

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan pemaparan tentang empat hal, yaitu (a) deskripsi teori, (b) penelitian terdahulu, (c) kerangka berpikir, dan (d) hipotesis penelitian

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

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

Setiap kegiatan yang akan dilakukan memerlukan persiapan yang cukup matang. Hal ini, akan dapat memperkecil kemungkinan terjadinya hambatan atau gangguan terhadap kegiatan. Sebuah kegiatan belajar mengajar memerlukan persiapan matang agar dapat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar mengajar mempunyai unsur-unsur yang harus dipertimbangkan untuk mencapai keberhasilan. Unsur-unsur tersebut membentuk sistem. Unsur yang termasuk dalam sistem pembelajaran ini, yakni tujuan, guru, siswa, materi, kegiatan pembelajaran, evaluasi. Semua unsur tersebut membentuk suatu kesatuan. Keberadaan suatu unsur berpengaruh terhadap unsur yang lain. Salah satu faktor yang tidak boleh ditinggalkan dalam proses belajar adalah kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini diperlukan penggunaan media pembelajaran. Kegiatan belajar dapat mencapai hasil yang diharapkan jika media pembelajaran sungguh-sungguh dapat memberikan pengaruh belajar pada

siswa. Keterlibatan siswa secara aktif tentu saja ditentukan pada pemilihan media pembelajaran yang sungguh dapat merangsang siswa untuk berperilaku dalam belajar.

Media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah berjalannya suatu pembelajaran dengan tujuan siswa mampu menangkap materi yang dijelaskan guru dengan jelas. Menurut Heinich dalam (Rohani, 2019: 6) media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran agar siswa mendapatkan informasi, merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk belajar.

Adapun menurut Djamarah dan Aswan dalam (Ali Muhson, 2010: 3) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dijadikan sebagai penyalur informasi belajar guna mempengaruhi siswa dalam proses belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan atau informasi, merangsang pikiran, perasaan belajar, dan memberikan motivasi belajar pada siswa.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan jenis media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media audio tepat digunakan untuk tujuan atau kompetensi siswa yang bersifat menghafalkan kata-kata. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi

bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan sedangkan tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Pemilihan jenis media pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. Pemilihan suatu jenis media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Pemilihan jenis media pembelajaran yang tidak tepat dapat menimbulkan proses pembelajaran yang tidak maksimal. Hal ini akan menjadi penyebab tidak tersampainya materi pembelajaran dengan baik sehingga hasil pembelajaran siswa juga tidak tercapai.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru sangat beragam. Jenis media pembelajaran yang bersifat konvensional maupun media canggih yang sudah mengikuti perkembangan zaman dapat digunakan oleh guru saat ini. Jenis media pembelajaran menurut Susanti (2016: 4) dibedakan menjadi tiga antara lain sebagai berikut.

a) Media visual

Media visual merupakan suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan.

b) Media audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara

menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja.

c) Media audiovisual

Media audiovisual merupakan jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.

Adapun jenis media pembelajaran menurut Heinich dan Molenda dalam (Anur Karimah, 2016: 17-18) antara lain sebagai berikut.

- a) Teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang memiliki jenis dan bentuk yang mampu memberi daya tarik informasi kepada pembaca
- b) Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang memiliki daya tarik berupa suara yang diperdengarkan kepada pendengar. Contoh media audio, seperti musik dan rekaman suara
- c) Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa melalui gambar, foto, bagan, maupun kartun yang dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi
- d) Benda-benda tiruan atau miniatur merupakan benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dapat mengatasi keterbatasan fasilitas belajar maupun situasi pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berjalan

Jadi, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari media audio, media visual, media audiovisual, teks, dan benda-benda tiruan.

Semua jenis media pembelajaran tersebut memiliki tujuan pembelajaran yang sama, yakni dapat memudahkan guru maupun siswa dalam menjalankan pembelajaran.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan menyajikan data dengan menarik. Pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga semangat belajar tumbuh untuk menghidupkan suasana belajar. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sebagai seorang guru, media memiliki fungsi sangat penting. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu mengajar juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan. Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan mengingat guru sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas yang hendaknya dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Fungsi media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu serta memotivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely dalam (Rodhatul Jennah, 2009: 19) dibedakan menjadi tiga antara lain sebagai berikut.

- a) Bersifat fiksatif, artinya media mempunyai kemampuan untuk menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek sehingga objek tersebut dapat ditampilkan kembali jika dibutuhkan.
- b) Bersifat manipulatif, artinya menampilkan kembali suatu objek dengan merubah bentuk atau ukuran, kecepatan, dan warna untuk mampu ditampilkan secara menarik.
- c) Bersifat distributif, artinya media dapat menjangkau sasaran dengan luas.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Harry Mc.Kwon dalam (Rodhatul Jennah, 2009: 20) fungsi media pembelajaran dibedakan menjadi tiga antara lain sebagai berikut:

- a) Mampu merubah situasi belajar yang bersifat teoritis menjadi lebih praktis dan kongkrit.
- b) Menimbulkan motivasi anak untuk memusatkan perhatian pada objek yang ditampilkan.
- c) Memperjelas isi materi pembelajaran yang disediakan guru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu mampu menyimpan dan menampilkan suatu objek yang ingin ditampilkan kembali saat dibutuhkan, menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga

merubah situasi belajar menjadi lebih aktif, dan membantu guru untuk memperjelas materi pembelajaran.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media pembelajaran diperlukan bagi pengembangan potensi siswa secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi siswa akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media pembelajaran yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Media pembelajaran merupakan instrumen yang ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, semakin sering seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicerna oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah membantu siswa dalam memperluas materi pembelajaran yang diberikan. Siswa akan memperoleh pengalaman yang beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi siswa dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab baik dalam pendidikan, keluarga dan masyarakat.

Manfaat media pembelajaran dapat membuat bahan pengajaran atau materi pembelajaran yang disampaikan guru menjadi jelas dan mudah dipahami siswa. Selain itu, siswa dapat berpikir kritis dengan menyimak, mengamati, dan memahami materi pembelajaran melalui media yang

digunakan guru. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Rodhatul Jennah, 2009: 25) manfaat media pembelajaran dibedakan menjadi empat antara lain sebagai berikut.

