

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

Pada Kajian teori berisi mengenai pemaparan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, terutama berkenaan dengan variabel-variabel penelitian. pada bab ini membahas mengenai kajian teori yang mendukung hasil dari penelitian, yang akan diuraikan menjadi beberapa sub bab meliputi, hakikat pembelajaran, hakikat media pembelajaran, hakikat komik, hakikat *Canva*, dan hakikat menulis teks cerita fantasi.

##### **1. Hakikat pembelajaran**

Hakikat pembelajaran merupakan sub bab dari kajian teori yang akan diuraikan. Untuk mendukung hasil penelitian sangat memerlukan teori- teori pendukungnya. Pada subbab ini akan dijelaskan mengenai beberapa teori yang meliputi, pengertian pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran, dan komponen pembelajaran.

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sebagian proses penyampaian ilmu oleh guru untuk siswa dengan tujuan mengembangkan kreativitas berpikir siswa, agar siswa mampu memperoleh pengetahuan baru. Pembelajaran juga menjadi sebuah usaha untuk menambah penguasaan materi pembelajaran siswa agar lebih baik.

Adapun pendapat dari beberapa para ahli mengenai pembelajaran, sebagai berikut. Darman, (2020:16) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan terstruktur antara unsur manusia, bahan, ruang, peralatan, dan metode yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Amral & Asmar, (2020:8) pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya mengarahkan siswa dalam proses belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajarnya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Sedangkan menurut Trianto (dalam Sutiah, 2020:5) berpendapat bahwa pada hakikatnya pembelajaran yaitu upaya sadar guru untuk mengajar siswa (dengan membimbing interaksi siswa dengan sumber belajar lain) dalam rangka tujuan yang diharapkan. Pembelajaran merupakan pemberdayaan siswa yang terjadi melalui interaksi perilaku guru dan siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Karena proses belajar mengajar memberdayakan siswa, maka yang menjadi fokus perhatiannya bukan hanya pada perolehan ilmu (*logos*) yang diajarkan, namun juga pada internalisasi apa yang diajarkan agar tertanam dan menjadi isi hati nurani, dihayati serta dipraktekkan oleh peserta didik (Slamet dalam Sutiah, 2020:6).

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamalik (dalam Darman, 2020:18) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang didalamnya diciptakan kondisi yang kondusif sehingga terjadi komunikasi pembelajaran, interaksi antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran

lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. komunikasi berlangsung baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan bantuan media pembelajaran, di mana model pembelajaran yang diterapkan sudah ditentukan.

b. Komponen pembelajaran.

Adapun perangkat pembelajaran menurut Yaldi & Ermawita, (2020:134) pentingnya perangkat pembelajaran yang baik. Tujuannya adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, inspiratif, menyenangkan dan menantang bagi siswa. Sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dan memberikan kesempatan berpikir yang cukup kepada siswa sesuai dengan kemampuan dan minatnya serta perkembangan fisik dan psikisnya. Oleh karena itu perangkat pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Komponen pembelajaran memiliki keterkaitan dan saling bergantung. Komponen pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

1) Modul ajar

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran yang berdasarkan kurikulum yang sesuai dan diterapkan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Modul ajar adalah suatu program pembelajaran yang dikemas secara lengkap dan sistematis yang

mencakup serangkaian pengalaman belajar terencana yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan yang spesifik dan dirancang dengan jelas (Izzah Salsabilla et al., 2023:34-36).

Modul ajar minimal memuat tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran (yang mencakup media pembelajaran yang digunakan), penilaian, informasi, dan referensi belajar lainnya yang dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran. Komponen modul ajar dapat ditambah sesuai dengan mata pelajaran dan kebutuhannya. Guru mendapatkan konteks lingkungan dan kebutuhan belajar siswa (Izzah Salsabilla et al., 2023:38).

