

MODUL BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMIK (FABEL)



PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA FKIP
UAD

SMP/MTS
KELAS
VII

PRAKATA

Puja dan juga puji syukur selalu kami panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan semua nikmatnya sehingga penulis berhasil menyelesaikan media yang berjudul “pembelajaran fabel berbasis komik” ini dengan tepat waktu tanpa adanya kendala yang berarti. Tujuan dari penyusunan media ini adalah untuk memudahkan para siswa SMP dalam memahami pembelajaran fabel berbasis komik

Keberhasilan penyusunan media ini tentunya bukan atas usaha penulis saja namun ada banyak pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan untuk suksesnya penulisan media ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu Ariesty fujiastuti, M.Pd. selaku pembimbing dalam pembuatan buku ini. Dan semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Media yang ada di hadapan pembaca ini tentu tidak luput dari kekurangan. Selalu ada celah untuk perbaikan. Sehingga, kritik, saran serta masukan dari pembaca sangat kami harapkan dan kami sangat terbuka untuk itu supaya buku ini semakin sempurna dan lengkap.

Yogyakarta, 24 Juli 2020
Penulis

Dafik Saputro

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
DAFTAR ISI.....	ii
A. Kompetensi Inti	1
B. Kompetensi Dasar dan Indikator	1
PENDAHULUAN	2
C. Mengenal Ciri Fabel.....	2
1. Mengenal Ciri Umum Fabel	3
D. Mengidentifikasi Jenis Fabel.....	11
E. Menceritakan Kembali Isi Fabel.....	12
1. Menceritakan Kembali Isi Fabel.....	21
2. Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh	22
Evaluasi	26
DAFTAR PUSTAKA.....	30
BIODATA	
PENULIS.....	32

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KD	Indikator
3.1 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	3.1.1 Mencermati cerita rakyat (fabel dan legenda) yang berasal dari daerah setempat 3.1.2 Mendata kata ganti, kata kerja, konjungsi, kalimat langsung dan tidak langsung, tema, alur, karakter tokoh, latar, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa pada fabel/legenda
4.1 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat	4.1.1 Berlatih menceritakan isi fabel/legenda yang dibaca 4.1.2 Menceritakan kembali isi fabel/legenda yang dibaca



PENDAHULUAN



Pengertian Cerita

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Cerita merupakan jenis teks narasi. Teks narasi mencakup semua jenis tulisan atau lisan yang mengandung unsur cerita. Hampir setiap hari kita terlibat dengan cerita. Berbincang dengan teman sambil menceritakan sesuatu adalah kegiatan bercerita. Membaca dan menonton cerita tentang jagoan superhero adalah kegiatan menikmati cerita. Menghayak menjadi jagoan pembasmi kejahatan yang memiliki kehebatan luar bisa merupakan kegiatan merancang cerita. 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 di dalam 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 jujur, sopan, pintar, dan senang bersahabat, serta melakukan perbuatan terpuji. Mereka ada juga yang berkarakter licik, culas, sombong, suka menipu, dan ingin menang sendiri. Cerita fabel tidak hanya ditujukan kepada anak-anak, tetapi juga kepada orang dewasa. Setelah membaca dan memahami teks cerita fabel, kamu dapat belajar pada karakter-karakter binatang tersebut. Cerita fabel menjadi salah satu sarana yang potensial dalam menanamkan nilai-nilai moral. Kita dapat belajar dan mencontoh karakter-karakter yang baik dari binatang itu agar kamu memiliki sifat terpuji.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya fabel merupakan cerita binatang, yang kisah dalam ceritanya, menyerupai kehidupan manusia. Kalian dapat mencontoh perilaku yang baik, yang dicontohkan oleh tokoh dalam cerita tersebut, kalian juga bisa menghindari perilaku yang kurang baik, yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita tersebut.



PERSAHABATAN EMPAT EKOR BINATANG

PADA SUATU HARI, BURUNG GAGAK, KIJANG, MUSANG, DAN KURA-KURA BERJANJI BERTEMU DI BAWAH POHON KESAMBI BESAR DI KAKI BUKIT. MEREKA TELAH LAMA MENJALIN PERSAHABATAN DAN SALING MEMBANTU DALAM KEHIDUPAN. JIKA MUSANG MENINGINKAN BUAH MANGGA, BURUNG GAGAK AKAN MENCARIKANNYA. JIKA BURUNG GAGAK MEMERLUKAN UDANG, KURA-KURA AKAN MENCARIKANNYA DI SUNGAI. JIKA KIJANG INGIN MAKAN RUMPUT HIJAU, BURUNG GAGAK AKAN TERBANG MENCARI PADANG DAN LEMBAH BERUMPUT HIJAU, KEMUDIAN MENUNJUKKAN TEMPAT ITU KEPADA SAHABATNYA.

BINATANG YANG PERTAMA DATANG DI BAWAH POHON KESAMBI ADALAH KIJANG DAN MUSANG. LAMA SEKALI MEREKA MENUNGGU DUA TEMANNYA YANG LAIN DI TEMPAT ITU.