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa untuk menumbuhkan minat belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa mudah untuk memahami dan menguasainya.
- c) Metode mengajar akan bervariasi yang artinya pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi siswa juga dituntut untuk belajar mandiri.
- d) Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Hamalik dalam (Agustin, 2016: 15) antara lain sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga proses dan hasil belajar siswa menjadi baik
- b) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar dan dapat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera manusia
- d) Media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antar siswa maupun guru dengan siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang maupun waktu, dan pembelajaran yang dilaksanakan guru menjadi bervariasi dengan adanya penggunaan media pembelajaran.

#### **e. Pengaruh Media Pembelajaran**

Dalam sebuah pembelajaran akan terjadi proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Guru dalam kegiatan belajar mengajar dapat memanfaatkan sebuah media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun menghidupkan suasana pembelajaran. Adanya pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan perubahan kepada siswa dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan pada hal positif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Perubahan yang terjadi pada siswa ini dinamakan pengaruh media pembelajaran. Jika siswa mengalami perubahan dalam pembelajaran berarti media pembelajaran yang dimanfaatkan guru memberikan pengaruh sedangkan

jika siswa tidak mengalami perubahan atau peningkatan dalam segi pembelajaran berarti siswa tidak mengalami pengaruh media pembelajaran.

Menurut Rexady (2019: 29) pengaruh merupakan kekuatan yang ada atau yang timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang untuk menuju arah yang lebih positif.

Adapun menurut Badudu Zain dalam (Jayanti, 2020: 12) pengaruh merupakan daya yang menyebabkan sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain ke bentuk yang diinginkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan kekuatan yang ditimbulkan dari sesuatu, seperti orang, benda, kepercayaan atau perbuatan seseorang kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang untuk menuju arah yang lebih positif.

## **2. Media Pembelajaran Film Kartun**

### **a. Pengertian Media Film Kartun**

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audio visual. Media audiovisual adalah alat yang dapat didengar dan dilihat. Media audiovisual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audiovisual yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media film kartun yang berisi gambar yang menarik yang dilengkapi dengan warna-warna mencolok untuk menarik perhatian penonton. Film kartun merupakan sebuah

gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat seolah-olah gambar itu hidup. Media film kartun melibatkan peran audio serta visual yang memiliki alur cerita serta tokoh-tokoh pemeran film. Cerita disampaikan dengan gambar bergerak untuk penyampaian yang lebih jelas. Dengan begitu, penonton akan lebih paham tentang alur cerita yang ingin disampaikan. Media film kartun dapat menarik perhatian anak-anak karena memiliki gambar bergerak yang menarik disertai warna-warna mencolok, dan cerita yang menarik. Hal ini dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah, menarik, dan menyenangkan suasana pembelajaran.

Media film kartun menurut Darmawan dalam (Retno Pritasari, 2014: 4) merupakan pengolahan bahan diam menjadi seolah-olah hidup atau bergerak yang menimbulkan efek menarik, interaktif, dan tidak membosankan bagi penonton. Adapun menurut Arief Sadiman dalam (Fauziyyah Fathin, 2019: 42) film kartun merupakan alat komunikasi yang memiliki susunan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan, menarik perhatian, serta mampu mempengaruhi sikap dan tingkah laku penonton. Film kartun memiliki gambar bergerak yang berkarakter sehingga mudah dikenali.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa film kartun merupakan alat komunikasi visual yang berisi susunan gambar bergerak dan berkarakter untuk menyampaikan pesan, menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku, serta sarana hiburan bagi penonton.

## **b. Langkah-langkah Pembelajaran menggunakan Media Film Kartun**

Media film kartun merupakan media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara yang tidak terlepas dari alat bantu komputer. Film kartun mewujudkan ilusi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada durasi yang telah ditentukan. Film kartun digunakan untuk memberi gambaran pergerakan sebuah objek yang bertujuan untuk menyampaikan informasi untuk merangsang siswa menyerap informasi yang disampaikan hingga siswa mampu menanggapi sebuah informasi. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai seorang siswa harus diikuti dengan penyampaian materi pembelajaran yang baik dan sesuai dari guru. Guru yang mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik akan membuat siswa memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu upaya untuk mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan pula langkah-langkah pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan media pembelajaran yang dipilih. Oleh karena itu, dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun lebih baik guru harus mengetahui langkah-langkah menggunakan media film kartun dalam pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media film kartun menurut Istikomah Ulfa (2012: 32-33) sebagai berikut.

- a) Guru memberikan informasi kepada siswa tentang pembelajaran menceritakan kembali fabel.

- b) Guru memberikan media film kartun kepada siswa untuk disimak, dicatat, dan dipelajari oleh siswa tentang informasi yang terdapat dalam film kartun.
- c) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari isi informasi film kartun yang telah diberikan.
- d) Guru memberikan tugas pada siswa untuk membuat video menceritakan kembali fabel. Video menceritakan kembali fabel yang sudah selesai dikumpulkan kepada guru.

Adapun menurut Yudhi dalam (Karmila, 2018: 53) langkah-langkah pembelajaran menggunakan media film kartun sebagai berikut.

- a) Guru memberikan informasi tentang pembelajaran menceritakan kembali fabel kepada siswa.
- b) Guru memberikan media film kartun kepada siswa.
- c) Siswa memutar film kartun yang diberikan guru untuk disimak dan mencatat hal-hal penting dalam film.
- d) Siswa mempelajari hasil catatan yang telah ditulis.
- e) Guru memberikan tugas pada siswa untuk membuat video menceritakan kembali fabel.
- f) Video yang telah dibuat dikumpulkan kepada guru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan media film kartun adalah.

- a) Guru memberikan materi pada siswa tentang pembelajaran fabel
- b) Guru memberikan tugas untuk menyimak media film kartun yang dibagikan guru.

- c) Siswa memutar film kartun yang diberikan guru untuk disimak, dicatat, dan dipelajari.
- d) Siswa mempelajari hasil catatan yang telah ditulis untuk diceritakan kembali.
- e) Guru mengisntuksikan siswa untuk membuat video menceritakan kembali fabel
- f) Video menceritakan kembali yang telah dibuat dikumpulkan kepada guru.

