



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **Fabel Penumbuh Sensitivitas Moral**

Zulfa Fahmy<sup>1)</sup>, Surahmat<sup>2)</sup> Alfa Zulia Dwi Karina<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> *Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia*  
E-mail: zulfafahmy@mail.unnes.ac.id

<sup>2)</sup> *Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia*  
E-mail: surahmat@mail.unnes.ac.id

<sup>2)</sup> *Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia*  
E-mail: alfazulia48@gmail.com

---

**Abstrak.** Fabel dipahami sebagai teks yang sangat penuh pelajaran moral, tetapi pada kenyataannya ia tidak dipahami sebagai teks moral. Padahal fabel adalah sarana yang cukup efektif dalam mengajarkan moral pada anak usia dini. Sensitivitas moral tersebut yang harus ditumbuhkan semenjak dini. Sensitivitas moral adalah kepekaan menyimpulkan sebuah kejadian memiliki nilai-nilai moral, bagaimanapun kejadiannya. Fabel bisa disesuaikan agar mampu menumbuhkan sensitivitas tersebut. Permasalahan penelitian ini adalah fabel seperti apa yang bisa menumbuhkan sensitivitas moral. Metode penelitian menggunakan desain sinkronisasi antara telaah pustaka dan hasil angket. Berdasarkan hasil penelitian, fabel yang mampu menumbuhkan sensitivitas moral yaitu (1) adanya sinkronisasi antara tokoh, latar tempat, latar waktu, konflik, dan solusi yang berdasar pada kemampuan aspek tersebut memanggil ingatan tentang amanat/pesan fabel. (2) Solusi yang disampaikan harus berdasarkan kebijaksanaan. (3) Koda berbentuk kalimat pertanyaan yang mampu mengarahkan anak mencapai amanat/pesan yang diharapkan. Intinya adalah, makin sering anak teringat amanat/pesan fabel, makin cepat pula tumbuh sensitivitas moral pada sang anak.

Kata kunci: Fabel; Teks Moral; Sensitivitas Moral

---

### **I. PENDAHULUAN**

Produktivitas fabel kalah telak jika dibandingkan dengan karya sastra yang lain. Hal ini bisa terlihat jelas jika kita datang ke toko buku, jumlah fabel sangat sedikit dibandingkan karya sastra yang lain seperti puisi, cerpen, dan novel. Jika dilihat dari para penulisnya, bisa dikatakan tidak ada penulis fabel yang benar-benar sukses. Hal ini bisa dilihat pada data Kemendikbud (2019). Dari data tersebut, sejak tahun 1989 hingga 2018 tidak ada penulis fabel yang berhasil memperoleh penghargaan dari badan Bahasa.

Padahal fabel menjadi salah satu karya sastra paling lama. Fabel merupakan produk sastra lisan yang diturunkan sejak zaman dahulu sampai sekarang. Fabel memang dikhususkan untuk anak-anak usia tiga sampai sepuluh tahun. Namun, cerita-cerita fabel dapat melekat erat bahkan sampai mereka dewasa. Inilah uniknya fabel.

Seiring perkembangan zaman, fabel sudah tidak diceritakan secara lisan lagi. Walau tetap ada yang mempertahankan budaya penyebaran lisan, tapi pada era sekarang fabel lebih banyak ditulis dengan bahasa yang lebih ekspresif. Namun, tetap saja fabel-fabel yang dituliskan rerata hanya mengambil ide cerita dari cerita fabel terdahulu. Tidak hanya tulisan, fabel menjelma ke dalam berbagai macam bentuk tanpa mengubah dirinya sendiri. Misalnya, fabel difilmkan, dibuat kartun, diwayangkan, didramakan, dan hal-hal sejenis tanpa mengubah gaya fabel itu sendiri.

Fabel dipahami sebagai teks yang sangat penuh pelajaran moral, tetapi pada kenyataannya ia tidak dipahami sebagai teks moral. Mengapa begitu? Karena orang dewasa tidak bisa memastikan apakah amanat fabel benar-benar sampai pada anak-anak. Dengan kata lain, kita (orang dewasa) berpikir bahwa anak-anak mampu memahami amanatnya, padahal mereka hanya menikmati ceritanya. Nah, ini yang menjadi masalah. Hal ini sama dengan yang diungkapkan oleh

Narvaez (2001, 2002). Narvaez menyebutkan bahwa amanat yang ditangkap oleh anak-anak belum tentu sama dengan amanat yang diterima oleh orang dewasa.