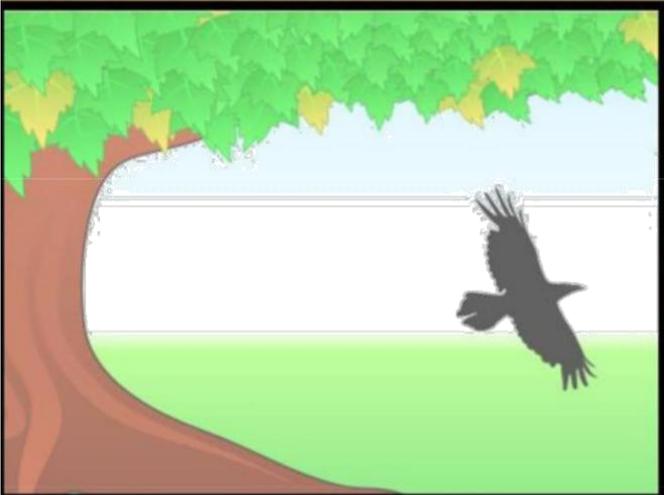
HERAN,
BIASANYA GAGAK
SELALU DATANG
LEBIH DAHULU

MUNG
KIN IA
MENJEMPUT
KURA-KURA

SAAT KIJANG DAN MUSANG SEDANG MEMPERCAKAPKAN KEDUA TEMANNYA, DARI KEJAUHAN TERDEGAR SUARA GAGAK BERKAOK-KAOK



BEBERAPA DETIK KEMUDIAN BURUNG GAGAK TELAH HINGGAP DI PUNGGUNG KIJANG.



BURUNG GAGAK SEGERA MEMBUKA SAYAPNYA, TERBANG CEPAT SAMPIL BERKAOK-KAOK DI ANKASA



DIA TERBANG BERKELILING KE SANA KEMARI, KEMUDIAN MENUJU SEBUAH LEMBAH. DENGAN MATA JELI, DIA MEMPERHATIKAN KE BAWAH UNTUK MENEMUKAN KURA-KURA. HAMPİR SATU JAM LAMANYA DIA BERPUTAR-PUTAR DI ATAS LEMBAH ITU, TETAPI DIA TIDAK MELIHAT KURA-KURA.



PADA SAAT BURUNG GAGAK HAMPİR PUTUS ASA Mencari Sahabatnya, tiba-tiba tampak satu titik kecil di tengah sawah. Dia segera membelokkan haluan menuju titik itu. Setelah dekat, ternyata tampak seorang laki-laki sedang menggondong sesuatu. Gagak tertarik pada gendongan orang itu. Setelah diperhatikan dengan cermat, ternyata gendongan itu berupa jaring perangkap. Burung gagak semakin ingin tahu isi jaring yang telah diikat dengan rapi itu. Dia pun terbang rendah mendekati lelaki itu. Alangkah terkejut hatinya setelah melihat kaki kura-kura tersembul dari sela-sela lubang jaring.



Created using COMICKES

TANPA PIKIR PANJANG, BURUNG GAGAK SEGERA TERBANG MENEMUI KEDUA SAHABATNYA, KIJANG DAN MUSANG. MEREKA TELAH MENUNGGU DI DEKAT BATU BESAR DI TIKUNGAN SUNGAI.

MALANG SAHABAT KITA

APA YANG TERJADI PADA KURA-KURA ?



Created using COMICKER

DI MANA KAUJUMPAI DIA?

DIA DITANGKAP SEORANG PEMBURU

DI TENGAH SAWAH YANG LUAS ITU. KURA-KURA DIKAT DALAM JARING PERANGKAP. PEMBURU ITU MENUJU KE ARAH TENGGARA. KIRA-KIRA IA AKAN LEWAT DI JALAN SEBELAH SELATAN KARENA TIDAK ADA JALAN LAIN YANG BISA MELINTASI SUNGAI INI



Created using COMICKER

BEGITU PEMBURU ITU LEWAT LANGSUNG AKAN KUSERANG,

PEMBURU ITU BIASANYA MEMBAWA SENJATA





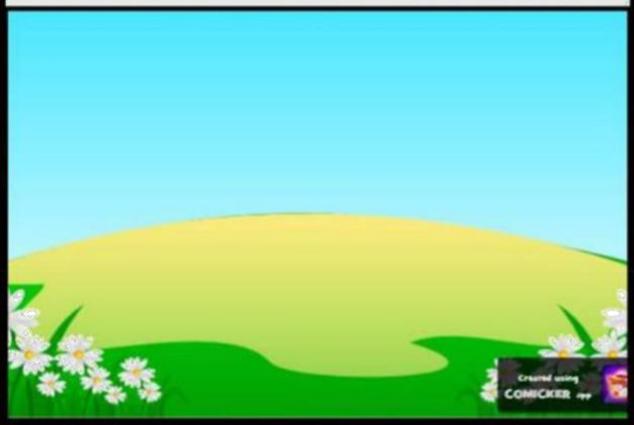
KALAU KAUCINTA KEPADA KURA-KURA, KITA HARUS KOMPAK, KITA ATUR CARA SEBAIK-BAIKNYA SEHINGGA KURA-KURA BISA TERLEPAS DARI SI PEMBURU

TIDAK APA AKU MATI DEMI MEMBELA SAHABATKU

YA, ITU PIKIRAN YANG BAIK," UCAP GAGAK."AYO SEKARANG BERMUSYAWARAH Mencari JALAN TERBAIK UNTUK MENOLONG KURA-KURA

Created using COMICKER

KETIGA BINATANG ITU BERTUKAR PIKIRAN UNTUK MENOLONG KURA-KURA. SETELAH BERMUSYAWARAH AGAK LAMA, MEREKA BERTIGA BERANGKAT KE SELATAN UNTUK MENGATUR SIASAT.



Created using COMICKER

KIJANG DAN GAGAK SIAP DI LADANG DEKAT SUNGAI, SEDANGKAN MUSANG BERSEMBUNYI DI SEMAK-SEMAK DEKAT JALAN YANG AKAN DILALUI SI PEMBURU.