Penelitian ini menggunakan jenis pembelajaran daring dengan mengujicoba media film kartun yang dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp*. Adapun langkah-langkah pembelajaran daring menggunakan media film kartun antara lain sebagai berikut.

- a) Guru memberikan materi pembelajaran fabel secara daring melalui grup kelas pada aplikasi *WhatsApp*
- b) Guru memberikan tugas untuk menyimak media film kartun dan hasil simakan diimplementasikan dengan membuat video menceritakan kembali isi fabel
- c) Siswa memutar film kartun yang diberikan guru untuk disimak, dicatat, dan dipelajari.
- d) Siswa mempelajari hasil catatan yang telah ditulis untuk diceritakan kembali.
- e) Siswa membuat video menceritakan kembali fabel
- f) Video menceritakan kembali fabel dikumpulkan kepada guru melalui aplikasi *WhatsApp*

### **c. Kelebihan Pembelajaran menggunakan Media Film Kartun**

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang memudahkan terjadinya proses belajar mengajar. Siswa dapat belajar atau mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media film kartun memberikan penjelasan kepada siswa secara efisien dan efektif. Penggunaan media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam pembelajaran untuk memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Media film kartun mampu menggambarkan gambar bergerak dan suara yang memberikan daya tarik bagi penonton. Media film kartun dapat digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Selain itu, media film kartun dapat menyajikan informasi, menarik perhatian siswa, dan mengajarkan keterampilan bahasa pada siswa. Penggunaan media film kartun yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan memberikan pengaruh atau efek kepada siswa sehingga hasil belajar siswa dapat berubah. Sebuah media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan oleh guru sehingga saat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat berjalan lancar.

Kelebihan pembelajaran menggunakan media film kartun menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Istikomah Ulfa, 2012: 34) dibedakan menjadi empat antara lain sebagai berikut.

- a) Film dapat melengkapi pengalaman siswa saat belajar membaca, diskusi maupun praktik.

- b) Film dapat ditayangkan berulang-ulang jika diperlukan sehingga materi pelajaran dapat disaksikan kembali oleh siswa.
- c) Film mampu memotivasi siswa dalam belajar.
- d) Film yang mengandung nilai edukatif dan positif akan membuat pemikiran siswa menjadi lebih berwawasan.

Adapun kelebihan pembelajaran menggunakan media film kartun menurut Waluyanto dalam (Weni Tria, 2015: 2) antara lain sebagai berikut.

- a) Lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik
- b) Efektif langsung pada sasaran yang dituju
- c) Menarik dalam segi warna dan bentuk gambar maupun karakter yang ditampilkan
- d) Dapat membantu siswa dalam berimajinasi untuk membuat karya

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran menggunakan media film kartun dapat membantu siswa dalam membuat sebuah karya, memotivasi siswa dalam belajar, media film kartun yang mengandung nilai edukasi akan membantu siswa dalam berpikir sehingga media film kartun dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

#### **d. Kekurangan Pembelajaran menggunakan Media Film Kartun**

Media film kartun dalam proses pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa saat bercakap-cakap dan tanya jawab dengan guru maupun siswa lain. Media film kartun berisi penggambaran suatu materi pembelajaran yang dapat disaksikan secara berulang-ulang apabila siswa masih belum memahami materi pembelajaran, dan mampu mendorong motivasi siswa dalam belajar. Cerita dalam media film kartun dapat memberi stimulus pada siswa agar memahami dan merespon sebuah informasi yang telah diterima. Media film kartun mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Oleh sebab itu, penting bagi seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa dapat memahami dan meraih tujuan pembelajaran dengan optimal. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan suasana pembelajaran yang menarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan guru, maka guru perlu memperhatikan kekurangan sebuah media pembelajaran sebelum menggunakan media tersebut kepada siswa agar guru dapat meminimalisir kekurangan yang dimiliki media tersebut. Media film kartun memiliki kekurangan yang dalam penggunaannya perlu diperhatikan agar informasi dalam media film kartun tetap bisa tersampaikan kepada siswa.

Kekurangan pembelajaran menggunakan media film kartun menurut Dwi Astuti (2016: 31) dibedakan menjadi tiga antara lain sebagai berikut.

a) Memerlukan kreatifitas yang cukup untuk membuat film kartun

- b) Memerlukan aplikasi atau *software* khusus untuk membuat film kartun.
- c) Membuat film kartun membutuhkan waktu yang lama.

Adapun kekurangan pembelajaran menggunakan media film kartun menurut Azhar dalam (Alek Kurniawan, 2015: 17) antara lain sebagai berikut.

- a) Media film yang diputar dengan gambar-gambar yang terus bergerak belum tentu siswa akan mampu mengikuti informasi yang ada dalam media film kartun
- b) Pemilihan media film kartun yang kurang tepat dapat membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Pemilihan film kartun perlu diperhatikan dari segi karakter kartun yang dipilih. Karakter yang baik dan film yang memiliki nilai edukatif dapat memotivasi siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kekurangan pembelajaran menggunakan media film kartun ialah media film kartun memerlukan keahlian dan kreatifitas dalam membuat film kartun dengan menggunakan aplikasi khusus. Selain itu, membuat film kartun membutuhkan waktu yang lama tetapi jika guru menggunakan media film kartun yang sudah tersedia di internet dalam pemilihannya untuk ditampilkan pada siswa perlu diperhatikan dari segi karakter kartun agar dapat memotivasi dan menumbuhkan nilai edukatif.

### **3. Kemampuan Menceritakan Kembali**

#### **a. Pengertian Kemampuan Menceritakan Kembali**

Kemampuan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan bercerita, yaitu ketepatan tata bahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar atau pembaca memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara atau penulis. Isi cerita yang mudah dipahami akan memperlancar dalam penyampaian informasi sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai. Selain itu, dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan isi cerita. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara atau penulis dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan jelas sehingga pendengar atau pembaca dapat tertarik mendengarkan atau membaca cerita.

