 68

Gajah dan Semut

suatu hari ada seekor gajah yang sedang berjalan
jalan di tengah hutan. Setiap harinya gajah
itu mengganggu hewan-hewan yang berada di seki-
tar hutan, di tengah hutan gajah melihat
burung yang berada di atas pohon. Gajah pun
berkata kepada burung hai burung tidak kamu
menyadari aku adalah seorang yang kuat, gajah
pun menyombongkan dirinya, dan burung pun
menjawab perkataan gajah. Burung pun berkata
hai gajah sombong sekali kau. Mendengar
perkataan itu gajah tak segang. Segang meng-
kat pohon yang ada burung ~~di atasnya~~ di naiki
burung, pohon itu tumbang, lalu burung itu
terbang jauh menghindari si gajah, gajah pun
tertawa ha, ha, ha. Gajah pun pergi ke pinggir
sungai untuk ~~minum~~ minum air, tak di Sengaja
gajah melihat semut yang sedang membawa
makanan. Gajah pun mendekati semut, dan berkata
hai semut kamu sedang apa?, semut pun menjawab
aku sedang mengambil makanan dari tengah
hutan untuk di bawah kesayangku, sebentar lagi
kan hujan jadi aku mengambil makanan sebanyak
banyaknya, lalu gajah pun mengambil air

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI



Pemaparan Cerita Fabel Media Menggunakan LCD





Model Kooperatif TPS (*Think Pair Share*)



Menulis Cerita Fabel

RIWAYAT HIDUP PENELITI



RISKA YULIANTI, Anak pertama dari tiga bersaudara yang lahir di Maros pada tanggal 03 Juli 1997, anak dari sepasang suami istri Abd. Kadir Haning S.Pd dan Nurjannah S.Pd. Pada tahun 2004 memasuki pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 13 Pakalu II sampai tahun 2009, Tahun 2009 melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Bantimurung sampai tahun 2012, tahun 2012 melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 4 Bantimurung-Maros dengan mengambil jurusan IPA, pernah berproses dalam organisasi internal sekolah yaitu Pramuka (Ambalan Papilio Blue Mei). Tahun 2015 mendaftar di Kampus Yayasan perguruan Islam Maros (YAPIM) yang telah berubah menjadi Universitas Muslim Maros dan mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pada tahun 2018 melaksanakan kemahiran mengajar atau PPL (Praktek Pengajaran Lapangan) di SMA Negeri 10 Maros/Simbang. Pernah berproses di Himpunan Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Seni (HIMABAS) periode 2017-2018, peneliti berproses di UKM Racana Universitas Muslim Maros.