Maka dari itu, dibutuhkan rekonstruksi/modifikasi struktur teks fabel yang sesuai dengan era sekarang. Ketika zaman dengan sangat mudah berubah, seseorang membutuhkan pelajaran yang cepat pula. Tidak hanya cepat seseorang juga membutuhkan pelajaran moral yang tepat dan sesuai dengan kemampuan berpikir orang modern dan serba canggih.

Penelitian tentang fabel telah dilakukan oleh para peneliti-peneliti sebelumnya seperti Leming (2000). Caprita (2016), dan Sridiani (2017). Leming (2000) menuliskan sebuah artikel berjudul *Tell me a story: An evaluation of a literature-based character education programme*, dalam artikel tersebut menyebutkan bahwa cerita (termasuk fabel) mampu menjadi bahan ajar/modul dalam program pendidikan karakter.

Caprita (2016) meneliti tentang Kontribusi Keterampilan Menyimak Teks Cerita Moral/Fabel dengan Keterampilan Menulis Teks Cerita Moral/Fabel. Hasil penelitain Caprita menunjukkan bahwa keterampilan menyimak fabel mempunyai kontribusi yang cukup signifikan dalam ketrampilan menulis fabel. Berbeda dengan Caprita, Sridiani (2017) meneliti tentang Efektivitas Strategi Pemetaan Karakter Cerita dalam Pembelajaran Menentukan Karakter Tokoh dan Struktur Teks Fabel pada Siswa Kelas VII. Penelitian Sridiani menghasilkan simpulan bahwa strategi pemetaan karakter cerita dinilai efektif dalam pembelajaran menentukan struktur fabel. Kedudukan penelitian ini adalah sebagai pelengkap ketidaksempurnaan penelitian-penelitian tentang fabel, khususnya pada aspek struktur fabel. Selain itu, penelitian ini juga menitikberatkan pada kemampuan fabel menjadi pemantik tumbuhnya sensitivitas moral.

Cerita fabel adalah salah satu bentuk sastra rakyat yang sangat populer. Pengertian tentang cerita fabel dikemukakan oleh beberapa ahli, seperti Soetarno (1982) mengungkapkan cerita fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang, dipakai sebagai kiasan kehidupan manusia untuk mendidik masyarakat. Sementara itu, sependapat dengan Soetarno, Hartoko & Rahmanto (1986) mengungkapkan cerita fabel adalah cerita singkat, sering dalam bentuk sajak yang bersifat didaktis bertepatan dengan contoh yang konkret. Tumbuh-tumbuhan dan hewan-hewan ditampilkan makhluk-makhluk yang dapat berpikir dan berbicara sebagai manusia. Diakhiri dengan kesimpulan yang mengandung ajaran moral.

Detlor (2001) juga mengemukakan "*Fabel are moral tales, often involving animals that represent people. They reveal human experiences and/or show conflicts over issues. They are generally short and concise stories*". Definisi fabel yang dikemukakan Detlor mendukung pendapat Soetarno dan Hartoko. Begitu juga dengan Cakra (2012) dan Winarni (2014) menyatakan bahwa fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Sementara itu, Nurgiantoro (2018) mempunyai pendapat yang hampir serupa dengan ahli sebelumnya. Nurgiantoro mengungkapkan fabel adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan

berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana manusia dengan bahasa manusia. Dari definisi-definisi yang telah disebutkan tersebut, pokok utama pengertian fabel adalah tentang ajaran moral dan tokoh binatang.

Dari berbagai macam teori yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa cerita fabel adalah cerita singkat berisi ajaran moral yang menggunakan alam sebagai simbol tokohnya. Simbol tokoh tersebut dapat berupa hewan maupun tumbuhan.