Salah satu kegiatan bercerita adalah kegiatan menceritakan kembali. Menceritakan kembali cerita dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan imajinasi, memperluas ide-ide, dan membuat cerita yang telah dibaca untuk disampaikan kembali berdasarkan pemahaman masing-masing siswa. Kemampuan menceritakan kembali setiap siswa tidak akan sama karena cara berpikir dan pemahaman siswa dalam menerima informasi dan menyampaikan informasi tidaklah sama sehingga dalam kemampuan menceritakan kembali cerita hasilnya tidak akan sama. Oleh karena itu, kegiatan menceritakan

kembali dapat melatih siswa dalam kemampuan berbicara agar siswa mampu mengutarakan pendapat, informasi, dan gagasan dengan baik.

Menurut Adrianita Widiastuti (2013: 45-46) menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan kembali sebuah teks yang telah dibaca maupun didengar dengan diimplementasikan secara lisan. Menceritakan kembali tidak harus sesuai persis dengan teks yang telah dibaca maupun didengar tetapi juga tidak boleh melenceng dari cerita aslinya. Menceritakan kembali bertujuan untuk melatih siswa dalam berbicara agar mampu mengekspresikan diri melalui bahasa lisan.

Adapun menurut Mustakim dalam (Maryam, 2018: 19) menceritakan kembali merupakan kegiatan siswa setelah siswa memahami sebuah informasi kemudian, informasi diceritakan kembali. Penceritaan kembali yang dilakukan siswa akan melatih daya simak, terampil berbicara, dan terampil mengekspresikan perasaan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan kembali sebuah informasi yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menyimak, berbicara, dan mengekspresikan perasaan.

#### **b. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam Menceritakan Kembali**

Menceritakan kembali isi cerita akan membuat siswa memahami sebuah informasi melalui kegiatan membaca, mendengar, maupun menyimak. Hal yang perlu diperhatikan untuk menetapkan siswa mampu dan terampil menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam menceritakan kembali yaitu siswa menyampaikan informasi yang mampu dimengerti orang lain.

Penyampaian informasi yang mampu dimengerti orang lain mengartikan bahwa siswa dapat menceritakan kembali isi cerita dengan baik. Tujuan menceritakan kembali adalah agar siswa mampu menyusun kembali cerita yang disimak dari proses penceritaan, anak terampil menggunakan bahasa lisan, dan siswa terampil mengekspresikan perilaku. Dalam meraih tujuan menceritakan kembali ada hal-hal atau faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menceritakan kembali agar proses bercerita berjalan lancar.

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan saat menceritakan kembali menurut Majid dalam (Adrianita Widiastuti, 2013: 47) antara lain sebagai berikut.

a) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat berasal dari lingkungan, keluarga maupun masyarakat yang dapat membuat konsentrasi siswa terganggu saat kegiatan menceritakan kembali. Faktor ini mencakup kegiatan seperti, situasi sekitar tempat pembelajaran yang kurang mendukung dan hambatan berupa jarak antara pembicara dan pendengar yang terlalu jauh.

b) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa secara jasmani maupun psikologi yang mencakup kegiatan seperti, kondisi fisik yang kurang sehat, suasana hati yang kurang stabil sehingga menimbulkan perasaan panik, gelisah ataupun marah, dan kondisi psikologi yang tidak optimal akan menyebabkan munculnya rasa mengantuk, lelah maupun

lapar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menceritakan kembali juga memiliki faktor penghambat yang perlu diperhatikan oleh siswa, yakni faktor internal, seperti kondisi fisik dan psikologi yang kurang sehat, lapar, dan lelah sedangkan faktor eksternal, seperti lingkungan yang gaduh akan mengganggu konsentrasi saat menceritakan kembali.

Adapun faktor-faktor yang perlu diperhatikan saat menceritakan kembali menurut Arsjad dan Mukti (1993: 17-20) antara lain sebagai berikut.

a) Ketepatan ucapan

Pembicara perlu membiasakan untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang kurang tepat atau salah mengalihkan perhatian pendengar sehingga mengganggu kegiatan berbicara atau menceritakan kembali

b) Penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai

Penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai akan menarik perhatian pendengar jika dilakukan dengan tepat apabila kurang tepat akan menyebabkan pendengar merasa pembicaraan kurang menarik atau datar-datar saja sehingga kebosanan akan muncul dalam diri pendengar

c) Pilihan kata (diksi)

Pilihan kata hendaknya bervariasi, tepat, dan jelas sehingga mudah dipahami oleh pendengar. Pendengar akan lebih terangsang dan paham kalau kata-kata yang digunakan sudah dikenal atau sering digunakan. Namun, pilihan kata tetap harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan dan sasaran pembicaraan

#### d) Ketepatan sasaran pembicaraan

Ketepatan sasaran pembicaraan menyangkut pemakaian kalimat efektif. Seorang pembicara yang mampu menyusun kalimat efektif akan mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan atau menimbulkan akibat.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang perlu diperhatikan saat menceritakan kembali ialah faktor eksternal yang berasal dari lingkungan yang tidak mendukung untuk dilaksanakan kegiatan menceritakan kembali maupun faktor internal yang berasal dari diri pembicara yang dapat mengalami rasa mengantuk dan lapar saat bosan dalam kegiatan menceritakan kembali. Adapun faktor ketepatan ucapan, pilihan diksi, dan ketetapan sasaran pembicaraan agar kegiatan berbicara atau menceritakan kembali dapat dipahami oleh pendengar dan mampu menimbulkan respon dari pendengar.

#### c. Jenis-jenis Kemampuan Menceritakan Kembali

Komunikasi lisan dan tertulis perlu dikuasai oleh siswa untuk proses penyampaian maupun menerima informasi. Menceritakan kembali melatih siswa dalam mengkomunikasikan informasi. Menceritakan kembali dapat dilakukan secara tertulis maupun lisan. Menceritakan kembali secara tertulis berarti seseorang perlu untuk menyimak dan menulis sebuah informasi untuk diceritakan kembali cerita yang telah disimak menjadi sebuah tulisan sedangkan menceritakan kembali secara lisan diperlukan kegiatan menyimak, mencatat, dan berbicara untuk menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa lisan. Kegiatan berbicara digunakan dalam pembelajaran

agar siswa memiliki kemampuan untuk menceritakan kembali suatu cerita yang telah disimak dengan bahasa siswa sendiri. Hal ini akan menjadikan siswa terampil berbicara dengan nalar yang baik, mampu menyusun kata menjadi kalimat runtut dan mengkomunikasikan menjadi cerita.

