

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Bab ini akan dipaparkan mengenai pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *pre-experimental design*. Desain penelitian *pre-experimental design* merupakan desain penelitian yang menggunakan satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Jadi, dalam penelitian ini eksperimen yang dilakukan adalah pre-eksperimen karena eksperimen jenis ini menggunakan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Rancangan desain penelitian ialah *One Group Pretest-Posttest Designs*, maka pada desain ini terdapat satu kelompok yang sama diberikan perlakuan tanpa menggunakan media film kartun (prates) dan menggunakan media film kartun (pascates). Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa media film kartun memiliki pengaruh terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Berdasarkan hasil penelitian sebelum menggunakan media film kartun (prates) terdapat nilai rata-rata sebesar 78,47 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan media film kartun (pascates) terdapat nilai rata-rata sebesar 89,16. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya terjadi perubahan rata-rata hasil menceritakan kembali fabel. Berdasarkan hasil analisis

yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dilakukan pembahasan yang diuraikan sebagai berikut.

#### **A. Pengaruh Media Film Kartun terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel**

Proses pembelajaran memerlukan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar, cara berpikir, dan keaktifan siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru khususnya pada kemampuan menceritakan kembali. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media film kartun. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Priyatmi, 2017: 64) media film kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain dapat bergerak dan beraudio dengan durasi yang telah ditentukan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penonton. Sejumlah film kartun berfungsi untuk menghibur sekaligus mengedukasi penonton. Adapun menurut Furoidah dalam (Ana Gustinawati, 2014: 22) media film kartun merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media film kartun dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dalam skripsi penelitian dari Ana Gustinawati, media film kartun digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep sistem pertahanan tubuh pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Media film kartun berisi penjelasan mengenai sistem pertahanan tubuh. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian Ana Gustinawati terdapat pada

materi pembelajaran yang diteliti dan proses pembelajaran sedangkan persamaan penelitian terdapat pada media film kartun yang digunakan. Dalam penelitian Ana Gustinawati media film kartun memberikan pengaruh kepada siswa dalam pemahaman konsep sistem pertahanan tubuh.

Pengujicobaan media film kartun melalui pembelajaran daring dilakukan dengan memberikana pemahaman kepada siswa terkait teks fabel terlebih dahulu melalui salindia yang dibagikan guru pada aplikasi *WhatsApp*. Setelah siswa sudah paham mengenai materi teks fabel kemudian guru mulai memberikan tugas berupa tes dengan menggunakan teks fabel (media konvensional) yang berjudul “Semut dan Merpati”. Teks fabel yang telah dibagikan guru harus dibaca dan dipahami oleh siswa untuk mengerjakan tugas menceritakan kembali teks fabel yang diceritakan menggunakan bahasa siswa sendiri dan direkam. Tugas menceritakan kembali fabel dilakukan siswa secara individu. Upaya ini untuk memperoleh data prates kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan media konvensional, berupa teks fabel.

Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan tugas berupa tes menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan media film kartun yang berjudul “Semut dan Belalang” yang dibagikan secara daring melalui aplikasi *WhatsApp*. Upaya ini dilakukan untuk memperoleh data pascates kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Pengadaan tes prates dan pascates pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung untuk mengetahui perbandingan hasil dari kedua tes tersebut sehingga dapat diketahui pengaruh atau tidaknya media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel melalui pembelajaran

daring. Langkah-langkah menggunakan media film kartun dalam pembelajaran tidak jauh berbeda dengan yang diungkapkan oleh 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 yang kemudian video tersebut dikumpulkan kepada guru.

Langkah-langkah menggunakan media film kartun yang dilakukan oleh Istikomah Ulfa memiliki kesamaan dengan yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran teks fabel melalui pembelajaran daring. Tes yang telah dilakukan oleh siswa menghasilkan sebuah perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang sebelum menggunakan media film kartun dan sesudah menggunakan media film kartun. Penggunaan media film kartun bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat dalam memahami dan mengerjakan tugas yang diberikan guru melalui pembelajaran daring. Hal ini, dibuktikan dengan hasil siswa dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel sebelum menggunakan media film kartun ada sebanyak 9 siswa yang memiliki nilai terendah 70 (nilai KKM) sedangkan setelah menggunakan media film kartun seluruh siswa yang berjumlah 36 siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini, mengindikasikan adanya

perbedaan yang signifikan dari penggunaan media film kartun dalam pembelajaran teks fabel.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Muhammad Rahmatullah (2011: 183) bahwa media film kartun dapat siswa amati secara langsung. Penyajian media film kartun bertujuan membuat siswa menjadi tidak lekas bosan dan bisa diputar ulang saat siswa masih kurang paham terkait materi pembelajaran. Pada penelitian Muhammad Rahmatullah bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hasil penelitian menunjukkan adanya sinyal positif yang terlihat dari peningkatan hasil belajar dan meningkatnya motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film kartun memang memiliki peran yang baik dalam membantu siswa pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil ini membuktikan jika media film kartun mampu membantu guru maupun siswa dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini, media film kartun diberikan guru melalui aplikasi *WhatsApp* yang kemudian siswa simak, catat, dan pahami tentang isi cerita dalam film kartun. Pemahaman isi film kartun diperlukan untuk memperlancar penyampaian kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Video menceritakan kembali teks fabel yang dibuat siswa akan menghasilkan penyampaian cerita yang berbeda-beda sesuai dengan pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti menilai kemampuan menceritakan kembali teks fabel melalui audiovisual karya siswa yang dikumpulkan kepada guru untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) yaitu media film kartun dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung. Hasil kemampuan menceritakan kembali teks fabel dinilai berdasarkan aspek kelengkapan cerita, keruntutan cerita, kelancaran penyampaian, dan pemilihan diksi. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung yang berjumlah 36 siswa. Penarikan sampel dalam penelitian ini dengan teknik sampling jenuh, yakni teknik penentuan sampel dengan menggunakan semua anggota populasi menjadi sampel penelitian. Jadi, sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung yang berjumlah 36 siswa untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

Teks fabel merupakan cerita fiktif yang tokohnya berbagai hewan yang hidup layaknya manusia. Dalam cerita fabel biasanya terdapat pesan-pesan moral yang dapat diteladani. Struktur teks fabel terdapat yaitu orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Penjelasan mengenai struktur teks fabel, yakni (1) orientasi merupakan bagian awal suatu cerita yang berisi tentang tokoh dan penokohan, latar tempat dan waktu serta alur (plot), (2) komplikasi merupakan konflik atau permasalahan yang mulai terjadi, permasalahan antara satu tokoh dengan tokoh lain, (3) resolusi merupakan cara pemecahan masalah pada tokoh yang terjadi dibagian komplikasi, dan (4) koda merupakan perubahan yang terjadi pada tokoh dan ada pelajaran yang dapat diteladani. Data hasil tes prates dan pascates yang telah dilaksanakan oleh siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung dengan jumlah 36 siswa diolah untuk mendapatkan perolehan nilai yang dijadikan acuan

untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung. Hasil tes sebelum menggunakan media film kartun (prates) memiliki rata-rata sebesar 78,47 sedangkan sesudah menggunakan media film kartun (pascates) memiliki rata-rata 89,16.

Pada pengujian *Paired Sample T Test* dengan nilai  $t$  hitung sebesar 13,340 lebih besar dari  $t$  tabel senilai 2,032. Jika nilai  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel maka  $H_a$  diterima. Pada hasil pengujian uji  $t$  dapat diketahui nilai sig sebesar 0,000. Nilai sig 0,000 adalah nilai yang lebih kecil atau kurang dari 0,05 yang berarti  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media film kartun memiliki pengaruh terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Berdasarkan hasil tersebut, siswa mengalami kemajuan sesudah menggunakan media film kartun. Pemanfaatan media film kartun membuat siswa mengalami perubahan dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suhartono dalam (Yerlin, 2016: 13) menceritakan kembali merupakan mengkomunikasikan kembali informasi yang didapatkan atau diperoleh untuk disampaikan kepada orang lain. Hasil tes menceritakan kembali fabel yang dilakukan siswa telah memenuhi aspek penilaian yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro dalam (Rachmawati, 2014: 14) bahwa penilaian pembelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara meliputi aspek kelengkapan cerita, keruntutan isi cerita, kelancaran penyampaian, dan pemilihan diksi. Prosedur pembelajaran media film kartun, yaitu siswa diberikan media film

kartun melalui aplikasi *WhatsApp* lalu guru memberikan tugas agar siswa menyimak, mencatat, dan memahami isi cerita fabel dalam media film kartun. Setelah itu, guru memberikan penjelasan bahwa siswa harus menceritakan kembali isi cerita fabel dalam media film kartun yang telah dicatat dan dipahami dengan membuat video menceritakan kembali. Video menceritakan kembali fabel dikumpulkan kepada guru secara daring melalui aplikasi *WhatsApp*.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Eka Yuni Prastiwi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bakti I Arrusydah Bandar Lampung”. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti melakukan proses kegiatan eksperimen pada kelas B1 dengan menggunakan media film kartun sedangkan pada kelas B2 tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media film kartun melainkan menggunakan media yang biasa digunakan di sekolah tersebut, seperti media gambar. Ujicoba media pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh perbedaan yang signifikan pada nilai observasi akhir perkembangan bahasa yaitu kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 60.000 dan kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 73.333. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan bahasa siswa pada eksperimen yang menggunakan media film kartun lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Pengujian hipotesis terhadap data hasil observasi akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan perhitungan hasil uji SPSS versi 20 yang menggunakan analisis uji t *Independent Samples Test* untuk sampel yang berasal dari distribusi yang berbeda. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa mendapatkan nilai sig. (2-tailed) = 0,00 lebih kecil daripada



0,05, maka  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat pengaruh perkembangan bahasa anak menggunakan metode bercerita dengan media film kartun.

Siti Nurlaila juga membuat penelitian serupa dengan menggunakan media film kartun dengan judul penelitian “Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Akhlak Siswa SD Negeri 14 Martapura Kecamatan Martapura Tahun Pelajaran 2016/2017”. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa hasil penelitian adalah menginterpretasikan hasil Chi Kuadrat dengan harga Chi Kuadrat tabel. Dari perhitungan tersebut diperoleh harga Chi Kuadrat diperoleh harga Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) pada taraf signifikan 5% sebesar 9,488 dengan demikian berarti harga Chi Kuadrat hitung ( $\chi^2_{hit}$ ) sebesar 18,569 lebih besar dari chi kuadrat tabel ( $\chi^2_{tab}$ ) pada taraf signifikan 5% pada  $db=4$ , karenanya  $H_0$  ditolak. Jadi,  $H_a$  yang penulis ajukan yaitu adanya hubungan menonton film kartun terhadap akhlak siswa SD Negeri 14 Martapura diterima.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media film kartun dapat diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar siswa lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media film kartun. 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 dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan guru untuk melatih kemampuan menceritakan kembali teks fabel karena media film kartun terbukti dapat membantu siswa dalam menyimak, memahami, dan berpikir kritis tentang sebuah informasi untuk dapat

diterapkan menjadi kemampuan menceritakan kembali atau mengungkapkan sebuah informasi yang diterima.