Created using COMICKER

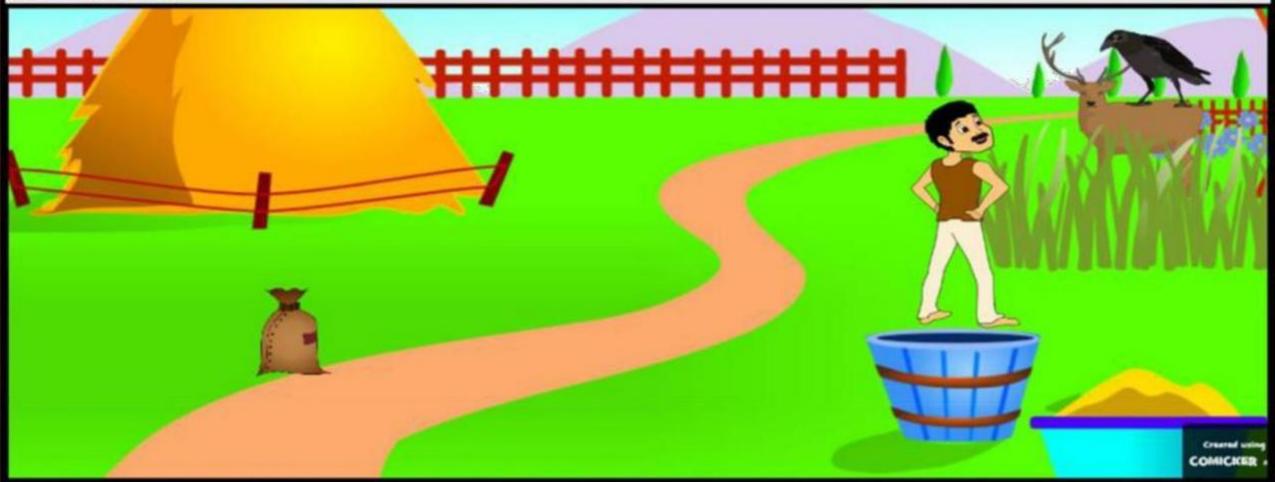
BEBERAPA SAAT LAMANYA KIJANG DAN GAGAK MENUNGGU, MUNCULLAH SI PEMBURU. BURUNG GAGAK BERTERIAK KERAS-KERAS LALU PURA-PURA MENYERANG KIJANG. KIJANG MELOMPAT KESANA KEMARI UNTUK MENGHINDARI SERANGAN GAGAK. SI PEMBURU SANGAT TERTARIK MELIHAT GAGAK BERKELAHI DENGAN KIJANG



PIKIRNYA," WAH, KIJANG YANG SEDANG BERTARUNG DENGAN GAGAK ITU GEMUK SEKALI. DAGINGNYA PASTI EMPUK DIMAKAN. PADA SAAT BERKELAHI SEPERTI ITU DIA PASTI LALAI DAN MUDAH KUTANGKAP."

Created using COMICKER

PEMBURU MELETAKKAN GENDONGANNYA KE TANAH DI TEPI JALAN. PELAN-PELAN IA MELEWATI SELA-SELA POHON PERDU YANG TUMBUH DI SITU. IA MENGENDAP-NGENDAP MENDEKATI KIJANG YANG SEDANG BERKELAH MELAWAN GAGAK. SETELAH AGAK DEKAT, KIJANG MELOMPAT DAN GAGAK TERBANG AGAK MENJAUH.



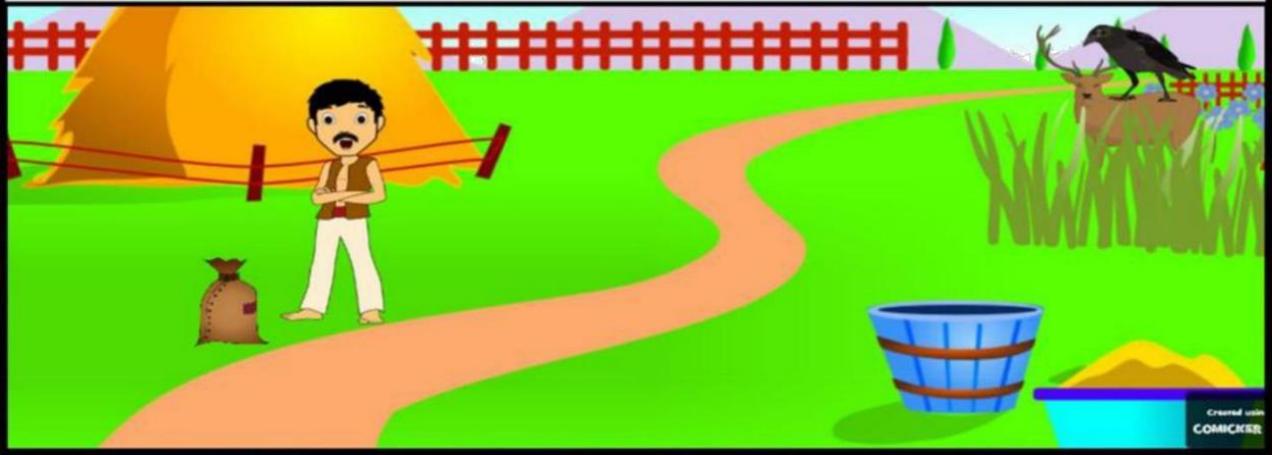
KETIKA PEMBURU ITU SEDANG BERUSAHA MENDEKATI KIJANG, MUSANG PUN KELUAR DARI PERSEMBUNYIANNYA DAN MENUJU GENDONGAN YANG TADI DILETAKKAN SI PEMBURU. DENGAN GIGINYA YANG TAJAM, MUSANG CEPAT MEMUTUSKAN TALI YANG MENGIKAT KURA-KURA. DALAM BEBERAPA MENIT SAJA KURA-KURA SUDAH BEBAS.