Pada komponen informasi umum meliputi, tujuh hal. Pertama, identitas modul yang berisi identitas penulis modul, institusi asal, tahun dibentuknya modul ajar, jenjang sekolah, kelas dan alokasi waktu. Kedua, kompetensi awal, yaitu kalimat pernyataan mengenai pengetahuan dan keterampilan yang harus dicapai peserta didik sebelum mempelajari materi. Ketiga, profil pelajar pancasila yang merupakan tujuan akhir proses pembelajaran yang berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik. Guru dapat mendesain profil pelajar pancasila berdasarkan isi atau metode pembelajaran (Izzah Salsabilla et al., 2023:38).

Komponen keempat adalah sarana dan prasarana, yaitu fasilitas dan media yang dibutuhkan guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, misalnya pemanfaatan

teknologi. Kelima, target siswa, dapat dilihat dari psikologis siswa sebelum memulai pembelajaran. Terdapat tiga kategori siswa, seperti: (1) peserta didik reguler, (2) peserta didik kesulitan belajar, (3) peserta didik pencapaian tinggi. Selanjutnya komponen keenam, yaitu model pembelajaran.

Pada komponen inti modul ajar meliputi; (1) tujuan pembelajaran, yang harus mencerminkan pokok-pokok pembelajaran yang penting dan dapat diuji oleh berbagai jenis asesmen sebagai bentuk dari pemahaman peserta didik setelah menerima materi pembelajaran. Tujuan pembelajaran terdiri atas isi capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP), (2) pemahaman bermakna, menggambarkan proses pembelajaran yang tidak hanya sekedar menghafal konsep atau fenomena, tetapi juga memerlukan kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep tersebut. Untuk membentuk pemahaman yang baik pada dari siswa sehingga konsep yang telah dirancang oleh guru dapat membentuk perilaku siswa. (3) pertanyaan pemantik, yaitu guru dapat membuat pertanyaan awal yang dituangkan dalam desain modul pembelajaran untuk merangsang kecerdasan verbal, rasa ingin tahu, memulai percakapan antar teman dan guru, dan memulai pengamatan. (4) kegiatan pembelajaran, kegiatan belajar berlangsung secara sistematis. Urutan yang sistematis tersebut dapat disertakan dengan opsi pembelajaran lain yang sesuai dengan

kebutuhan belajar peserta didik dan tetap pada durasi waktu yang telah direncanakan isi tahapan pada kegiatan pembelajaran meliputi pendahuluan, inti, dan penutup. (5) Asesmen. Pada hal ini asesmen disesuaikan dengan ketentuan kurikulum merdeka yang membagi asesmen menjadi tiga kategori yakni asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif.

Pada komponen ketujuh, yakni remedial dan pengayaan. Dua kegiatan ini dapat diberikan kepada siswa dengan kriteria pencapaian tinggi dan peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi. Kedelapan, lampiran yang memuat lembar kerja peserta didik (LKPD), pengayaan dan remedial, bahan bacaan guru dan siswa, glosarium, dan daftar pustaka.

## 2) Tujuan

Tujuan pendidikan itu sendiri adalah pengembangan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan mandiri dan pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain, pendidikan merupakan peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia (Darman, 2020:21).

## 3) Sumber belajar

Sumber belajar diartikan sebagai segala bentuk atau apapun yang dapat digunakan untuk menciptakan atau memperlancar proses belajar bagi diri sendiri atau peserta didik, atau wujudnya,

apapun bendanya, jika dapat digunakan untuk memperlancar proses belajar maka benda itu dapat dikatakan sebagai sumber belajar (Darman, 2020:21).

Sumber belajar yang memudahkan interaksi siswa dengan materi yang diberikan adalah Lembar Kerja Peserta Didik. LKPD merupakan sumber belajar berupa lembaran tugas, petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas, penilaian pembelajaran yang harus dikerjakan siswa yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai (Prawestri & Zulfiati, 2020:904).

#### 4) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan khusus dalam menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung tercapainya tujuan tertentu. Strategi pembelajaran pada hakikatnya adalah penerapan prinsip psikologi dan prinsip pendidikan bagi perkembangan siswa (Darman, 2020:21).