Fabel termasuk jenis teks naratif. Beberapa pendapat tentang struktur teks naratif telah dikemukakan oleh beberapa ahli di antaranya Alderson & Anderson (2003) mengemukakan struktur teks naratif (fabel masuk di dalamnya) meliputi *Orientation, Complication, Sequence of events, Resolution, dan Coda*. *Orientation* adalah tahap pengenalan atau penggambaran awal cerita. *Complication* adalah tahap mulai ada masalah/konflik dalam cerita. *Sequence of events* adalah peristiwa ketika tokoh bereaksi menyelesaikan masalah. *Resolution* adalah tahap masalah mulai selesai. *Coda* adalah simpulan cerita.

Hampir serupa dengan Anderson, Purwanti (2013) berpendapat bahwa cerita fabel dapat digolongkan dalam teks naratif. Teks naratif mempunyai alur penceritaan/struktur penyajian sebagai berikut. (1) *Orientation*, berisi tentang definisi singkat tentang tokoh yang diceritakan. Selain itu dalam paragraf pengenalan terdapat informasi tentang tokoh, waktu, dan tempat terjadinya cerita. (2) *Complication*, berisi tentang masalah yang dialami tokoh. (3) *Evaluation*, berisi tentang penilaian terhadap jalannya cerita. Tahap *evaluation* merupakan tahap opsional. Artinya tahap *evaluation* boleh ada dan boleh tidak ada dalam sebuah teks naratif. (4) *Resolution*, adalah tahap penyelesaian masalah. Pada tahap ini tokoh telah mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya. (5) *Coda* yaitu paragraf yang berisi tentang simpulan cerita.

Irawati menyatakan sensitivitas moral adalah kemampuan untuk mengetahui masalah-masalah etika yang terjadi. Sensitivitas moral didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengetahui bahwa suatu situasi memiliki makna etika, ketika situasi itu dialami individu-individu, yaitu kemampuan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitar. Sensitivitas moral meliputi persepsi dan interpretasi dari sebuah kejadian dan hubungan dalam suatu situasi. Kebanyakan aspek dasar dari sensitivitas memperlihatkan indikasi elemen sebuah keberadaan situasi etika (dalam Wiguna (2019).

Sensitivitas moral adalah kepekaan terhadap dampak moral pada semua fenomena di sekitarnya. Hal inilah yang disebut sebagai sensitivitas moral (Sudiyono, Widodo, & Susantini, 2017). Seseorang yang memiliki sensitivitas tinggi dapat merasakan adanya nilai moral tertentu dari setiap peristiwa yang dialaminya. Namun bagi seseorang dengan sensitivitas rendah akan sulit mengalami hal tersebut, ia akan tersentuh jika peristiwa yang terjadi benar-benar hebat dan terjadi di depan mata sendiri, semisal bencana alam dan kecelakaan.

Sensitivitas moral menggambarkan kecenderungan bagi seseorang untuk menerima atau mengakui bahwa beberapa aspek dari suatu masalah memiliki implikasi moral (Sadler dalam Sudiyono et al., 2017). Hoffman dalam Myyry (dalam Sudiyono et al., 2017) menyatakan bahwa hal penting dari sensitivitas moral adalah kepekaan terhadap kepentingan dan hak-hak orang lain, terutama ketika terdapat pertentangan dengan kepentingan pribadi.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survey kepada responden yang sudah terpilih. Responden meliputi kalangan yang mempunyai fokus bidang fabel. Responden meliputi guru Bahasa Indonesia, penulis cerita anak, pemerhati fabel, dan juga penikmat fabel. Responden tersebut diberi pertanyaan meliputi beberapa aspek.

Aspek tersebut meliputi unsur instrinsik fabel dan struktur teks fabel. Unsur instrinsik fabel meliputi kebutuhan tema, amanat, tokoh, penokohan, diksi. Sedangkan struktur teks fabel, meliputi orientasi, komplikasi, dan koda.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi hasil data unsur instrinsik fabel dan struktur fabel. Unsur instrinsik fabel meliputi tema, amanat, tokoh/penokohan, konflik, latar, dan diksi. Struktur fabel meliputi orientasi, komplikasi, dan koda.

