

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan pemaparan tentang tujuh hal, yaitu (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan batasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) penegasan istilah, dan (g) sistematika pembahasan.

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa memegang peran penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Seseorang dapat mengungkapkan sesuatu yang ia pikirkan sehingga dapat dimengerti oleh orang lain yang mendengar melalui komunikasi. Pembelajaran bahasa merupakan hal yang utama bagi siswa karena pembelajaran bahasa menekankan pada empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pertama, yang dilakukan setiap orang adalah proses mendengarkan lalu muncullah proses meniru hasil mendengarkan dengan berbicara. Tahap selanjutnya, seseorang akan berlatih membaca untuk mengenal berbagai macam tulisan dari proses mengenal huruf hingga proses merangkai sebuah huruf menjadi kata, frasa atau kalimat. Pengetahuan yang sudah didapat dari kegiatan membaca dapat dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Menurut Hasani (2005: 2) proses menulis akan membuat seseorang belajar merangkai sebuah kata menjadi kalimat yang memiliki makna lalu diproses kembali menjadi paragraf. Paragraf dapat dikembangkan kembali menjadi sebuah karangan yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain. Hasil

dari membaca dapat dikomunikasikan secara lisan kepada orang lain untuk memberikan informasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia melatih siswa untuk mampu menggunakan bahasa dengan baik secara lisan maupun tulis. Kegiatan berbicara termasuk kegiatan aktif produktif dalam menyampaikan informasi, gagasan atau ide serta ekspresi secara lisan kepada seseorang. Dalam kegiatan berbicara tidak hanya informasi yang dapat didengar oleh penyimak tetapi gerakan-gerakan atau mimik pembicara dapat diamati dan dipahami oleh penyimak.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dilatih untuk kemampuan berbicara. Salah satunya dengan menceritakan kembali sebuah teks atau materi yang diberikan guru. Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi dasar yang berisi untuk menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Kompetensi Dasar**

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar

Berdasarkan kompetensi dasar di atas, kompetensi dasar 4.15 adalah aspek psikomotorik yang mengharuskan siswa untuk menceritakan kembali isi teks fabel. Hal ini, termasuk kompetensi dasar yang perlu dikuasai siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam kegiatan menceritakan kembali teks fabel diperlukan kepercayaan diri untuk berbicara di depan kelas. Siswa yang

tidak terbiasa berbicara di depan umum akan merasa kurang percaya diri. Pada pembelajaran kemampuan berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa dilatih untuk mampu menceritakan kembali sebuah teks agar siswa mampu berpikir kritis dalam mengungkapkan gagasan atau perasaan.

Menceritakan kembali merupakan mengomunikasikan kembali sebuah informasi yang didapat atau didengar kepada seorang individu lain maupun kelompok (Rahmawati, 2015: 19). Sedangkan menurut Nera Ayuandia (2017: 35) menceritakan kembali merupakan kemampuan mengutarakan kembali sebuah gagasan atau ide melalui bahasa lisan dengan bunyi, kosakata, dan ketepatan kalimat. Adapun Fitriyani (2019: 20) menyatakan bahwa menceritakan kembali merupakan menyampaikan kembali sebuah gagasan atau ide yang didapatkan sebelumnya untuk disampaikan kepada orang lain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali merupakan mengutarakan kembali sebuah ide atau gagasan yang didapat atau didengar untuk disampaikan kepada orang lain.

Pada kenyataannya, siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks fabel masih mengalami hambatan karena faktor internal, seperti mengantuk dan bosan saat pembelajaran yang membuat siswa tidak maksimal dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel sedangkan faktor internal dari guru ialah guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga tidak muncul variasi pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa dalam menceritakan kembali teks fabel. Faktor internal dari guru maupun siswa tersebut dapat mengganggu siswa sehingga

pembelajaran tidak berjalan lancar yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa.