Salah satu pendekatan pembelajaran adalah pendekatan berbasis proyek atau Project Based Learning (PjBL). Proyek dapat meningkatkan minat siswa karena melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata, berkolaborasi dan mencari solusi nyata, minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang meningkatkan motivasi Blumenfeld, dkk (dalam Siswanjaya, 2021:426).

Adapun Larmer dalam Siswanjaya (2021:426) menyatakan

bahwa PjBL merupakan metode pembelajaran yang sangat kuat, salah satunya mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pengetahuan yang sudah ada pada diri siswa. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran dimana siswa ikut serta merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata Purwanto (dalam (Damayanti et al., 2023:593).

Pada pembelajaran Kurikulum Merdeka terdapat pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) atau pembelajaran berbasis latar budaya. Pembelajaran CRT dapat mengembangkan pemikiran kritis, meningkatkan soft skill, meningkatkan kesadaran diri, kesadaran sosial dan budaya (Gustiwi dalam Khalisah et al., 2023:2).

##### 5) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat untuk meningkatkan interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan, serta sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Darman, 2020:22).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar terlihat lebih nyata sehingga meningkatkan perolehan dan daya



ingat siswa (Firmadani, 2020:94).

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam mengantarkan ilmu pengetahuan. Seiring kemajuan teknologi, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran yang beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan antara lain media audio, media visual, dan media audio visual (Firmadani, 2020:97).

#### 6) Evaluasi pembelajaran

Penilaian atau evaluasi merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan dan pembelajaran pada umumnya. Segala kegiatan pendidikan yang dilakukan harus selalu diikuti dengan kegiatan penilaian (Nurgiyantoro, 2009:3)

Evaluasi pembelajaran merupakan indikator evaluasi umum terhadap pencapaian tujuan yang telah ditentukan dari proses pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi bukan sekedar penilaian yang spontan dan acak terhadap suatu kegiatan, melainkan suatu kegiatan yang menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas (Darman, 2020:22).

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyelesaikan tugas. Media pembelajaran juga dapat

membantu siswa memahami kompetensi apa saja yang perlu diperoleh dalam materi pembelajaran (Mulyana dan Marlon dalam (Mahmudah, 2020:4).

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Juhaeni et al., 2020:37) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih, seperti audio visual berupa televisi, media cetak berupa koran, media cetak berupa surat kabar, media cetak berupa buku, media audio berupa radio, serta beberapa media lainnya.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang mempengaruhi minat dan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Misalnya: grafik, gambar, film, video, komputer dan lainnya (Rusdiyah dalam Juhaeni et al., 2020:37).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk meningkatkan interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan, serta sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

#### 1. Hakikat Komik

Media komik menurut Yuliandi (dalam Mahmudah, 2020:2) adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang berurutan untuk membentuk sebuah cerita. Sejalan dengan pendapat tersebut Lestari (2021:2) menyatakan bahwa komik

merupakan suatu ilustrasi yang lengkap dengan sebuah tokoh dan biasanya komik dibuat dalam bentuk cetak seperti buku atau gambar.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Negara (dalam Mahmudah, 2020:4) menyatakan bahwa komik merupakan suatu ilustrasi lengkap beserta tokohnya dan biasanya komik dibuat dalam bentuk cetakan seperti buku atau gambar.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita dan meningkatkan daya imajinasi pembaca.

#### 1) Kelebihan komik

Komik dapat meningkatkan minat baca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Komik mempunyai keunikan tersendiri dibandingkan dengan buku yang berisikan dongeng dan lain-lain. Karena komik memiliki deretan gambar, panel, balon teks serta karakter tokoh dan gerakan tubuh tokoh yang lucu (Maryani, 2022:49)

Sejalan dengan pendapat tersebut, Daryanto (dalam Maryani, 2022:49) berpendapat bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan narasi yang kuat. Ekspresi bergambar melibatkan pembaca secara emosional dan membuat pembaca terus membaca sampai akhir.