Sebanyak 14,0% responden menjawab bahwa fabel dengan tema persahabatan dibutuhkan terhadap fabel, 20,4% responden menjawab bahwa fabel dengan tema tolong-menolong dibutuhkan terhadap fabel, 19,4% responden menjawab bahwa fabel dengan tema kemampuan beradaptasi dibutuhkan terhadap fabel, 23,7% responden menjawab bahwa fabel dengan tema kemampuan berinovasi yang paling dibutuhkan. 21,5% responden menjawab bahwa fabel dengan tema kreativitas yang dibutuhkan, dan 1,1% responden menjawab bahwa fabel dengan tema selain yang ada di pilihan yang juga dibutuhkan.

Berdasarkan pilihan tersebut, pilihan yang paling dominan dipilih responden adalah fabel dengan tema kemampuan berinovasi. Namun, pada pilihan fabel tema kreativitas, tolong-menolong, dan kemampuan beradaptasi juga memperoleh poin yang cukup sama. Jadi tema fabel yang dibutuhkan adalah fabel dengan tema kemampuan berinovasi, tema kreativitas, tolong-menolong, dan kemampuan beradaptasi.

Dari segi tokoh fabel, sebanyak 11,4% responden menjawab bahwa hewan yang sulit ditemui di kehidupan sehari-hari cocok digunakan dalam fabel, 68,6% responden menjawab bahwa hewan yang mudah ditemui di kehidupan sehari-hari cocok digunakan dalam fabel, 8,6% responden menjawab bahwa hewan yang sudah punah cocok digunakan dalam fabel, dan 11,4% responden menjawab bahwa hewan khayalan cocok digunakan dalam fabel. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden

memilih hewan yang mudah ditemui di kehidupan sehari-hari cocok digunakan dalam fabel.

Dari segi pemberian nama tokoh, sebanyak 97,1% responden menjawab bahwa memberi nama pada hewan yang menjadi tokoh diperlukan, sedangkan 2,9% orang menjawab bahwa tidak perlu memberi nama pada hewan yang menjadi tokoh fabel. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pemberian nama pada hewan yang menjadi tokoh dalam sebuah fabel.

Pada unsur konflik, sebanyak 24,5% responden menjawab bahwa konflik yang cocok untuk fabel adalah konflik hewan dengan manusia, 24,5% responden menjawab bahwa konflik yang cocok untuk fabel adalah konflik hewan dengan hewan, dan sebanyak 50,9% responden menjawab bahwa konflik yang cocok untuk fabel adalah konflik hewan dengan perubahan alam. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memilih konflik antara hewan dengan perubahan alam sebagai konflik yang cocok untuk fabel.

Pada unsur latar tempat, sebanyak 33,3% responden menjawab bahwa latar tempat yang cocok untuk fabel adalah hutan, 12,3% responden menjawab bahwa latar tempat yang cocok untuk fabel adalah laut, 40,4% responden menjawab bahwa latar tempat yang cocok untuk fabel adalah tempat sehari-hari manusia, dan 14,0% responden menjawab bahwa latar tempat yang cocok untuk fabel adalah luar angkasa. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memilih latar berupa tempat sehari-hari manusia sebagai latar tempat yang cocok untuk fabel.

Pada unsur latar waktu, sebanyak 65,7% responden memilih bahwa masa sekarang merupakan latar waktu yang cocok untuk fabel, sedangkan 34,4% responden memilih bahwa masa depan merupakan latar waktu yang cocok untuk fabel. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memilih latar waktu berupa masa sekarang sebagai latar waktu yang cocok untuk fabel.

Pada aspek kebahasaan, sebanyak 91,4% responden memilih bahasa Indonesia percakapan sehari-hari sebagai ragam bahasa yang cocok digunakan dalam fabel dan sebanyak 8,6% responden menjawab bahwa bahasa Indonesia formal sebagai ragam bahasa yang cocok digunakan dalam fabel. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia percakapan sehari-hari merupakan ragam bahasa yang cocok digunakan dalam fabel.

Namun, pada aspek penggunaan istilah asing, sebanyak 71,4% responden menjawab bahwa perlu menyisipkan istilah-istilah asing dalam fabel, sementara sebanyak 28,6% responden menjawab bahwa tidak perlu menyisipkan istilah-istilah asing dalam fabel. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya penyisipan istilah-istilah asing dalam fabel.