DENGAN CEPAT, KURA-KURA BERLARI DAN MASUK KE DALAM SUNGAI. SEMENTARA ITU, MUSANG SEGERA MASUK KE DALAM RUMPUN BAMBU BERDURI SAMBIL MEMEKIK NYARING



MENDENGAR SUARA MUSANG YANG KECIL DAN NYARING ITU, KIJANG DAN GAGAK MENGETI BAHWA KURA-KURA SUDAH BEBAS DAN AMAN. BURUNG GAGAK PUN TERBANG KE UDARA Sambil BERKAOK GEMBIRA, SEDANGKAN KIJANG SEGERA BERLARI KENCANG MENUJU SEMAK BELUKAR.



PEMBURU ITU KEHERANAN KARENA PERKELAHIAN KIJANG DAN GAGAK SELESAI TANPA ADA YANG MELERAI. KEMUDIAN, IA MENGAMBIL KURA-KURA YANG TADI DITANGKAPNYA, BETAPA TERKEJUT HATINYA KARENA IA HANYA MENEMUKAN JARING PERANGKAPNYA YANG KOYAK

SELESAI



Diskusikan

- a) Daftarlaha rangkaian peristiwa yang terdapat pada cerita fabel berikut!

Fabel 1	Rincian Peristiwa
Peristiwa 1	Mereka telah lama menjalin persahabatan dan saling membantu dalam kehidupan. Jika musang menginginkan buah mangga, burung gagak akan mencarikannya. Jika burung gagak memerlukan udang, kura-kura akan mencarikannya di sungai. Jika Kijang ingin makan rumput hijau, burung gagak akan terbang mencari padang dan lembah berumput hijau, kemudian menunjukkan tempat itu kepada sahabatnya.
Peristiwa 2	
Peristiwa 3	
Peristiwa 4	



CIRI-CIRI FABEL

Nah, ciri-ciri fabel menurut buku (MGMP Bahasa Indonesia Bantul, 2019) dapat dijelaskan sdebagai berikut:

- a. Menggunakan tokoh binatang

Tokoh-tokoh yang diceritakan dalam teks fabel, adalah binatang. Tokoh-tokoh tersebut memiliki permasalahan yang harus diselesaikan, dan permasalahan tersebut menjadi topik yang diceritakan dalam cerita.

- b. Kata-kata yang sering digunakan, sebagai kata pembuka adalah kata-kata sebagai berikut; (a) pada zaman dahulu; (b) pada suatu hari; (c) alkisah; (d) waktu itu.

- c. Menggunakan latar belakang alam seperti; hutan, rawa, danau.

- d. Umumnya tokoh baik akan berakhir bahagia, dan tokoh jahat akan berakhir sengsara.

- e. Menunjukkan penggambaran moral dalam ceritanya, maksudnya dalam teks fabel, nilai sangat banyak nilai moral yang dapat kita contoh.

Ciri bahasa yang digunakan:

1. Kalimat naratif (peristiwa)

Contoh: Katak mendatangi Kerbau yang sedang kehujanan, Semut menyimpan makanan dilubang.

2. Kalimat langsung (dialog para tokoh, yang ditandai dengan tanda "...")

3. Menggunakan kata sehari-hari dengan situasi tidak formal.



AYO MENCoba I

Coba identifikasi ciri-ciri yang terdapat dalam cerita fabel “Persahabatan Empat Ekor Binatang” di atas ya, tuliskan hasil pekerjaan kalian di bawah ini!

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kotak Info

Fabel mengambil tokoh para binatang.

Watak tokoh para binatang digambarkan ada yang baik dan ada yang buruk (seperti watak manusia).

Tokoh para binatang bisa berbicara seperti manusia.

Cerita memiliki rangkaian peristiwa yang menunjukkan kejadian sebab-akibat.

Rangkaian sebab- akibat diurutkan dari awal sampai akhir.

Fabel menggunakan latar alam (hutan, sungai, kolam, dll).

Ciri bahasa yang digunakan (a) kalimat naratif/peristiwa (Katak mendatangi Ikan yang sedang kehujanan, Semut menyimpan makanan di lubang), (b) kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh, dan (c) menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan).



UNSUR INTRINSIK CERITA FABEL

Semester ganjil yang lalu, kalian sudah belajar mengenai unsur intrinsik dalam sebuah cerita. Ayo, apa itu unsur intrinsik cerita? Apakah kalian masih ingat macam-macamnya? Pasti ingat ya! Nah unsur intrinsik merupakan unsur pembangun dalam cerita, unsur intrinsik digunakan untuk memudahkan pengarang maupun membaca dalam menulis maupun memahami cerita yang dibaca (Riswanda, 2019)

Macam-macam unsur intrinsik dalam cerita:

- a. Tokoh : pelaku dalam cerita. Ciri tokoh utama ialah ia yang menjadi pusat dalam jalan cerita.
- b. Penokohan: pemberian karakter pada tokoh.
- c. Watak : watak tokoh dapat disimpulkan dari penggambaran fisik, tindakan tokoh, dialog tokoh. Watak tokoh ada dua, yakni baik (protagonis) dan buruk (antagonis). Watak yang baik dapat dicontohkan seperti; suka menolong, jujur, dermawan dan sebagainya. Sedangkan watak antagonis dapat dicontohkan seperti; suka berbohong, tidak suka menolong dan sebagainya.
- d. Setting atau latar: merupakan tempat dan waktu terjadinya cerita. Terdapat tiga jenis latar yakni latar suasana, tempat dan wakt. Latar waktu misalnya; di pagi hari, sore hari. Latar tempat dapat dicontohkan; di hutan, di sungai. Dan latar suasana dapat dicontohkan; suasana sedih, senang dan sebagainya.
- e. Tema : merupakan gagasan yang menjadi dasar suatu cerita. Tema terdapat pada kata kunci yang diungkapkan oleh salah satu tokoh, atau dapat disimpulkan sesuai peristiwa dalam cerita.
- f. Amanat : merupakan pesan yang disampaikan oleh penulis, melalui cerita tersebut secara tidak langsung.