Komik sebagai media yang menyajikan cerita dengan humor

untuk mencegah kebosanan pembaca dan mendorong siswa berpikir kreatif (Pratiwi & Mu'minin, 2023: 223). Dengan demikian komik tidak saja berfungsi sebagai hiburan, namun sebagai media pembelajaran yang mendidik, menginspirasi, dan menghibur siswa.

## 2. Hakikat *Canva*

*Canva* merupakan salah satu desain *online* yang menawarkan beberapa pilihan yang disediakan oleh *Canva* seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, buku, buletin dan lain-lain (Amrina et al., 2022:3).

*Canva* dikemukakan oleh Resmini (dalam Abdahamidah dkk, 2022:315) merupakan program desain online yang menyediakan berbagai template desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Canva* dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (dalam Putri et al., 2020:315) mengartikan bahwa *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai template desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Canva* dapat membantu guru dalam perancangan media untuk memahami bahwa *Canva* dapat memfasilitasi proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan kepentingan lainnya, sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran dengan penyajian yang menarik.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *Canva* adalah program desain online yang menawarkan berbagai fitur dan dapat diakses melalui aplikasi maupun web.

1) Kelebihan dan kekurangan *Canva*

*Canva* memiliki kelebihan dan kekurangan yang diuraikan sebagai berikut. Menurut Samalindo dkk, (dalam Siswanjaya, 2021:427). *Canva* menawarkan banyak keunggulan seperti membuat ide-ide abstrak menjadi nyata, memotivasi siswa, memberikan perhatian langsung, mengulang informasi, mengingat kembali pengetahuan sebelumnya dan memudahkan pembelajaran.

Adapun kelebihan *Canva* yang diungkapkan oleh Syahrir, et al., (2023:740) yaitu; (1) tersedia dalam versi aplikasi dan web; (2) fungsi yang sangat lengkap untuk video, foto, *PowerPoint* dan dokumen; (3) alat yang lengkap termasuk templat, font, dan lainnya; (4) fungsi pengeditan dan pembuatan desain yang lengkap; (5) sangat mudah digunakan dibandingkan dengan aplikasi atau platform lain; (6) hasilnya dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG, PDF dan lain-lain; (7) secara otomatis dapat menyimpan hasil desain. Fleksibilitas termasuk salah satu keunggulan aplikasi *Canva*. Hal ini dikarenakan pengguna dapat berkolaborasi dengan siswa lain atau anggota kelompok untuk membuat desain. Di sisi lain, pengguna dapat saling membagikan link desain kepada anggota tim lain melalui gmail, WhatsApp, dan

media sosial lainnya.

Selain memiliki kelebihan *Canva* memiliki kelemahan. Kelemahan *Canva* menunjukkan bahwa tidak semua platform desain ideal untuk digunakan, beberapa kelemahannya adalah; (1) harus *online* atau menggunakan koneksi internet; (2) terkadang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau situs web *Canva*; (3) tidak semua fitur dan alat tersedia gratis atau memerlukan akun berbayar (Syahrir et al., 2023:740).

### **3. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi**

#### **a. Menulis**

##### **1) Pengertian menulis**

Menulis merupakan salah satu dari empat komponen keterampilan berbahasa. Bagian ini membahas tentang pengertian menulis, tujuan menulis, dan manfaat menulis. Dalam dunia pendidikan, menulis merupakan hal yang penting. Hal ini terlihat dari banyaknya pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menulis. Menulis merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi atau gagasan lain. Keterampilan menulis harus banyak dilakukan melalui latihan dan praktik secara teratur.

Menulis merupakan sarana menyampaikan konsep-konsep untuk diungkapkan atau disampaikan dalam bentuk tulisan, konsep-konsep yang ingin diungkapkan dalam bentuk tertulis

Harmer (dalam Siswanjaya, 2021:422). Adapun Nunan (dalam Siswanjaya, 2021:422) menyatakan bahwa menulis pada dasarnya adalah karya mental untuk menghasilkan ide, mempertimbangkan cara terbaik untuk mengungkapkannya, dan menyempurnakannya menjadi pernyataan dan paragraf yang jelas bagi pembaca. Siswa mempunyai kesempatan mempraktikkan bahasa Indonesia yang dipelajari melalui tugas tertulis. Siswa mengetahui bagaimana menerapkan bahasa dengan tepat pada tulisan mereka.