Pada aspek struktur fabel diperoleh data sebagai berikut. Pada struktur orientasi, sebanyak 31,4% responden menjawab bahwa mendeskripsikan tokoh, latar, dan waktu merupakan orientasi yang cocok untuk fabel, 11,4% responden menjawab bahwa percakapan tokoh tentang latar dan waktu merupakan orientasi yang cocok untuk fabel, dan 57,1% responden

menjawab bahwa perpaduan antara mendeskripsikan tokoh, latar, dan waktu serta percakapan tokoh tentang latar dan waktu merupakan orientasi yang cocok untuk fabel. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perpaduan antara mendeskripsikan tokoh, latar, dan waktu serta percakapan tokoh tentang latar dan waktu merupakan orientasi yang cocok untuk fabel.

Pada struktur solusi, dari 35 responden, sebanyak 37,1% responden menjawab bahwa inovatif merupakan solusi permasalahan yang cocok untuk fabel. 5,7% responden menjawab bahwa kreatif merupakan solusi permasalahan yang cocok untuk fabel. 11,4% responden menjawab bahwa adaptif merupakan solusi permasalahan yang cocok untuk fabel, 42,9% responden menjawab bahwa bijaksana merupakan solusi permasalahan yang cocok untuk fabel, dan 2,9% responden menjawab bahwa unsur lain di luar pilihan dapat mejadi solusi permasalahan yang cocok untuk fabel. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa bijaksana merupakan solusi permasalahan yang cocok untuk fabel.

Pada struktur koda, sebanyak 18,2% responden menjawab bahwa disampaikan secara langsung (ada dalam teks) merupakan koda yang cocok untuk fabel era distrupsi, 21,8% responden menjawab bahwa tidak disampaikan secara langsung (tersirat) merupakan koda yang cocok untuk fabel era distrupsi, 36,4% responden menjawab bahwa menggunakan kalimat tanya (pemantik siswa berpikir) merupakan koda yang cocok untuk fabel era distrupsi, 21,8% responden menjawab bahwa menggunakan kata mutiara (peribahasa dan lain-lain) merupakan koda yang cocok untuk fabel era distrupsi, dan 1,8% responden menjawab bahwa menggunakan ayat kitab suci merupakan koda yang cocok untuk fabel era distrupsi. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa menggunakan kalimat tanya (pemantik siswa berpikir) merupakan koda yang cocok untuk fabel era distrupsi.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan beberapa simpulan yaitu tentang unsur instrinsik dan struktur fabel. Pada struktur instrinsik, aspek tema yang mendapat banyak pilihan adalah tema yang berkaitan dengan inovasi. Pada aspek ini, menggambarkan bahwa fabel harus menjelma pada cerita-cerita yang mengajari anak untuk mampu dan berani berinovasi. Dengan kata lain, fabel akan mengajari/membiasakan/memantik kreasi anak untuk berinovasi.

Pada unsur tokoh, aspek yang banyak dipilih adalah tokoh fabel dari hewan-hewan yang mudah ditemui. Hal ini berkaitan dengan kontekstualisasi fabel. Pada fabel-fabel era lama, banyak menggunakan hewan-hewan yang sulit ditemui di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut yang menyebabkan amanat fabel tidak sering dipanggil kembali oleh ingatan. Secara sederhana yaitu, jika kita lebih sering melihat hewan yang ada cerita fabel dibaliknya, makin sering pula kita mengingat amanat fabel. Dengan begitu internalisasi nilai-nilai fabel akan lebih kuat. Begitu pun sebaliknya, jika makin jarang kita melihat hewan fabel, maka makin jarang pula kita mengingat amanat fabel tersebut. Dengan desain seperti ini,

maka kemampuan sensitivitas moral akan makin terlatih pada anak.

Hal ini juga berkaitan dengan pemberian nama pada tokoh fabel, beberapa tokoh fabel tidak mempunyai nama, hanya kancil, macan, beruang, dll. Namun, dengan memberi nama tokoh, misalnya Pupus untuk hewan kucing, hal tersebut akan menambah kesan khas pada hewan tersebut. Dengan kata lain, hewan tersebut tidak sekadar hewan, dia menjadi seorang tokoh cerita yang mengalami konflik layaknya manusia.

