

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar seseorang bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya. proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja, misalnya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kegiatan belajar tidak terikat oleh ruang dan waktu selama seseorang memiliki keinginan untuk terus belajar. Selain itu, proses belajar pada dasarnya untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki setiap individu.

Belajar adalah kegiatan psikis yang dilakukan oleh setiap orang sehingga mengalami perubahan antara sesudah dan sebelum melakukan proses belajar (Anif, 2017: 2). Perubahan yang terjadi dapat dari tingkah laku, sifat, serta pola pikir yang dimiliki orang tersebut. Hal itu dapat disebabkan dari pengalaman, pengetahuan yang diperoleh, dan kegiatan melatih diri untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki. Perubahan yang dimaksud ialah tindakan yang dilakukan dengan sengaja dengan tujuan mendapatkan sesuatu yang lebih berguna dan bermanfaat untuk dirinya.

Belajar merupakan proses berpikir yang dialami setiap manusia. Belajar tidak mengandalkan tempat ataupun waktu dimanapun dan kapanpun semua orang dapat belajar. Belajar dapat juga dikatakan suatu proses yang kompleks dari baru lahir hingga menutup usianya. Bukti-bukti seseorang mengalami proses pembelajaran yakni berubahnya sikap dari tidak tahu menjadi tahu.

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi guru dan siswa pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran tentunya dibutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar tersebut. Media pembelajaran adalah salah satu dari keseluruhan yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dengan bahan yang akan diajarkan dapat mempengaruhi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan secara tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki fungsi dapat didengar dan dilihat secara bersamaan yaitu media audio visual. media audio visual merupakan media yang mengandung unsur gambar dan suarayang dapat dilihat, misalnya video dan film. Film merupakan media pembelajaran media audio visual untuk proses pembelajaran. Penggunaan media ini dianggap lebih menarik dan baik untuk pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Hal ini disebabkan, media audio visual memuat suara serta unsur gambar yang dapat dilihat oleh siswa dan juga untuk memperoleh media pembelajaran berbentuk film dapat dicocokkan dengan materi pembelajaran.

Menceritakan kembali merupakan proses penyampaian informasi yang diperoleh dan disampaikan sesuai dengan kejadian yang terjadi. informasi yang disampaikan, diungkapkan atau dipaparkan kepada orang lain dengan tujuan agar orang lain dapat memahami dan mengetahui apa yang disampaikan pencerita

adalah kegiatan menceritakan kembali (Lestari, 2014:1). Saat akan menceritakan kembali suatu peristiwa cerita yang disampaikan nantinya harus sama dengan peristiwa yang terjadi, misalnya kesamaan dalam isi cerita, pokok permasalahan, alur, dan tentunya cerita tidak boleh keluar dari pokok pembahasan.

Menceritakan kembali merupakan proses penyampaian atau penceritaan ulang oleh seseorang kepada orang lain yang diperoleh dari hasil membaca atau menyimak sebuah informasi, sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar atau pembaca dengan baik. Pesan yang diperoleh dapat disampaikan secara lisan atau tertulis. Oleh karena itu, keterampilan menceritakan kembali pada siswa perlu ditingkatkan melalui bercerita secara teratur, sistematis, dan berkesinambungan. Dalam menceritakan kembali secara tulis, tulisan yang dihasilkan harus didukung dengan pengetahuan kebahasaan, seperti tata bahasa, kosa kata, diksi, dan ejaan. Dengan memerhatikan unsur kebahasaan tersebut hasil tulisan yang dihasilkan dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Namun, sebagian besar siswa pada kenyataannya tidak terlalu tertarik pada kegiatan menulis. Hal ini menyebabkan kegiatan menulis fabel di sekolah tidak dapat dipraktikkan secara optimal. Berbagai alasan dikemukakan oleh siswa seperti, tidak dapat memulai kalimat pertama, tidak memiliki bakat dalam menulis atau tidak memiliki inspirasi untuk menulis cerita. Alasan-alasan ini pada akhirnya menjadikan minat siswa rendah terhadap menulis, disinilah guru sangat berperan penting dalam memberikan dan melatih keterampilan menulis untuk siswa.

Peran guru sangat dibutuhkan pada setiap perkembangan siswa. Salah satunya adalah pada perkembangan keterampilan menceritakan kembali secara tulis. Salah satu usaha yang dilakukan guru agar dapat mengembangkan keterampilan siswa

yaitu dengan membuat suasana belajar menjadi kondusif dan tetap efektif. Upaya selanjutnya, yaitu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran karena penggunaan fasilitas dan media pembelajaran sangat mendukung dalam mengembangkan keterampilan menulis. Namun, fakta lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga tidak dilaksanakan dengan maksimal, sehingga menghambat perkembangan pembelajaran siswa.