Menurut Gibson dalam (Rahmawaty, 2020: 23) kemampuan menceritakan kembali dapat dibedakan menjadi dua jenis antara lain sebagai berikut.

- a) Menceritakan kembali secara lisan merupakan sebuah kegiatan yang membutuhkan pembaca dan pendengar untuk menghubungkan dan menyusun kembali bagian-bagian dalam cerita yang bertujuan untuk membantu pembaca dan pendengar untuk mengingat tetapi juga memahami cerita.
- b) Menceritakan kembali secara tulis merupakan kegiatan menulis kembali cerita yang telah disimak. Kegiatan ini dapat membantu siswa untuk melatih kegiatan menyimak hingga mampu dituangkan dalam bentuk tulisan

Adapun jenis kemampuan menceritakan kembali menurut Isbell dalam (Rahmawaty, 2020: 24) antara lain sebagai berikut:

- a) Menceritakan kembali secara lisan merupakan kegiatan berbicara yang mampu membuat siswa mengingat, menghibur, dan menginspirasi. Menceritakan kembali akan mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi, dan memperluas gagasan.
- b) Menceritakan kembali secara tulis merupakan kegiatan menulis yang mampu membuat siswa terampil dalam bahasa tulis, mengekspresikan

perilaku dan perasaan dalam bentuk tulis, dan melatih proses menyimak siswa dalam proses menceritakan kembali.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali dibedakan menjadi dua jenis, yakni menceritakan kembali secara lisan dan tulis. Menceritakan kembali secara lisan merupakan kegiatan mengkomunikasikan informasi dengan bahasa lisan yang mampu membuat siswa mengingat, menghibur, dan menginspirasi sedangkan menceritakan kembali secara tulis merupakan kegiatan menulis yang mampu membuat siswa terampil dalam bahasa tulis, mengekspresikan perilaku dan perasaan dalam bentuk tulis, dan melatih proses menyimak siswa dalam proses menceritakan kembali.

Pada penelitian ini akan menekankan pada menceritakan kembali secara lisan. Menceritakan kembali secara lisan merupakan menyampaikan kembali cerita secara lisan berdasarkan cerita yang telah dibaca atau disimak. Proses menceritakan kembali secara lisan memiliki tahapan-tahapan yaitu (1) mencatat isi cerita yang telah dibaca atau disimak, (2) memahami catatan mengenai isi cerita yang telah dibaca atau disimak, (3) menyampaikan isi cerita dengan menggunakan bahasa lisan.

#### **4. Teks Fabel**

##### **a. Pengertian Teks Fabel**

Cerita fabel adalah bentuk cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya manusia. Cerita fabel berkaitan dengan dunia binatang yang menyebabkan pembaca menjadi lebih senang dan menikmati cerita. Hal itu,

pula yang menyebabkan cerita binatang menjadi disenangi anak-anak. Selain itu, fabel sering disebut dengan cerita moral karena terdapat pesan moral yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari. Karakter-karakter binatang dalam cerita fabel dianggap mewakili karakter-karakter manusia dalam kehidupan nyata. Ada karakter yang baik dan karakter yang tidak baik. Cerita fabel menyampaikan karakter-karakter manusia dengan menggunakan binatang sebagai tokohnya yang berguna untuk menghibur pembaca sekaligus memberikan nilai moral agar pembaca dapat menerapkannya dalam berkehidupan.

Menurut Harmawati (2018: 5) fabel merupakan cerita fiksi tentang kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita fabel juga disebut sebagai cerita moral karena pesan yang disampaikan oleh cerita fabel berkaitan dengan nilai moral. Karakter yang dimiliki hewan dalam fabel beragam layaknya karakter manusia, seperti sopan, jujur, licik, sombong maupun egois.

Adapun menurut Sarumpaet dalam (Sumartini, 2016: 14) fabel merupakan teks sastra berupa cerita fantasi yang tokohnya diperankan oleh hewan berkarakter seperti manusia. Karakter hewan dalam fabel melambangkan karakter teladan dan buruk dalam kehidupan manusia yang secara tidak langsung memberikan pelajaran tentang nilai moral. Jadi, dapat disimpulkan bahwa fabel merupakan cerita fiksi yang membahas tentang kehidupan hewan yang memiliki karakter layaknya manusia. Fabel memiliki

pesan moral yang dapat diteladani bagi pembaca untuk diterapkan dalam kehidupan.

### **b. Struktur Teks Fabel**

Teks fabel dipilih guna merangsang daya imajinasi siswa yang dituangkan melalui bahasa lisan. Teks cerita fabel memiliki struktur teks fabel yang menjadi karakteristik teks. Teks cerita fabel memiliki struktur yang meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Struktur teks adalah susunan berbagai aspek yang digunakan untuk menghasilkan suatu teks. Struktur teks sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sebuah teks karena struktur teks perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah teks. Jika sebuah teks tidak ada struktur teks, maka akan muncul cerita yang sifatnya tidak berurutan sehingga paragraf teks tersebut tidak sistematis.

Struktur fabel menurut Pratiwi (2019: 20-21) antara lain sebagai berikut.

- a) Orientasi merupakan bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
- b) Komplikasi merupakan bagian tokoh utama berhadapan dengan masalah yang akan menjadi inti dari cerita fabel.
- c) Resolusi merupakan bagian pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.
- d) Koda (masukan) merupakan bagian yang ditandai dengan perubahan sifat tokoh.

Adapun struktur fabel menurut Purnanto dalam (Yustika Krismoni, 2020: 2) antara lain sebagai berikut.

- a) Orientasi merupakan bagian awal cerita yang berfungsi sebagai pengenalan tokoh, waktu, dan tempat peristiwa
- b) Komplikasi merupakan bagian yang memunculkan masalah cerita
- c) Resolusi merupakan bagian penyelesaian masalah (klimaks)
- d) Koda merupakan bagian yang biasanya ditandai dengan perubahan sifat tokoh sehingga terselip pesan moral bagi pembaca

Jadi, dapat disimpulkan bahwa struktur fabel terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Orientasi merupakan bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, komplikasi merupakan bagian tokoh utama yang berhadapan dengan masalah, resolusi merupakan bagian pemecahan masalah, dan koda merupakan bagian yang ditandai dengan perubahan sifat tokoh dan terselip pesan moral didalamnya.