Pada aspek konflik, poin terbanyak ada pada konflik hewan dengan alam. Ini menjadi gambaran bahwa fabel memang harus menuju pada hal-hal yang erat kaitannya dengan perubahan. Perubahan yang terjadi pada alam ada kaitannya dengan perilaku manusia. Keterkaitan ini yang akan memantik anak agar senantiasa menjaga alam, menjaga bumi, dan menjaga keseimbangan antara manusia dan alam. Jika dikaitkan dengan tema inovasi, ada keselarasan bahwa konflik akibat perubahan alam harus diselesaikan dengan inovasi-inovasi.

Pada aspek latar, terbagi menjadi latar tempat dan latar waktu. Dari data tersebut, latar tempat yang paling mendapat perhatian responden adalah latar tempat di kehidupan sehari-hari. Ini berkaitan pula dengan pemilihan tokoh yaitu hewan yang mudah ditemui. Tentu saja hewan yang mudah ditemui adalah hewan yang hidup di tempat yang mudah ditemui di kehidupan sehari-hari. Fabel dengan setting tempat di dalam laut, di belantara hutan, atau di tempat sulit lainnya akan mempersulit kesempatan amanat fabel teringat kembali. Dengan desain seperti ini, maka kemampuan sensitivitas moral akan makin terlatih pada anak. Sensitivitas ini akan makin terlatih jika makin sering melihat hewan fabel, mengingat amanatnya, dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi latar waktu fabel adalah masa sekarang, setidaknya latar waktu ini masih relevan untuk 2 sampai 3 tahun mendatang. Dengan begitu, makin relevan fabel dengan kehidupan sehari-hari, makin mudah pula sensitivitas moral terlatih. Di sisi lain, fabel dengan setting masa sekarang, akan lebih mudah usang. Dengan begitu, seharusnya produktivitas fabel akan senantiasa meningkat.

Pada aspek kebahasaan, bahasa yang dipilih adalah penggunaan bahasa ragam percakapan sehari-hari. Tentu saja diksi yang dipilih adalah diksi yang lebih sederhana. Dengan kata lain, tidak menggunakan kata-kata yang sudah usang, misalnya kata niscaya, pada suatu hari, dan kata-kata sejenis lainnya. Hal ini sesuai dengan aspek tema dan tokoh yang sudah disebut dalam pembahasan sebelumnya.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa fabel yang bisa digunakan untuk melatih sensitivitas moral adalah fabel yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari. Khususnya adalah pada struktur fabel pada tema, konflik, tokoh, latar tempat, dan latar waktu. Sensitivitas moral akan mudah terlatih jika anak sering teringat akan amanat fabel yang telah dibacanya. Pemantik ingatan tersebut adalah hewan yang mudah ditemui, atau pun latar tempat yang mudah dijumpai.

Pada sisi struktur fabel, diperoleh juga beberapa simpulan yang sesuai dengan struktur instrinsik. Kesesuaian ini fokus

tertuju untuk melatih sensitivitas moral anak. Pada struktur yang pertama yaitu orientasi. Pada aspek ini masih sama dengan cara penyampaian pada fabel atau jenis karya prosa yang lain yaitu dengan mendeskripsikan tokoh, latar, dan waktu.

Pada struktur komplikasi telah terjelaskan pada uraian tersebut bahwa konflik yang cocok adalah konflik antara hewan dengan alam. Konflik ini akan menghasilkan sebuah solusi. Pada struktur solusi, sejumlah responden kompak bahwa solusi yang ditawarkan adalah solusi yang bijak. Kebijakan adalah fase paling puncak dalam melatih sensitivitas moral. Walaupun tema yang dominan dipilih adalah inovasi, tetapi fabel yang diharapkan adalah inovasi yang melahirkan kebijakan. Dengan kata lain, inovasi yang ditawarkan tidak mengakibatkan salah satu pihak mengalami kerugian atau ketersinggungan.

Pada struktur koda, memang ada beberapa pilihan penggunaan jenis koda. Misalnya dengan peribahasa, ayat suci, dll. Namun, yang menjadi pilihan responden adalah koda dengan bentuk kalimat tanya. Dengan menggunakan kalimat tanya, anak akan terpantik untuk berpikir mengenai amanat atau pesan yang terdapat dalam fabel yang dibacanya. Jenis pertanyaan ini adalah jenis pertanyaan yang mengarahkan pada pesan fabel. Artinya siswa tidak sembarang menyimpulkan pesan atau amanat fabel. Bentuk pertanyaannya adalah pertanyaan pengandaian. Misalnya, apa yang akan terjadi jika cicak tidak menolong temannya? Pertanyaan tersebut akan memantik siswa pada hikmah-hikmah kehidupan. Bahwa ada keterkaitan antara sesama makhluk maupun dengan alam.

Berdasarkan pembahasan tersebut, struktur fabel yang mampu melatih anak sensitivitas moral adalah fabel yang mempunyai struktur orientasi yang mendeskripsikan latar, tokoh, dan waktu, serta memberikan solusi yang bijaksana, juga mempunyai koda dalam bentuk pertanyaan yang mampu memantik siswa berpikir tentang ajaran fabel.

#### IV. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa fabel mampu menumbuhkan sensitivitas moral setidaknya memenuhi aspek berikut. (1) Sinkronisasi antara tokoh, latar tempat, latar waktu, konflik, dan solusi yang berdasar pada kemampuan aspek tersebut memanggil ingatan tentang amanat/pesan fabel. (2) Solusi yang disampaikan harus berdasarkan kebijakan. (3) Koda berbentuk kalimat pertanyaan yang mampu mengarahkan anak mencapai amanat/pesan yang diharapkan. Intinya adalah, makin sering anak teringat amanat/pesan fabel, makin cepat pula tumbuh sensitivitas moral pada sang anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alderson, M., & Anderson, K. (2003). *Text Types in English 3. South Yarra Macmillan Education Australia.*  
Cakra, K. H. (2012). *Mendongeng dengan Mata Hati. Surabaya: Mumtaz Media.*

- Caprita, P. S., Nursaid, N., & Zulfikarni, Z. (2016). Kontribusi Keterampilan Menyimak Teks Cerita Moral/Fabel Dengan Keterampilan Menulis Teks Cerita Moral/Fabel. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 297–305.  
Detlor, T. (2001). *Teaching with Aesop's fables*. Scholastic Inc.  
Hartoko, D., & Rahmanto, B. (1986). *Pemandu di dunia sastra*. Kanisius.  
Kemendikbud. (2019). Data Publikasi Sastra Indonesia. Retrieved March 10, 2020, from Kemendikbud website: [http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi\\_F07EE6A1-C92B-46D1-BC43-9059279D65CC\\_.pdf](http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_F07EE6A1-C92B-46D1-BC43-9059279D65CC_.pdf)  
Leming, J. S. (2000). Tell me a story: An evaluation of a literature-based character education programme. *Journal of Moral Education*, 29(4), 413–427.  
Narvaez, D. (2001). Moral text comprehension: Implications for education and research. *Journal of Moral Education*, 30(1), 43–54.  
Narvaez, D. (2002). Does reading moral stories build character? *Educational Psychology Review*, 14(2), 155–171.  
Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. UGM PRESS.  
Purwanti. (2013). *Let's Write English Texts*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.  
soetarno. (1982). *Peristiwa Sastra Melayu Lama*. Surakarta: Widya Duta.  
Sridiani, N. F. (2017). Efektivitas Strategi Pemetaan Karakter Cerita dalam Pembelajaran Menentukan Karakter Tokoh dan Struktur Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Pend. Bahasa Dan Sastra Indonesia-SI*, 6(4), 459–471.  
Sudiyono, A. H., Widodo, W., & Susantini, E. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pemakaian pada Materi Gelombang dan Bunyi untuk Melatihkan Sensitivitas Moral Siswa SMP. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 811–821.  
Wiguna, A. A. (2019). Sensitivitas Moral Pelajar Pecandu Game Online Di Bantul. *E-CIVICS*, 8(7), 641–648.  
Winarni, R. (2014). *Kajian sastra anak. Yogyakarta: Graha Ilmu.*