Dalam pembelajaran menceritakan kembali, guru memerlukan sebuah media untuk memudahkan pembelajaran, mengajak siswa lebih aktif, dan menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan. Menurut Rusman dalam (Akbar, 2018: 12) media pembelajaran merupakan pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga media dapat disebut sebagai penyalur informasi yang dapat diketahui oleh orang lain. Sedangkan menurut Azhar Arsyad dalam (Akbar, 2018: 14) media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar yang dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan membantu minat belajar siswa muncul dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar (efisiensi waktu), mengantisipasi adanya pembelajaran yang berpusat pada guru, dan suasana di dalam kelas akan lebih menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu proses belajar mengajar agar lebih mudah dan efisien sehingga materi pembelajaran dapat diserap oleh siswa dengan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik (Lemi Indriyani, 2019: 25). Media pembelajaran yang sesuai akan membuat siswa tidak merasa jenuh sehingga dalam pembelajaran menceritakan kembali, siswa akan lebih mudah untuk menyerap informasi yang didapatkan sebelumnya untuk diceritakan kembali. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses

belajar mengajar agar mudah, efisien, dan membantu memotivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Masa pandemi covid-19 saat ini, pembelajaran di dalam kelas (tatap muka) belum bisa dilaksanakan sehingga pembelajaran dilakukan secara daring yang mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran dalam masa pandemi. Media pembelajaran digital dapat digunakan sebagai penunjang guru dalam pembelajaran daring. Media digital yang dapat membantu guru dalam memberikan materi, yakni video pembelajaran, artikel atau jurnal penelitian yang mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Pembelajaran daring membuat guru harus mampu se kreatif mungkin dalam menyampaikan pembelajaran dan siswa dilatih untuk belajar mandiri. Selain itu, peran orang tua dalam pembelajaran daring dibutuhkan untuk memantau perkembangan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru. Oleh karena itu, media pembelajaran saat ini dibutuhkan untuk siswa maupun guru dalam memudahkan pembelajaran agar tujuan pembelajaran siswa tetap tercapai di masa pandemi ini.

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran daring adalah media audiovisual yang berisi suara sekaligus gambar yang bergerak. Media audiovisual yang menarik akan merangsang pikiran anak dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berupa audiovisual yang dapat digunakan oleh guru adalah media film. Menurut Arsyad dalam (Desma Yulia, 2016: 35) media film merupakan gambar-gambar yang diproyeksikan melalui

lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sedangkan menurut Trianton dalam (Desma Yulia, 2016: 35) media film merupakan alat penghubung yang berupa alat komunikasi seperti radio, televisi, surat kabar, majalah yang memberikan penerangan kepada orang banyak dan mempengaruhi pikiran mereka. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media film dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berupa sebuah media berisi gambar bergerak yang isi ceritanya ingin disampaikan kepada penonton atau siswa melalui rangkaian gambar bergerak dan suara.

Media film dapat diujicobakan dalam sebuah pembelajaran khususnya, pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Media film yang dapat diujicobakan dalam pembelajaran ada beragam, yakni film kartun, film bisu, dan film audio cetak atau kaset. Jenis media film tersebut yang menarik untuk diujicobakan ialah media film kartun yang berisikan gambar-gambar bergerak yang memiliki corak warna-warni yang dapat menarik perhatian anak. Selain itu, film kartun biasanya berisi tokoh-tokoh lucu. Tokoh-tokoh yang diambil dalam film kartun tidak hanya berbentuk manusia melainkan tokoh yang berbentuk hewan juga dapat dimunculkan dalam film kartun. Hal ini, bertujuan untuk menarik perhatian anak dengan menggunakan makhluk yang berada di kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah untuk anak-anak senangi. Menurut Sadiman dalam (Mega Pasrihamni, 2019: 123) film kartun merupakan media yang berisi rangkaian gambar gerak yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual. Media film kartun akan menjadi menarik dan diterima penonton khususnya anak-anak.

Media film kartun terbukti pernah diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun penelitian-penelitian yang mengujicobakan media film kartun sebagai media pembelajaran, seperti penelitian skripsi dari Eka Yuni Prastiwi menyatakan bahwa dalam penggunaan media film kartun memiliki pengaruh dengan meningkatkan nilai rata-rata siswa menjadi 76,11 sedangkan dalam penelitian skripsi dari Miftahul Jannah menyatakan bahwa dalam ujicoba media film kartun memiliki pengaruh dengan meningkatkan nilai rata-rata siswa menjadi 82,50. Selain itu, juga ada penelitian skripsi dari Nur Laila menyatakan bahwa dalam ujicoba media film kartun memiliki pengaruh dengan meningkatkan nilai rata-rata siswa menjadi 80,16.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang mengujicobakan media film kartun di atas, media film kartun terbukti memberikan pengaruh kepada siswa sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, media film kartun dapat diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk membantu siswa mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki teks yang beragam salah satunya, yaitu teks fabel. Teks fabel merupakan jenis dongeng yang menceritakan mengenai kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia. Teks cerita fabel perlu untuk dipahami oleh siswa, karena cerita fabel memiliki nilai moral yang berguna untuk mendidik siswa secara tidak langsung. Teks fabel yang mudah digemari oleh anak-anak akan mampu menjadikan fabel sebagai media bacaan anak yang tepat dalam menyalurkan pesan moral untuk membentuk karakter. Nilai-nilai edukasi yang mampu membentuk karakter siswa dalam fabel berasal

dari tokoh yang dapat ditiru sebagai teladan. Juanda (2018: 296) menyatakan bahwa pertimbangan moral merupakan pilihan karakter bagi siswa serta perkembangan kepribadian yang bersifat positif terhadap pertumbuhan dan evaluasi moral berdasarkan penceritaan. Dengan demikian, teks fabel dinilai memiliki nilai edukasi dan dapat digunakan sebagai teks dalam melatih kemampuan menceritakan kembali

Siswa perlu memiliki kemampuan menceritakan kembali untuk mengkomunikasikan perasaan, pikiran maupun gagasan kepada orang lain. Maka, kemampuan menceritakan kembali perlu dilatih agar siswa dapat mengkomunikasikan sesuatu dengan baik. Kemampuan menceritakan kembali dapat dilatih melalui pembelajaran bahasa Indonesia khususnya, pada teks fabel. Hal ini, dapat dibuktikan dengan adanya penelitian-penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel, seperti penelitian skripsi dari Dian Novita Sari menyatakan bahwa media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali fabel dapat memberikan pengaruh dengan meningkatkan hasil pembelajaran siswa sebesar 60-80% sedangkan penelitian skripsi dari Robi Hidayat menyatakan bahwa media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel memberikan pengaruh dengan meningkatkan hasil pembelajaran siswa sebesar 77%. Selain itu, juga ada penelitian skripsi dari Afif Murianto yang menyatakan bahwa media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel memberikan pengaruh dengan meningkatkan hasil pembelajaran siswa sebesar 75%.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel memberikan pengaruh yang baik untuk siswa sehingga hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Namun, sejauh ini, belum banyak ditemukan penelitian tentang pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Maka dari itu, ujicoba media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel dapat diteliti untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

Pembelajaran teks fabel selama masa pandemi covid-19 dilakukan secara daring. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui aplikasi belajar dengan membuat inovasi agar pembelajaran daring tetap dapat diterima dan dipahami oleh siswa. Menurut Michael (2013: 27) pembelajaran teks fabel secara daring merupakan pembelajaran fabel yang berbasis elektronik dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu sistem pembelajaran. Oleh karena itu, tugas seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat dan menyenangkan agar pembelajaran daring tetap berjalan maksimal.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tulungagung dan berdasarkan teori-teori mengenai ujicoba media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali fabel diatas. Peneliti ingin mengetahui bahwa media film kartun dapat diujicobakan pada pembelajaran menceritakan kembali fabel di SMP Negeri 2 Tulungagung. Adanya ujicoba media film kartun dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel dapat membantu guru maupun siswa untuk

mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Media film kartun merupakan media audiovisual yang berisi stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis yang dapat meninggalkan kesan menghibur sekaligus edukatif kepada penonton. Tujuan dari media film kartun adalah merangsang kerja otak dalam menyimak atau menangkap informasi yang terdapat pada film kartun untuk dapat diimplementasikan dalam bentuk lisan sehingga kemampuan menceritakan kembali siswa dapat diketahui oleh guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengujicoba media film kartun untuk mengetahui bahwa media film memiliki pengaruh terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Pengaruh Media Film Kartun terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, permasalahan dapat diidentifikasi, yakni peneliti ingin mengetahui bahwa media film kartun dapat diujicobakan pada pembelajaran menceritakan kembali fabel di SMP Negeri 2 Tulungagung. Adanya ujicoba media film kartun dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel dapat membantu guru maupun siswa untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini, yakni pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung Tahun Ajaran

2021/2022. Pembatasan masalah ini beralasan bahwa peneliti ingin mengujicoba media film kartun untuk mengetahui media film kartun dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan dapat dipaparkan rumusan masalah, yakni bagaimana pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yakni mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung

### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian ilmu kebahasaan terhadap pengujicobaan media film kartun dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Beberapa pihak diharapkan dapat merasakan kegunaan penelitian secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut.

#### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam bidang ilmu kebahasaan khususnya dalam kemampuan menceritakan kembali teks

fabel. Selain itu, teks fabel dapat menumbuhkan nilai moral untuk membentuk karakter.

## 2. Secara Praktis

- a) Bagi Guru, yakni penelitian ini diharapkan dapat membantu guru sebagai referensi dalam pembelajaran fabel khususnya menceritakan kembali fabel untuk melatih kemampuan berbicara siswa.
- b) Bagi Siswa, yakni penelitian ini diharapkan dapat memotivasi minat belajar siswa dalam kemampuan menceritakan kembali sehingga hasil belajar yang optimal dapat tercapai.
- c) Bagi Sekolah, yakni penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran khususnya pada materi teks fabel.
- d) Bagi Peneliti, yakni penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan tentang pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel

## **F. Penegasan Istilah**

Berdasarkan paparan di atas untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam penulisan penelitian ini maka, peneliti perlu memberikan penegasan pada istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian sebagai berikut.

### 1. Penegasan Istilah Konseptual

- a) Pengaruh

Pengaruh merupakan sesuatu yang timbul dari diri seseorang untuk membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan. Pengaruh untuk memberikan dorongan pada seseorang untuk membuat perubahan diri menjadi lebih baik (Fitriani, 2014: 13).

b) Media Film Kartun

Media Film Kartun merupakan rangkaian gambar berilusi gerak yang seolah-olah hidup untuk lebih menarik dan interaktif bagi penonton. Film kartun tidak hanya menghibur tetapi dapat juga digunakan untuk media pembelajaran dan media informasi (Ida Karunia, 2014: 3).

c) Kemampuan Menceritakan Kembali

Kemampuan menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan sebuah informasi yang telah didengarkan, kemudian disampaikan kembali kepada orang lain (Hardiansyah, 2017: 23).

d) Fabel

Fabel merupakan cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi yang memiliki nilai moral untuk mengisahkan kehidupan hewan dengan karakter selayaknya manusia (Mika Gunarti, 2018: 28).

## 2. Penegasan Istilah Operasional

Pengujian media film kartun untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa. Menceritakan kembali merupakan kegiatan yang termasuk dalam keterampilan berbicara yang perlu dikuasai oleh siswa dalam mengungkapkan sebuah gagasan, pikiran, tanggapan maupun

perasaan secara lisan. Dalam melakukan kegiatan menceritakan kembali, seseorang akan mendapatkan informasi terlebih dahulu kemudian, informasi yang didapat akan disampaikan kembali secara lisan untuk melatih kemampuan berbicara siswa. Kemampuan menceritakan kembali yang baik akan mampu dipahami oleh pendengar. Salah satu pembelajaran untuk melatih kemampuan menceritakan kembali siswa adalah teks fabel. Teks fabel merupakan cerita fiksi yang menggunakan hewan sebagai tokoh cerita yang berperilaku layaknya manusia. Fabel memiliki nilai moral yang bisa diambil oleh pembaca dalam setiap kisahnya sehingga fabel dapat menjadi sarana bagi guru untuk memotivasi siswa. Oleh karena itu, penelitian pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel memiliki ciri khas pada media yang digunakan. Peneliti mengujicoba media film kartun yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dijabarkan berguna untuk memudahkan pembaca dalam memahami pembahasan penelitian. Adapun sistematika pembahasan antara lain sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan

BAB II Landasan Teori yang berisi pembahasan mengenai teori-teori yang relevan, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian

BAB III Metode Penelitian berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan teknik sampling, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data

BAB IV Hasil Penelitian berisi deskripsi data, analisis data, dan pengujian hipotesis

BAB V Pembahasan berisi tentang diskusi hasil penelitian. Hasil penelitian digunakan untuk membandingkan dengan teori yang sudah dibahas

BAB VI Penutup berisi simpulan, saran, daftar rujukan, dan lampiran-lampiran.