AYO MENCOBA II

Tulislah hasil simpulanmu tentang ciri fabel dalam hal ini adalah unsur pembangun teks tersebut ya. Teks fabel yang diidentifikasi adalah, teks fabel dengan judul “Persahabatan Empat Tokoh Binatang”! Lengkapi bagian yang belum diisi ya!

Unsur Fabel	Ciri yang Ditemukan
tema	
latar	
tokoh	
watak tokoh	Digambarkan hitam putih (yang jahat dan yang baik)
konflik	
amanat	
cara penceritaan	Menggunakan sudut pandang dia-an/orang ketiga
tujuan komunikasi fabel	Menghibur, menginspirasi, mendidik
alur/rentetan peristiwa	peristiwa awal menyebabkan kejadian berikutnya sehingga mencapai puncak dan akhir cerita (alur maju)
Pesan	ada yang dieksplicitkan di akhir atau tidak disebutkan



AYO BERCERITA

Sampaikan Pengalaman mu saat belajar mengenai unsur intrinsik teks fabel dalam lembar berikut ya!

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....



Bandingkan hasil pekerjaan mu dengan kotak info di bawah ini!

Kotak Info

Fabel adalah cerita 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. Tokoh fabel adalah binatang.

Fabel bertema kehidupan binatang. Biasanya, berlatar di hutan, sungai, atau alam bebas yang tidak dapat diubah menjadi latar rumah atau sekolah. Tokoh dalam fabel biasanya adalah hewan jinak dan hewan liar. Misalnya, fabel Cici dan Serigala pada buku ini menggunakan tokoh kelinci dan serigala. Tokoh baik akan berakhir bahagia dan tokoh jahat berakhir sengsara atau mendapatkan akibat dari perbuatannya.

Konflik fabel disebabkan oleh pengkhianatan, kelicikan, penghinaan, kesombongan, persahabatan, perilaku buruk yang akhirnya diperbaiki, kecerdikan, keluarga, dan sebagainya. Konflik-konflik tersebut mengemban amanat berupa nilai-nilai moral dan karakter manusia yang baik

Latar fabel berupa alam (hutan, sungai, kolam, lembah, dan sebagainya).

Sebagai teks narasi fabel memiliki urutan-urutan kejadian yang menarik dan menginspirasi. Alur pada fabel umumnya alur maju (dari awal bergerak maju hingga terjadi akibat dari peristiwa sebelumnya

Dalam urutan beberapa kejadian atau peristiwa secara kronologis menggunakan konjungsi pengurutan : sesudah, sebelum, lalu, mula-mula, kemudian, selanjutnya, setelah itu, atau akhirnya.

Penggunaan konjungsi waktu bersamaan (sementara itu, seraya, sambil) Jenis fabel ada yang terdapat pesan eksplisit (ada koda) dan ada fabel yang pesan pengarang tidak dicantumkan secara eksplisit.

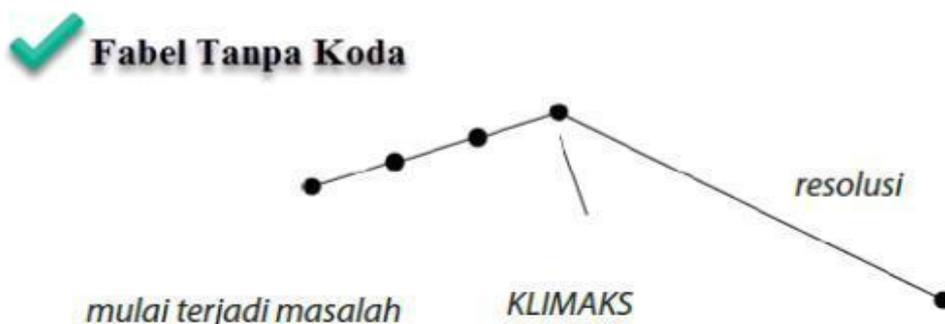
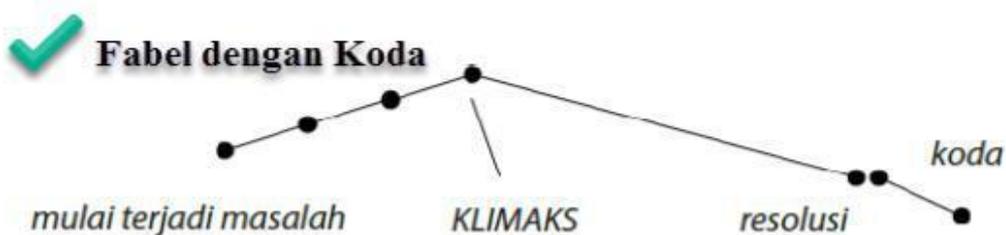


Mengidentifikasi Jenis Fabel

Ditinjau dari pemberian watak dan latarnya, dibedakan fabel alami dan fabel adaptasi. Fabel alami menggunakan watak tokoh binatang seperti pada kondisi alam nyata. Misalnya, kura-kura diberi watak lamban, singa buas dan ganas. Selain itu, fabel alami menggunakan alam sebagai latar (hutan, sungai, kolam, dsb).

Fabel adaptasi adalah fabel yang memberikan watak tokoh dengan mengubah watak aslinya pada dunia nyata dan menggunakan tempat-tempat lain sebagai latar (di rumah, di jalan raya). Misalnya, landak yang pemalu berulang tahun di rumah makan.

Ditinjau dari kemunculan pesan dibedakan fabel dengan koda dan tanpa koda. Fabel dengan koda berarti fabel dengan memunculkan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita. Sebaliknya, fabel tanpa koda tidak memberikan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita.



Jenis Fabel dengan Koda. Alur fabel dimulai pengenalan, mulai munculnya masalah, masalah memuncak, dan ditutup dengan pemecahan masalah dengan pesan-pesan eksplisit.

Jenis Fabel Tanpa Koda. Alur fabel dimulai pengenalan, mulai munculnya masalah, masalah memuncak, dan ditutup dengan pemecahan masalah dengan pesan-pesan eksplisit

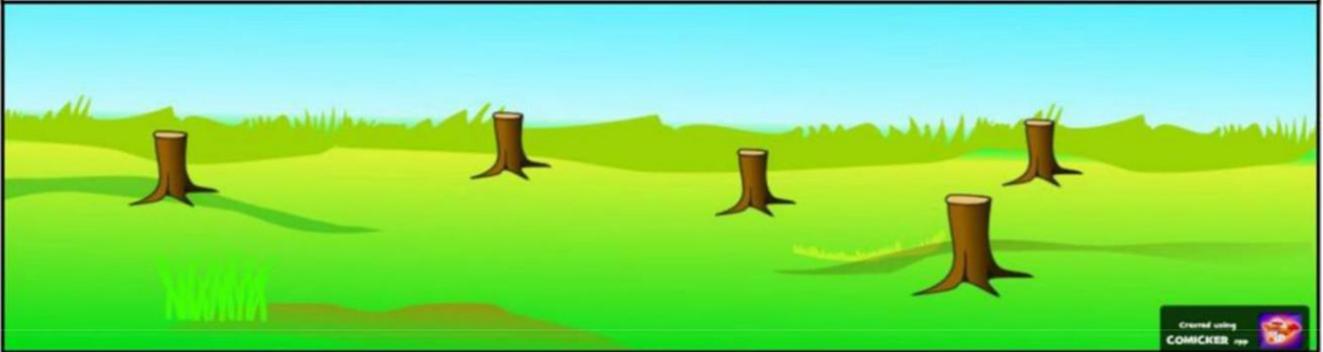
JENIS FABEL

Ditinjau dari pemberian watak dan latarnya, dibedakan fabel alami dan fabel adaptasi. Fabel alami menggunakan watak tokoh binatang seperti pada kondisi alam nyata. Misalnya, kura-kura diberi watak lamban, singa buas dan ganas. Selain itu, fabel alami menggunakan alam sebagai latar (hutan, sungai, kolam, dsb). Fabel adaptasi adalah fabel yang memberikan watak tokoh dengan mengubah watak aslinya pada dunia nyata dan menggunakan tempat-tempat lain sebagai latar (di rumah, di jalan raya). Misalnya, landak yang pemalu berulang tahun di rumah makan.

Ditinjau dari kemunculan pesan dibedakan fabel dengan koda dan tanpa koda. Fabel dengan koda berarti fabel dengan memunculkan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita. Sebaliknya, fabel tanpa koda tidak memberikan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita.

KELINCI DAN GAJAH

Pada suatu hari, hiduplah seekor Kelinci dengan kakinya yang pincang. Ia tinggal di sebuah hutan. Karena kakinya yang pincang, ia sangat kesulitan ketika mencari makanan dan minuman. Suatu hari, Kelinci tersebut pergi ke pinggir sungai. Ia sangat kehausan. Namun, di tengah perjalanan. Ia melihat seekor Kambing terbaring dan terlihat sangat lemas



Kelinci pincang tersebut perlahan-lahan mendekati Kambing. Ternyata, Kambing tersebut sedang sekarat karena kehausan. Melihat Kambing yang kehausan tersebut, kelinci sangat kebingungan. Karena, tidak jauh dari tempat mereka berada ada, sebuah sungai



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





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



Apa maksudmu?

Temannya, aku mempunyai sebuah ide. Sebaiknya kita berdua bekerja sama. Aku membantumu dan kamu membantuku.



Bagaimana caranya? Ia tertarik dengan ide Kelinci yang bisa menguntungkan itu

Kau buta tidak dapat melihat, dan aku pincang tidak dapat berjalan dengan lancar. Kau membantuku dengan kakimu untuk berjalan dan sebaliknya, aku membantumu dengan mataku

Mendengar yang di katakan Kelinci, Kambing tua berpikir sebentar. Dengan sangat riang ia menerima ide cemerlang Kelinci

Ide mu sangat baik sekali. Mari kita bersahabat dengan baik.

Caranya? Sangat gampang kawan. Aku duduk di atas punggungmu, sehingga kau dapat menggunakan mataku. Aku yang akan menunjukkan jalan kemana kau pergi. Sementara itu, kau membantuku untuk berjalan dengan kakimu.



Created using COMICKS app



Tentu! Mari kita mulai, cepatlah naik ke atas punggungku

Jadi? Kau setuju dengan ide ku ini?

Created using COMICKS app

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

Oh, lupakan semua itu. Aku hanya kebetulan lewat dan melihatmu. Masalah kematian itu urusan tuhan.



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

Created using COMICKS app

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



Pagi ini, ketika aku sedang mencari makanan untuk anak-anakku. Seekor Harimau tiba-tiba dan menangkapku. Harimau itu ingin membunuhku. Tapi, aku memohon kepadanya untuk pulang terlebih dahulu untuk memberitahukan anak-anakku. Dan berjanji akan menemuinya ketika menjelang sore nanti. Harimau pun menuruti permohonanku asal aku benar-benar menepati janji. Jika tidak, sebagai gantinya, ia akan membunuh anak-anakku

Mengapa?



Lalu, apa yang akan kau lakukan?

Aku akan menepati janjiku. Karena itu, aku sangat sedih



Mendengar cerita Gajah, Kelinci dan Kambing sangat marah kepada Harimau.

Gajah menuruti apa yang di katakana Kelinci tanpa ragu dan membantah. Kelinci pun turun dari punggung Kambing. Kemudian ia naik ke atas punggung Gajah yang sedang berbaring itu. Kelinci berpura-pura seakan-akan Gajah sudah mati dan dagingnya sedang di makan

Jangan sedih kawan! Kami akan menolongmu. Sekarang kau berbaringlah terus di pinggir jalan ini.



Harimau pun turun dan mencari-cari Gajah. Ia sudah sangat lapar dan Gajah akan menjadi santapannya untuk malam hari. Harimau pun melihat Kelinci sedang duduk di atas punggung Gajah. Harimau



Kelinci tidak langsung menjawab. Ia malah memandang Harimau dengan sangat galak.

Gajah ini adalah milikku! Mengapa kamu yang memakannya

Mengapa kau berkata seperti itu? Akulah yang pertama mendapatkan Gajah besar ini. Ini Gajahku!



Harimau sangat heran mendengar kata-kata Kelinci yang berani itu. Biasanya, hewan kecil yang ia temui sangat jinak. Tapi, Kelinci justru sangat galak. Pikir Harimau dalam hati.

"Hahaa, kau pikir aku Kelinci yang lemah? Pernahkan kau melihat Kelinci yang dapat membunuh seekor Gajah yang sangat besar? Jika aku dapat membunuh seekor Gajah, aku pun dapat membunuh seekor Harimau. Aku memberikan mu kesempatan. Sekarang, pergilah

Bagaimana caranya kau membunuh Gajah yang sangat besar itu? Bagaimana pula kau menghabiskan daging Gajah, sedangkan tubuhmu itu





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



SELESAI



AYO MENCoba

Coba ceritakan kembali teks fabel di atas, serta kalian coba praktikkan tokoh yang ada dalam cerita di atas! Perhatikan langkah-langkah berikut:

- 1 Bergabunglah dengan kelompok belajarmu dan ceritakan isi fabel dengan bahasamu sendiri. Dalam kegiatan ini kamu akan menceritakan kembali isi fabel secara berantai Berdasarkan ringkasan urutan peristiwa cerita fabel di atas, lakukanlah hal-hal berikut:
 - a. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4 orang satu kelompok!
 - b. Tiap kelompok diundi untuk ke depan kelas atau di luar kelas (tiap anggota ditempel kemas bernomor 1-5).
 - c. Guru memerintahkan nomor yang disebut untuk memulai menceritakan isi cerita. Guru akan menghentikan dan berpindah pada nomor yang lain untuk melanjutkan isi cerita diatas. Selama satu kelompok tampil, siswa kelompok lain menilai dengan format berikut!

No	Yang Diamati	Skor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Kelancaran penceritaan					
2.	Ketepatan isi dengan cerita yang dibaca					
3.	Intonasi dan kejelasan lafal					
4.	Kekompakan					
5.	Kepercayaan diri					

Keterangan

4 = semua anggota kelompok melakukan secara tepat

3 = sebagian besar anggota kelompok melakukan secara tepat

2 = tepat sebagian kecil anggota kelompok melakukan

1 = semua anggota kelompok melakukan secara tidak tepat

2. Menentukan Tokoh dan Watak Tokoh

Bagaimana watak tokoh dalam fabel di atas?

Nama Tokoh	Watak Tokoh	Bukti Pada Teks
Kelinci		
Kambing		
Gajah		
Harimau		

Apa latar fabel di atas? Apakah mungkin latar fabel di atas diubah menjadi rumah atau sekolah?

Pesan apa yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui fabel di atas?

Rangkuman

Secara etimologis fabel berasal dari bahasa latin yaitu fabulat, Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam fabel adalah:

- fabel mengambil tokoh para binatang .
- watak tokoh para binatang digambarkan ada yang baik dan ada yang buruk.
- tokoh para binatang bisa berbicara seperti manusia.
- cerita memiliki rangkaian peristiwa yang menunjukkan kejadian sebab-akibat.
- fabel menggunakan latar alam

Sedangkan ciri-ciri bahasa dalam cerita fabel adalah:

- kalimat naratif atau peristiwa
- kalimat langsung, yang berupa dialog antar tokoh
- menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal

Ciri bahasa yang digunakan:

- Menggunakan kalimat naratif (peristiwa)
- Menggunakan kalimat langsung (dialog para tokoh)
- Menggunakan kata sehari-hari, yang sangat dekat dengan kehidupan kita.



Evaluasi Akhir

A. Soal Pilihan Ganda

Kerjakan soal berikut dengan memperhatikan etika literasi yang benar, pilihlah salah satu jawaban yang kalian anggap benar!

1. Fabel mengambil tokoh para....
 - a. Manusia
 - b. binatang
 - c. tumbuhan
 - d. benda mati
2. Ciri bahasa yang digunakan dalam fabel adalah....
 - a. kalimat yang singkat, jelas, padat
 - b. kalimat baku, tidak baku
 - c. kalimat langsung, dan tidak langsung
 - d. Kalimat naratif, kalimat langsung, dan menggunakan kata sehari-hari.
3. Ditinjau dari pemberian watak dan latarnya, fabel dibedakan menjadi....
 - a. Fabel alami dan fabel adaptasi.
 - b. Fabel alami dan fabel tidak alami.
 - c. Fabel Fabel koda dan tanpa koda.
 - d. Fabel adaptasi dan fabel koda.
4. Cerita "Kancil dan buaya" merupakan cerita fiksi jenis....
 - a. jenaka
 - b. legenda
 - c. fabel
 - d. mite
5. Teks fabel bersifat....
 - a. Fiksi
 - b. Non fiksi
 - c. Kenyataan
 - d. Berdasarkan peristiwa

6. Perbedaan antara fabel dan cerpen adalah...
- wataknya
 - tokohnya
 - perilakunya
 - alurnya
7. Berikut merupakan kata-kata yang sering digunakan dalam fabel, kecuali....
- Pada zaman dahulu
 - pada suatu hari
 - Alkisah
 - peristiwa itu
8. Sebutkan ukuran struktur dari fabel yang benar. ...
- Orientasi, komplikasi, resolusi, koda
 - Komplikasi, koda, resolusi, orientasi
 - Orientasi, komplikasi, koda, resolusi
 - Koda, resolusi, komplikasi, Orientasi
9. Perhatikan kutipan soal berikut ini.
- "siang hari itu suasana di hutan sangat terik. Tempat tinggal si kancil, gajah, dan lainnya seakan terbakar. Kancil kehausan. ia berjalan jalan mencari air" Bagian tersebut merupakan struktur bagian....
- judul
 - Orientasi
 - komplikasi
 - resolusi
10. Resolusi artinya adalah.....
- bagian awal dari suatu cerita.
 - konflik atau suatu permasalahan
 - pemecahan masalah
 - perubahan yang terjadi pada tokoh.

SOAL ANALISIS

1. Cari sebuah teks fabel, lalu identifikasi ciri, unsur intrinsic, dan bahasa yang digunakan dalam cerita tersebut. Setelah itu, coba baca dan praktikan cerita tersebut di depan kelas!

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN
PENSKORAN SOAL EVALUASI AKHIR**

A. SOAL PILIHAN GANDA

1. B
2. D
3. A
4. C
5. D
6. B
7. D
8. A
9. B
10. D

B. Soal Analisis

Sesuai jawaban peserta didik.

PEDOMAN PENSKORAN SOAL URAIAN

- | | |
|---|--------------|
| 1. Peserta didik menjawab ciri fabel dengan lengkap | :20 |
| 2. Peserta didik menjawab unsur intrinsik fabel dengan lengkap dan benar | : 20 |
| 3. Peserta didik menceritakan fabel dengan benar, sesuai dengan kaidah yang ada | : 20 |
| 4. Peserta didik dapat memerankan isi fabel | : 20 |
| 5. Kerapian tulisan, dan kesesuaian fabel yang dianalisis | : 20 |
| Total Skor | : 100 |
| Total skor pilhan ganda dan analisis 100+100/ 2 | : 100 |

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2010. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dini, Dahlia & Sitorus. 2004. *Bimbingan Pemantapan Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Ryrama Widya.
- KBBI. 2016. (diakses secara daring, pada 24/09/2020 pukul 20.00 WIB)
- Kridalaksana Harimurti. 1989. *Pembentukan Kata Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Riswanda Himawan. 2019. *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII*. Yogyakarta: K-Media.
- Riswanda Himawan. 2020. *Belajar Teks Fabel*. Yogyakarta: CV Sahabat Kita.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai SUatU Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Titik Harsiati, Agus Trianto, E. Kosasih. 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia UntUk SMP/MTs. Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Titik Harsiati, Agus Trianto, E. Kosasih. 2016. *Buku Siswa Bahasa Indonesia UntUk SMP/MTs. Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Trianto, Agus. 2018. *Bahasa Indonesia SMP*. Yogyakarta: Puri Cipta Media bahasa

BIODATA PENULIS



Penulis bernama Dafik Saputro, lahir di Banjarnegara 02 Maret 1999. Penulis merupakan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, angkatan 2016. Penulis bertempat tinggal di dusun Sabrang Wetan, Rt 01 desa Kaliurip, Kecamatan Madukara, Kabupaten Banjarnegara Jawa tengah. Penulis berharap, media ini dapat digunakan sebagai refrensi oleh siswa maupun guru dalam belajar teks fabel, melalui pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013 ini yang berbasis teks.



Ariesty Fujiastuti, M.Pd. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan tahun 2012. Lulus S2 di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sebelas Maret tahun 2014. Saat ini adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan. Mengampu mata kuliah keterampilan dan pengajaran. Aktif menulis artikel di berbagai jurnal dan menjadi pemakalah dalam beberapa seminar. Menulis buku yang berjudul “Membaca Kritis dan Kreatif” dan “Ekspresi Lisan”. Membuat media pembelajaran berjudul “Retorika (Pidato), “Puisi”, “Menyimak Fabel (Cerita Rakyat), “Komprehensi Lisan”, dan “Bahasa Indonesia”.

Media Pembelajaran Berbasis Komik ini merupakan media yang dirancang sebagai tambahan referensi bahan ajar di Sekolah Menengah Pertama, media ini disesuaikan dengan keterampilan abad 21 dan disesuaikan dengan perkembangan zaman.