Penggunaan media film animasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks fabel secara tulis karena dengan melihat film tersebut siswa dapat mengembangkan banyak tema. Setiap siswa mendapatkan pengalaman dan memiliki cara tersendiri dalam meningkatkan ketrampilan menulis. Media film dibuat dengan mengangkat film-film terdokumentasi atau film-film yang banyak beredar di pasaran untuk disusun kembali menjadi tahapan-tahapan cerita yang nantinya akan dikembangkan menjadi satu karya yang utuh. Adanya bentuk karangan yang dihasilkan oleh siswa menunjukkan seberapa besar siswa dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

Ada banyak jenis film yang tersedia saat ini. Jika dilihat dari isi dan jenis ceritanya, jenis film ada dua yakni, film fiksi dan film non fiksi. Ada berbagai jenis film, salah satunya adalah film animasi yang dianggap layak untuk digunakan dengan materi teks fabel. Hal ini dikarenakan, dengan adanya film animasi cerita siswa akan memiliki gambaran yang lebih terfokus dari cerita atau peristiwa yang telah disaksikan.

Media film animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah film animasi "Pada Zaman Dahulu: Ayam dan Semut". Film animasi "Pada Zaman Dahulu:

ayam dan Semut” merupakan film yang berasal dari negeri Malaysia dengan mengangkat tema-tema yang ringan dan jalan cerita yang tidak membosankan serta terdapat pesan moral di dalamnya. Film ini diawali oleh intraksi kakek dan kedua cucunya yang bercerita tentang kisah ayam dan semut. Setelah itu film memuat cerita fabel yang sesungguhnya yakni binatang yang bertingkah laku seperti manusia pada umumnya. Pengambilan film animasi “Pada Zaman Dahulu: ayam dan semut” dapat menarik minat siswa karena walaupun menggunakan bahasa Melayu namun, banyak kosa kata yang telah dipahami oleh banyak orang. Film ini memiliki nilai-nilai kehidupan yang berhubungan dengan dunia nyata sehingga setelah menonton film siswa dapat meneladani pesan yang terkandung.

kemampuan siswa dalam menulis masih kurang. Hal ini pula berdampak pada keterampilan menceritakan kembali teks fabel secara tulis. Hasil tulisan siswa masih banyak yang tidak maksimal. Misalnya, dari penulisan alur siswa belum mampu mengembangkan alur secara runtut sehingga jalan cerita tidak dipaparkan dengan jelas. Alasan yang sering diberikan siswa yakni siswa merasa kesulitan ketika menuangkan cerita ke dalam tulisan dan juga siswa merasa sulit untuk menyusun kata menjadi kalimat yang padu. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal dapat menghambat proses berpikir siswa. Jadi, peran media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena mampu menjadi perantara yang lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan sebuah pesan

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Ad-damanhuri?
2. Bagaimana pengaruh media film animasi “Pada Zaman Dahulu Ayam dan Semut” terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Ad-damanhuri?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Ad-damahuri.
2. Untuk mengetahui pengaruh media film animasi “Pada Zaman Dahulu Ayam dan Semut” terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Ad-damahuri.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat teoretis**

Penelitian ini dapat menghasilkan manfaat untuk memberikan bantuan pemikiran dalam mengembangkan upaya peningkatan mutu pendidikan yang ada. Manfaat teoritis lainnya yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara ilmiah untuk perkembangan pengetahuan khususnya pengetahuan dalam bidang pembelajaran menulis teks fabel.

#### **2. Manfaat praktis**

- a. Manfaat bagi guru: penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk pembelajaran menulis khususnya teks fabel. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dalam pembelajaran menulis.

- b. Manfaat untuk siswa: penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa dalam menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi. Selain itu, siswa dapat memiliki banyak cara menuangkan ide atau gagasan ke dalam tulisan yang lebih menarik.
- c. Manfaat untuk sekolah: penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan pada proses pembelajaran untuk menggunakan media film animasi saat proses pembelajaran teks fabel.

### **1.5 Hipotesis Penelitian**

Perumusan hipotesis diperlukan untuk mengarahkan peneliti terhadap tujuan penelitian. Sugiono (2018: 99) mendefinisikan hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah disusun. Peneliti memiliki praduga atau anggapan sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Praduga tersebut dibuktikan kebenarannya dengan fakta-fakta yang ditemukan oleh peneliti.

$H_0$  : Penggunaan media film animasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Ad-damanhuri

$H_a$  : Penggunaan media film animasi berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Ad-damanhuri

### **1.6 Definisi Operasional**

1. menceritakan kembali merupakan mengulang cerita yang sama baik secara lisan ataupun tulisan dengan bahasanya sendiri.
2. Teks fabel merupakan bentuk cerita fiksi yang dimainkan oleh hewan sebagai karakter tokoh dalam cerita tersebut. Binatang yang berperan dalam cerita

fabel memiliki sifat dan tingkah laku seperti manusia pada umumnya. Fabel juga merupakan cerita yang menggambarkan budi pekerti dan watak yang dimiliki manusia.

3. Media pembelajaran adalah setiap benda atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan dan lebih memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Film animasi merupakan film yang berbentuk rangkaian gambar hidup sehingga akan tampak bergerak ketika diputar.