Sutari (dalam Rozak & Juwanda, 2021:66) menjelaskan bahwa menulis adalah aktivitas yang tidak sekedar menggambarkan huruf-huruf saja, tetapi penulis menyampaikan ada pesan yang dibawa oleh penulis melalui gambar-gambar huruf-huruf tersebut, yaitu karangan-karangan sebagai ekspresi pikiran, gagasan, pendapat, pengalaman yang disusun secara sistematis dan logis, dengan adanya keterampilan menulis, selain untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, pikiran siswa diharapkan mampu menuangkan imajinasinya dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa dengan menggunakan ide atau gagasan dan perasaan kedalam kaidah penggunaan bahasa tulis tersebut. Oleh karena itu, keterampilan menulis sangat penting bagi peserta didik.

## 2) Tujuan menulis

Setiap kegiatan tidak lepas dari maksud dan tujuan yang ingin dicapai, keterampilan menulis ini merupakan keterampilan berbahasa. Menurut Mansoer (dalam Zaenudin, 2020:43) bahwa seorang penulis didorong oleh beberapa faktor, yaitu kebutuhan, promosi, kemanusiaan, sesuatu yang diinginkan, pengembangan ilmu, kesusastraan, konfrontasi dan informasi, sehingga dapat menimbulkan keinginan yang diwarnai dengan tujuan.

Adapun menurut Grenville (dalam Siswanjaya, 2021:423) tujuan menulis ada tiga yaitu menghibur, memberi informasi, dan mempengaruhi atau membujuk pembaca. Sejalan dengan yang disampaikan Tarigan (dalam Siswanjaya 2021:423) bahwa tujuan menulis yaitu menghibur atau menyenangkan, memberitahukan atau mengajar, mengutarakan atau mengekspresikan emosi, serta meyakinkan atau mendesak.

Menulis adalah kemampuan menyampaikan pesan secara tertulis. Dengan keterampilan menulis siswa dapat mengungkapkan pemikiran, ide, pikiran atau perasaan secara tertulis dengan menggunakan ejaan yang tepat secara terstruktur dan sistematis (Firdausi Nuzula & Damayanti, 2022:162).

## 3) Manfaat menulis

Menulis sebuah tulisan yang merupakan hasil pemikiran



seseorang untuk dapat dikembangkan melalui tulisan, sehingga mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan. Menurut ( Diana & Nyayu, 2020:1) manfaat menulis yaitu; (1) meningkatkan kecerdasan; (2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas; (3) meningkatkan keberanian; (4) menumbuhkan kemampuan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis adalah untuk meningkatkan pemahaman diri, pengungkapan pikiran, memperluas pengetahuan, dan meningkatkan daya tanggap seseorang dalam memecahkan masalah.

#### b. Teks Cerita Fantasi

##### 1) Pengertian teks cerita fantasi

Teks fantasia atau cerita fantasi adalah cerita yang mengandung unsur magis, misteri, kesaktian, atau gaib lainnya. Teks cerita fantasi memungkinkan memadupadankan latar cerita dari fantasi masa lalu masa lalu, masa kini, dan masa depan. Dalam teks cerita fantasi tokoh-tokohnya memiliki kekuatan yang tidak dimiliki oleh manusia biasa, dan menggunakan beberapa latar (Rozak & Juwanda, 2021:66-67).

Sejalan dengan pendapat diatas, Yahya dkk (dalam Achmad dan Kaerunnisa, 2022:531) mengungkapkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang mempunyai tokoh, alur, karakter namun

kebenaran ceritanya diragukan, apakah isi cerita keseluruhan atau hanya sebagian saja. Cerita fantasi adalah cerita yang mengandung keajaiban dari kemunculan tokoh-tokoh unik seperti binatang atau benda mati, namun dapat berbicara bahkan memiliki perilaku layaknya manusia Yanner dkk (dalam Fauzan & Khaerunisa, 2022:531).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah sebuah karangan tulisan berbentuk khayalan atau imajinasi penulis yang menceritakan serta menggambarkan dengan jelas pengalaman, adegan demi adegan secara imajinasi, khayalan, impian atau praduga belaka. Cerita fantasi merupakan suatu keadaan yang bersifat tidak dapat dicari keasliannya dalam dunia nyata.

## 2) Ciri teks cerita fantasi

Teks cerita fantasi memiliki ciri-ciri yang dapat membedakannya dengan teks yang lainnya. Menurut Harsiati dkk (dalam Fauzan & Khaerunisa, 2022:532) mengungkapkan bahwa ciri cerita teks fantasi menjadi lima bagian diantaranya:

- a) Ide cerita tidak dibatasi oleh fakta dan realitas dunia, sehingga bersifat imajinatif/fantasi.
- b) Hal-hal yang menakjubkan dan aneh dalam cerita, seperti sihir, makhluk gaib atau sesuatu yang mistis.
- c) Menggunakan setting yang beragam dan kaya imajinasi

dapat menembus dimensi ruang dan waktu lain.

- d) Karakter dalam cerita aneh seperti memiliki kekuatan magis pengetahuan untuk menyelamatkan dunia.
- e) Menggunakan bahasa yang beragam. Variasi bahasa ekspresif dan banyak penggunaan bahasa informal.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah disampaikan, dapat menyimpulkan bahwa ciri utama teks fantasi adalah genre fantasi. Ciri-ciri teks fantasi lainnya dapat dilihat pada latar, tokoh, dan penggunaan bahasa yang digunakan. Secara umum dijelaskan beberapa ciri yang membedakannya dengan jenis tulisan lainnya.

### 3) Jenis teks cerita fantasi

Cerita fantasi dibedakan menjadi dua jenis. Menurut Harsiati dkk (dalam Fauzan & Khaerunisa, 2022:532-534) dari kesesuaian dunia nyata terdapat dua jenis teks cerita fantasi yang dikategorikan sebagai berikut:

- a) Cerita fantasi total memuat seluruh imajinasi pengarang tentang objek tertentu, yang tidak semuanya terjadi di dunia nyata. Kedua, potong-tempel (*cut and paste*) cerita fantasi, terutama cerita fantasi yang menggunakan nama orang, tempat, bahkan peristiwa yang sesuai dengan kehidupan nyata.
- b) Cerita fantasi sezaman dan cerita fantasi lintasan waktu.

Dalam Latar Cerita Fantasi membedakan cerita fantasi menjadi dua jenis, yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman. Latar sezaman mengacu pada latar yang digunakan dalam suatu periode (fantasi masa kini, fantasi masa lalu, atau fantasi masa futuristik/futuristik). Latar lintasan waktu mengacu pada cerita fantasi yang menggabungkan dua latar waktu yang berbeda (misalnya periode waktu sekarang dengan zaman prasejarah, periode waktu sekarang, dan 40 tahun/periode waktu berikutnya).

Berdasarkan penjelasan di dalam Dari Atas Dapat disimpulkan bahwa, ciri utamanya adalah fiksi, teks cerita fantasi hadir dalam berbagai jenis. Teks fiksi dapat dilihat dari berbagai sudut. Jenis teks fantasi ada berbeda- beda dilihat dari objek yang digunakan dalam cerita, namun ada juga jenis teks dilihat dari kerangka waktu yang digunakan.

#### 4) Struktur Teks Cerita Fantasi

Pada umumnya setiap teks memiliki struktur yang berbeda antara satu teks dengan teks yang lainnya. Struktur ini berguna untuk membuat teks menjadi lebih sistematis. Harsiati dkk (dalam Fauzan & Khaerunisa, 2022:533) mengungkapkan cerita fantasi juga memiliki struktur sebagai berikut:

##### a) Orientasi

Orientasi atau bagian awal yang memuat latar belakang

cerita, pengenalan tokoh dan sifat tokoh yang mengalami konflik.

b) Komplikasi

Bagian tengah berisi hubungan sebab akibat, sehingga timbullah masalah pada tokoh lain hingga masalah tersebut memuncak.

c) Resolusi

Bagian akhir yang berisi titik puncak permasalahan dari suatu masalah dan jawaban dari konflik yang terjadi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa struktur pada teks cerita fantasi umumnya terdapat tiga. Struktur teks fantasi yang utama yaitu orientasi, kedua komplikasi dan yang ketiga resolusi. Ketiga struktur tersebut merupakan bagian penting dalam teks cerita fantasi.

5) Penggunaan Prinsip Bahasa Pada Teks Cerita Fantasi

Pada setiap jenis teks termasuk teks cerita fantasi memiliki kaidah kebahasaan yang beragam. Menurut Harsiati dkk (dalam Fauzan & Khaerunisa, 2022:534) terdapat beberapa prinsip penggunaan bahasa, seperti berikut:

- a) Sebagai sudut pandang pencerita, kata ganti digunakan untuk seseorang berikut namanya (Aku, kamu, kamu, Zio, Desta).

- b) Penggunaan panca indra dalam satu kata untuk menggambarkan konteks (lokasi, waktu, peristiwa).
- c) Penggunaan makna kiasan atau konotasi dalam memilih ungkapan.
- d) Konjungsi, kata yang digunakan sebagai penghubung antar kata sehingga membentuk kalimat kompleks seperti (selanjutnya, sementara itu, dengan itu, tiba-tiba, ketika, tapi dsb.).
- e) Penggunaan kata-kata atau situasi yang tidak terduga untuk menyukseskan cerita (awal permasalahan).
- f) Dialog, percakapan yang memakan waktu tempat antar tokoh dalam sebuah cerita.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan merupakan hal yang harus diperhatikan ketika menulis atau membaca sebuah teks fantasi. Secara umum, jika mengetahui perbedaan aturan bahasa tertulis atau pengucapan saat membaca secara lisan, maka akan menjadi lebih baik dalam hal itu. Inilah sebabnya kaidah kebahasaan teks juga harus dipelajari.

Pembelajaran menulis teks cerita fantasi penting bagi peserta didik karena dengan menulis teks cerita fantasi peserta didik dapat meningkatkan pemahaman diri, menuangkan ide kreatif, dan menceritakan dengan jelas pengalaman, adegan demi adegan secara imajinasi atau khayalan mereka. Sehingga diharapkan peserta didik

dapat mendapatkan pemahaman bermakna dari materi pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini memiliki kecenderungan yang hampir sama dengan beberapa penelitian sebelumnya, sehingga beberapa penelitian berikut ini menjadi rujukan dalam penelitian ini. Adapun beberapa penelitian yang relevan diantaranya:

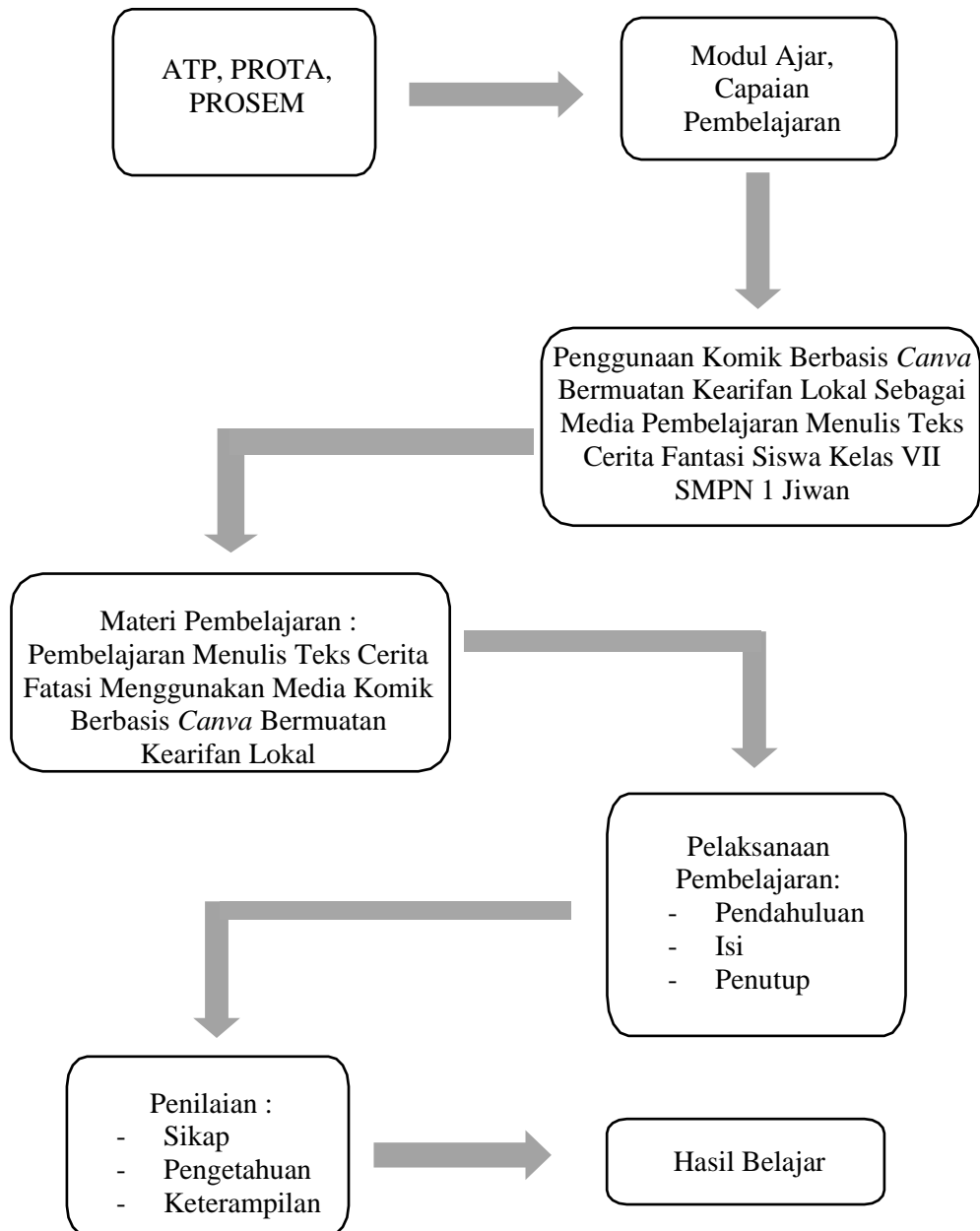
1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik *Online* Berbasis *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kelas X SMAN 11 Yogyakarta yang dilakukan oleh Binta Lestari Putri (2021). Terdapat persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan namun, ada juga perbedaannya. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan siswa dalam menulis dan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Adapun persamaan lainnya terdapat pada penggunaan *canva* sebagai pengaplikasian teknologi dalam media pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Binta Lestari dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penulis memilih materi menulis teks cerita fantasi dan muatan pada komik, yaitu bermuatan kearifan lokal. Pada metode penelitian juga terdapat perbedaan dimana penelitian Binta Lestari menggunakan prosedur *Research and Development* (R&D), sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Selain itu, objek penelitian yang diteliti oleh Binta Lestari yakni Kelas X SMA N 11

Yogyakarta sedangkan penelitian ini siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan.

2. Penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermedia Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas VII SMP” yang dilakukan oleh Abdul Rozak dan Juwanda (2020) mahasiswa Universitas Swadaya Gunung Jati. Persamaan penelitian Abdul Rozak dan Juwanda (2020) yakni sama-sama meneliti tentang kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi. Perbedaannya pada media yang digunakan , media yang digunakan Abdul Rozak dan Juwanda (2020) yakni Audiovisual, sedangkan penelitian ini menggunakan media komik berbasis *canva* bermuatan kearifan lokal. Selain itu, objek penelitian, objek penelitian Abdul Rozak dan Juwanda (2020) yakni siswa kelas VII SMP, sedangkan penelitian ini siswa kelas VII SMPN 1 Jiwan.



### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 kerangka berpikir