### **c. Unsur Instrinsik Fabel**

Suatu karya sastra dibangun oleh unsur-unsur yang membentuknya. Unsur tersebut saling mengisi dan berkaitan sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh dalam sebuah karya sastra. Unsur-unsur karya sastra dibagi menjadi dua, yaitu unsur-unsur luar (ekstrinsik) dan unsur-unsur dalam (intrinsik). Unsur-unsur luar (ekstrinsik) adalah segala macam unsur yang berada di luar suatu karya sastra yang ikut memengaruhi kehadiran karya sastra tersebut, misalnya faktor sosial ekonomi, kebudayaan, dan keagamaan yang dianut masyarakat sedangkan unsur-unsur dalam (intrinsik) adalah unsur-unsur

yang membentuk karya sastra tersebut seperti tema, alur, tokoh, dan sudut pandang. Menurut Nurgiyantoro dalam (Elizabeth Wahyuni, 2017: 6) unsur instrinsik merupakan aspek yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur tersebut yang menyebabkan sebuah karya sastra hadir.

Unsur instrinsik fabel menurut Nurgiyantoro dalam (Rianto, 2020: 12-13) antara lain sebagai berikut.

- a) Tema merupakan gagasan umum yang mendasari adanya suatu karya sastra. Dalam cerita fabel juga terdapat tema yang mendasari dibuatnya cerita fabel. Tema berguna untuk membangun topik bahasan yang akan dibahas dalam cerita fabel.
- b) Tokoh merupakan gambaran seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Dalam teks fabel, binatang bersikap layaknya manusia. Binatang dalam cerita fabel mengalami berbagai persoalan manusia.
- c) Alur merupakan jalan cerita yang akan membentuk cerita secara utuh yang akan muncul konflik hingga mencapai klimaks konflik yang dapat membangun cerita secara utuh.
- d) Latar merupakan tempat atau lokasi dan waktu terjadinya peristiwa yang dialami oleh tokoh. Latar dibagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial budaya.
- e) Sudut pandang merupakan pandangan yang digunakan pengarang untuk menyampaikan tokoh, perilaku, latar, dan peristiwa yang terjadi dalam cerita. Sudut pandang dibagi menjadi empat, yakni sudut pandang pertama

tokoh utama, sudut pandang pertama tokoh sampingan, sudut pandang orang ketiga (pengamat), dan sudut pandang orang ketiga serba tahu.

- f) Gaya dan nada merupakan penggunaan diksi (pilihan kata), imaji (citraan), dan pilihan pola kalimat sedangkan nada untuk mengekspresikan sikap dalam cerita. Penggunaan gaya dan nada dapat menjadi ciri khas pengarang dalam membuat setiap karya-karyanya.

Adapun unsur instrinsik menurut Nurgiyantoro dalam (Andri Wicaksono, 2011: 2) antara lain sebagai berikut.

- a) Tema merupakan gagasan dasar yang menopang sebuah cerita untuk mendukung pikiran pengarang
- b) Plot merupakan jalan cerita atau struktur kejadian cerita yang disusun secara kronologis
- c) Penokohan merupakan penggambaran tentang karakter seseorang dalam cerita
- d) Latar merupakan tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial terjadinya peristiwa dalam cerita
- e) Sudut pandang merupakan bentuk persona yang digunakan untuk memengaruhi perkembangan cerita dan masalah yang diceritakan. Sudut pandang dilihat dari sudut pandang pertama tokoh utama, sudut pandang pertama tokoh sampingan, sudut pandang orang ketiga sebagai pengamat, dan sudut pandang orang ketiga serba tahu.
- f) Moral merupakan nilai-nilai kesusilaan yang berisi aturan-aturan yang membentuk larangan. Moral yang berhubungan dengan kesusilaan lebih

pada tatanan norma yang diciptakan manusia sebagai norma dalam bermasyarakat

g) Bahasa merupakan isi cerita fabel menggunakan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti oleh anak-anak sehingga pesan dari cerita fabel dapat tersampaikan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa unsur instrinsik fabel terdiri dari tema, alur, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan pesan moral. (1) Tema merupakan gagasan dasar yang menopang sebuah cerita untuk mendukung pikiran pengarang, (2) Alur merupakan jalan cerita atau struktur kejadian cerita yang disusun secara kronologis, (3) Penokohan merupakan penggambaran tentang karakter seseorang dalam cerita, (4) Latar merupakan tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial terjadinya peristiwa dalam cerita, (5) Sudut pandang merupakan bentuk persona yang digunakan untuk memengaruhi perkembangan cerita dan masalah yang diceritakan, dan (6) Moral merupakan nilai-nilai kesusilaan yang berisi aturan-aturan yang membentuk larangan dalam bermasyarakat.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian terdahulu, pembelajaran menggunakan media film kartun untuk kegiatan menceritakan kembali. Meskipun, materi yang diteliti berbeda tetapi penggunaan media film kartun terbukti dapat digunakan dalam kegiatan menceritakan kembali.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dana Pricillyanda dalam skripsi berjudul “Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun *Finding Nemo* Terhadap

Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019". Hasil penelitian berdasarkan frekuensi siswa yang berhasil mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 22 siswa dengan presentase keberhasilan 24%. Maka, disimpulkan bahwa kebiasaan menonton film kartun *Finding Nemo* berpengaruh pada kemampuan menulis cerita fabel.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dea Herdiannanda dalam skripsi berjudul "Pemanfaatan Audiovisual (Film Kartun) Sebagai Media Bantu Siswa Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta". Hasil penelitian menunjukkan media film kartun diterima dengan baik oleh siswa dengan hasil presentase nilai mencapai 75%. Maka, film kartun mampu menjadi media bantu bagi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa mandarin.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurlaila dalam skripsi berjudul "Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Akhlak Siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura Tahun Pelajaran 2016/2017". Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh signifikan antara menonton film kartun terhadap akhlak siswa dengan hasil perhitungan analisis diperoleh taraf signifikan 5% sebesar 9,488. Maka, disimpulkan ada pengaruh signifikan antara menonton film kartun terhadap akhlak siswa SD Negeri 14 Martapura.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Anif, Bagiya, dan Joko Purwanto dalam jurnal berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Media Film Animasi (Kartun) Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo Tahun Pelajaran 2016/2017". Hasil penelitian menunjukkan pengaruh media

film kartun terhadap minat siswa sangat baik dalam pembelajaran menulis fabel dengan perolehan presentase pada tahap prasiklus sebesar 50,25% setelah diterapkan media film animasi, minat siswa meningkat menjadi 71,25% meningkat lagi pada siklus I menjadi 86,75%, dan pada siklus II mencapai 94,11%. Hal ini, menunjukkan bahwa media animasi (kartun) mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis fabel.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Wayan Sukanta, Syarwani Ahmad, dan Siti Asiyah dalam jurnal berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh signifikan 3,442 media film kartun terhadap hasil belajar IPS terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliatun Soliah dalam skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Bercerita Menggunakan Media Film Kartun Siswa Kelas VII F SMP Negeri 1 Mandiraja, Banjarnegara”. Hasil penelitian menunjukkan pada tes prasiklus rata-rata sebesar 53,06. Pada siklus I meningkat menjadi 63,87 dan siklus II kembali meningkat sebesar 75,87. Hal ini, berarti peningkatan terjadi sebesar 18,79% dari siklus I ke siklus II.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Ely Astika Istiqomah dalam tesis berjudul “Kefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi Dengan Model *Quantum Teaching* Tipe Tundur Dan Model Kreatif-Produktif

Berdasarkan Gaya Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII". Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan model *quantum teaching* tipe tandur pada siswa bergaya belajar penginderaan dan intuisi efektif dan telah memenuhi kriteria ketuntasan. Keefektifan tersebut dibuktikan dengan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $6,477 > 1,734$  pada nilai rata-rata siswa bergaya belajar penginderaan sedangkan keefektifan hasil rata-rata siswa bergaya belajar intuisi dibuktikan dengan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $2,901 > 1,812$ . Rata-rata nilai hasil belajar pada siswa bergaya belajar penginderaan setelah diberi perlakuan sebesar 83,53 sedangkan siswa bergaya belajar intuisi nilai rata-rata setelah diberi perlakuan sebesar 78,09. Hal ini, membuktikan bahwa model *quantum teaching* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fantasi.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Ayuning Ashari dalam skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di MIN 2 Blitar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media kartun terhadap minat belajar bahasa Indonesia yang dibuktikan dari nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $7.656 > 2.0003$ ) untuk variabel angket. Nilai signifikansi  $t$  untuk variabel angket adalah sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga dalam pengujian ini bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini, membuktikan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media kartun dengan minat belajar siswa di MIN 2 Blitar.

**Tabel 2.1 Perbandingan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan relevan dengan penelitian ini**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Dana Pricillyanda	Pengaruh Kebiasaan Menonton Film Kartun <i>Finding Nemo</i> Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2018-2019	Skripsi	Media yang digunakan sama, yakni media film kartun. Media film kartun digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan siswa dalam materi cerita fabel.	1. Tujuan penelitian berbeda, yakni bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menulis siswa 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, yakni ditujukan pada siswa kelas VIII SMP Terbuka Negeri 5 Medan	Hasil penelitian kemampuan menulis berhasil mendapatkan nilai 80-100 dari 22 siswa dengan presentase keberhasilan 74%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media film kartun dapat memengaruhi siswa dalam kemampuan menulis cerita fabel.
2	Dea Herdiannanda	Pemanfaatan Audiovisual (Film Kartun) Sebagai Media Bantu Siswa Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta	Skripsi	Media yang digunakan sama, yakni media film kartun. Media film kartun digunakan untuk membantu siswa dalam mengerjakan tugas dalam bidang kebahasaan	1. Tujuan penelitian berbeda, yakni bertujuan untuk mendeskripsikan penguasaan siswa tentang kosakata bahasa Mandarin 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, yakni ditujukan pada siswa SMA Negeri 4 Surakarta	Hasil penelitian menunjukkan presentase keberhasilan di atas 75% yang artinya, media film kartun terbukti dapat diterima dengan baik oleh siswa dan mampu digunakan dalam penugasan penguasaan kosakata bahasa Mandarin
3	Siti Nurlaila	Pengaruh Menonton Film Kartun	Skripsi	Media yang digunakan sama, yakni media film	.1. Tujuan penelitian berbeda, yakni	Hasil penelitian menunjukkan

		Terhadap Akhlak Siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura Tahun Pelajaran 2016/2017		kartun. Media film kartun digunakan untuk memengaruhi siswa dalam pembelajaran agar lebih baik	untuk mendeskripsikan akhlak siswa setelah adanya pemanfaatan media film kartun 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, yakni ditujukna pada siswa SD Negeri 14 Martapura	presentase keberhasilan 5% yang artinya, media film kartun menunjukkan bahwa dapat memengaruhi siswa dalam berakhlak
4	Nur Anif, Bagiya, dan Joko Purwanto	Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Media Film Animasi (Kartun) Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo Tahun Pelajaran 2016/2017	Artikel	Media yang digunakan sama, yakni media film kartun. Media film kartun digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan siswa dalam materi fabel	1. Tujuan penelitian berbeda, yakni untuk meningkatkan kemampuan menulis fabel 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, yakni ditujukan pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media film kartun mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel dengan presentase keberhasilan pada siklus I 64,71% meningkat pada siklus II menjadi 94,11%
5	Wayan Sukanta, Syarwani Ahmad, dan Siti Asiyah	Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017	Artikel	Media yang digunakan sama, yakni media film kartun. Media film kartun digunakan untuk memengaruhi siswa dalam pembelajaran agar lebih baik	1. Tujuan penelitian berbeda, yakni untuk mendeskripsikan hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) materi lingkungan hidup dan pelestariannya 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, yakni ditujukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku	Hasil penelitian menunjukkan presentase rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media film kartun dapat diterima siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu (Geografi)
6	Yuliatun Soliah	Peningkatan Kemampuan Bercerita Menggunakan	Skripsi	Media yang digunakan sama, yakni media film kartun. Media	1. Tujuan penelitian berbeda, yakni untuk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi

		Media Film Kartun Siswa Kelas VII F SMP Negeri 1 Mandiraja, Banjarnegara		film kartun digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia	meningkatkan kemampuan bercerita siswa 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, yakni ditujukan pada siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Mandiraja, Banjarnegara	peningkatan dengan presentase siklus I sebesar 63,87% menjadi 75,87% pada siklus II. Terbukti dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media film kartun dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa
7.	Ely Astika Istiqomah	Kefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Cerita Fantasi Dengan Model <i>Quantum Teaching</i> Tipe Tandır Dan Model Kreatif-Produktif Berdasarkan Gaya Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII	Tesis	Materi pembelajaran yang digunakan sama, yakni pembelajaran menceritakan kembali (kemampuan berbicara) untuk mendeskripsikan gaya belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran bahasa Indonesia	1. Model pembelajaran dalam penelitian berbeda, yakni menggunakan model Quantum Teaching Tipe Tandır dan Model Kreatif-Produktif 2. Lokasi penelitian berbeda, yakni berlokasi di Semarang, Jawa Tengah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada keefektifan dalam penggunaan model <i>quantum teaching</i> tipe tandır dan model kreatif-produktif. Rata-rata nilai hasil belajar pada siswa bergaya belajar penginderaan setelah diberi perlakuan sebesar 83,53 sedangkan siswa bergaya belajar intuisi nilai rata-rata setelah diberi perlakuan sebesar 78,09. Terbukti dari hasil tersebut menunjukkan bahwa tipe <i>quantum teaching</i> tipe

						tandur dan model kreatif-produktif dapat digunakan untuk pembelajaran menceritakan kembali dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
8	Putri Ayuning Ashari	Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di MIN 2 Blitar	Skripsi	Media yang digunakan sama, yakni media film kartun. Media film kartun digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media film kartun	Tujuan penelitian berbeda, yakni untuk mendeskripsikan minat dan hasil belajar siswa 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda, yakni ditujukan pada siswa MIN 2 Blitar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media kartun terhadap minat belajar bahasa Indonesia yang dibuktikan dari nilai t hitung > t tabel (7.656 > 2.0003). Nilai signifikansi t untuk variabel angket adalah sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0,05 (0,000 < 0,05) sehingga dalam ada pengaruh penggunaan media film kartun terhadap minat dan hasil belajar siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

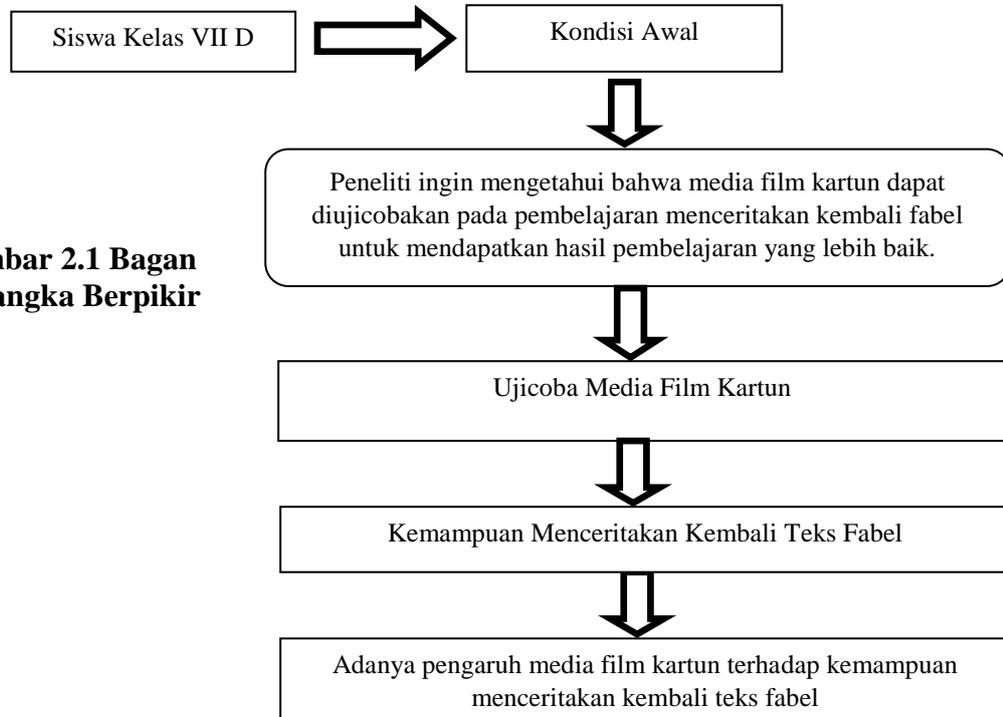
Menceritakan kembali merupakan kegiatan mengungkapkan informasi, ide atau gagasan yang didapat atau didengar untuk disampaikan kembali kepada orang lain. Pembelajaran menceritakan kembali isi fabel memerlukan sebuah media yang dapat dimanfaatkan guru untuk mempermudah pembelajaran sehingga siswa mampu menerima pembelajaran dengan lebih menyenangkan, aktif, dan mandiri. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan berbicara pada pembelajaran fabel adalah media film kartun.

Adanya ujicoba media film kartun diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada siswa terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Media film kartun merupakan media yang berisikan gambar-gambar bergerak yang memiliki karakter untuk menjalankan alur cerita yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang ingin dicapai. Teknik kemampuan menceritakan kembali dengan media film kartun sebagai berikut.

1. Siswa perlu menyimak media film kartun untuk memahami isi cerita
2. Hal-hal penting dalam cerita yang telah siswa simak perlu dipelajari dan dipahami
3. Siswa menceritakan kembali isi cerita fabel dengan membuat video yang nantinya akan dikumpulkan kepada guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan mengujicoba media film kartun untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung.

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas penelitian yang sedang dilakukan. Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Pemanfaatan media film kartun pada pembelajaran kemampuan menceritakan kembali teks fabel tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel
2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Pemanfaatan media film kartun pada pembelajaran kemampuan menceritakan kembali teks fabel memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel