

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film animasi pendek pertama kali dibuat oleh orang Inggris dengan teknik *stop motion* yang bernama Arthur Melbourne-Cooper yang berjudul *Matches: An Appeal* pada tahun 1899. Selanjutnya dengan animasi berbasis gambar (*Hand Drawn Animation*) yang dibuat oleh seorang kartunis Amerika yang bernama James Stuart Blaction yang berjudul *Humorous Phases Of Funny Faces* pada tahun 1906. Sedangkan film animasi panjang (*Feature*) pertama yang tercatat dalam sejarah ialah animasi siluet dengan judul *Adventures Of Prince Achmed* yang diproduksi oleh Lotte Reiniger dari Jerman pada tahun 1926. Animasi kemudian dikenal diseluruh dunia dan menjadi industri besar yang menandai era emas animasi tradisional (*Golden Age Of Animation*). Puncaknya terutama berkat ketekunan dan kerja keras dari tim produksi Walt Disney dengan film animasi panjangnya yang berjudul *Snow White and Seven Dwarf* pada tahun 1937.²

Dari teknik, visual, cerita, media, dan teknologi yang sederhana di awal tahun 1900an berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks di era Disney. Bentuk dan kerumitan animasi terus bertambah terutama setelah ditemukannya televisi sebagai media elektronik baru pada tahun 50an yang menandai era baru dalam animasi yang disebut dengan era animasi televisi. Media animasi televisi ini menjadi perantara bagi animasi terutama animasi serial yang mencapai puncak kejayaannya hingga akhir tahun 70an. Puncak kerumitan berikutnya

² Arik Kurnianto, "Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia," *Humaniora* 6 (2015): 240–248.

adalah setelah ditemukan teknologi digital yang lebih maju pada tahun 80an. Dampak kerumitan teknologi digital ini terasa setelah sepuluh tahun kemudian yaitu pada tahun 90an terutama melalui *visual effect* pada film *Terminator*, *Forest Gump*, dll. Hingga awal puncak kejayaan media film animasi yang ditandai dengan rilisnya film animasi panjang 3 dimensi pertama dengan judul *Toy Story* pada tahun 1995 diproduksi oleh studio animasi Pixar. Kemunculan film animasi *Toy Story* ini dianggap sebagai tonggak baru film animasi tiga dimensi pada era digital.

Film animasi telah mengalami perubahan yang sangat luar biasa mulai dari bentuk, media, industri, teknologi, cerita, dsb jika dibandingkan dengan awal film animasi pertama kali diciptakan. Animasi terakhir di era digital animasi global di antaranya film *Lord Of The Ring*, *Transformer*, *Narnia*, *The Hobbit*, dan animasi tiga dimensi seperti *Madagaskar*, *Finding Nemo*, *Cars*, *Toy Story 3*, *Monster Inc*, *Sherk*, *Ice Age*, *Brave*, dsb. Perilisan film-film tersebut hampir sepanjang tahun merupakan bentuk kerumitan animasi yang sudah jauh melampaui era-era sebelumnya, baik dari sisi bentuk atau rupa, gerak animasi, teknologi, media, cerita, dsb. Bentuk kerumitan yang menonjol terutama mewujud pada gerak yang melampaui realisme yang memungkinkan segala fantasi, cerita, dan imajinasi visual yang tidak bisa diwujudkan di era-era sebelumnya kini menjadi nyata dan seolah hadir dalam realita berkat hadirnya teknologi digital.

Media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, media pembelajaran yang kreatif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa pun akan lebih mudah mengerti. Media

pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran audio-visual salah satunya yaitu film animasi. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran di antaranya pada materi teks narasi, teks fabel, teks persuasi, teks eksplanasi, teks anekdot, teks cerpen, dll. Luluk mengatakan bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan suatu tulisan yaitu penggunaan model, media, bahkan peran guru pun dapat menentukan tingkat keberhasilan suatu kegiatan belajar.³

Adanya media pembelajaran dalam suatu pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga siswa akan tertarik untuk mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Setelah mengamati peristiwa tersebut, solusi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan sebuah keterampilan menulis cerita fabel dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut dapat kita amati ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan hal tersebut dapat mempermudah kita untuk mendapatkan informasi dan memudahkan kita dalam menemukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan sebuah media pembelajaran yang tepat dan diiringi dengan penyampaian materi pelajaran membuat peserta didik akan lebih semangat karena adanya interaksi dua arah yang menyenangkan.

³ Luluk Ulfatun, Syahrul Udin, and Muhamad Sholehuddin, "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Dengan Metode Discovery Learning Melalui Media Gambar Berseri," *Jurnal pendidikan edutama* (2020), <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/858/>.

Nunu mahnun menjelaskan bahwa media sebagai alat pengantar atau alat perantara.⁴ Joni Purwono menerangkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan suatu proses pembelajaran.⁵ Selain memberi kesan menarik hal tersebut memberi dampak positif. Salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif yaitu dengan pengaplikasian media film animasi. Media film animasi ialah media gerak yang menghasilkan gambar berupa khayalan.

Media film animasi ini memberikan materi pembelajaran secara audio-visual dan menggunakan unsur gerak. Media pembelajaran ini akan sangat diminati dan akan menjadi lebih menarik. Media film animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam pembelajaran menulis cerita fabel dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan media ini dapat menghadirkan suatu rekaman di mana terdapat gambar, suasana, suara-suara, dan latar tempat yang dapat mengolah ide cerita peserta didik yang lebih menarik.

Film animasi Pada Zaman Dahulu ialah film yang banyak menginspirasi dan penuh akan pesan yang disampaikan. Film animasi Pada Zaman Dahulu banyak digemari karena alur cerita yang disajikan sangat menarik dan mudah ditangkap oleh semua usia. Film ini juga merupakan salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai moral seperti adab sopan santun,

⁴ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)," *Creative Education* 11, no. 03 (2020): 262–274.

⁵ dkk. Purwono, Joni, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2, no. 2 (2014): 127–144.

budaya, dan lain-lain kepada anak-anak.⁶ Hal yang menarik dari film animasi Pada Zaman Dahulu episode Sang Kancil dan Kerbau ialah tokoh kancil yang diceritakan selalu identik dengan tokoh yang sangat cerdas dan mampu mencari jalan keluar dari setiap permasalahan yang ada.

Saddhono dan Slamet menerangkan bahwa menulis merupakan sebagai salah satu cara dalam mengungkapkan suatu perasaan melalui sebuah tulisan.⁷ Menulis ialah aktivitas berbahasa yang sangat produktif dan ekspresif dalam menuangkan ide-ide supaya pembaca dapat memahami isi bacaan tersebut. Menulis juga tidak hanya mengenai penyusunan sebuah tulisan saja melainkan salah satu cara agar seseorang dapat mengungkapkan sikap, perasaan, dan argumen secara sistematis dan jelas sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Jadi, menulis ialah suatu kegiatan yang dapat mengungkapkan sebuah sikap, ide, dan perasaan mereka kepada pembaca. Selain itu kegiatan menulis juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang aktif dan produktif.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Semester Genap kurikulum 2013, Adapun Kompetensi Inti yang digunakan yaitu KI 4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori. Sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu KD 4.16 Memerankan isi fabel daerah setempat yang dibaca

⁶ Rina Triana, "Pengaruh Film Animasi Pada Zaman Dahulu Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa," *Universitas Muhammadiyah Jakarta* (2018): 13.

⁷ Kudharu Saddhono dan Slamet, "Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori Dan Aplikasi)," in *Cet.1* (Karya Putra Darwanti, 2012).

dan didengar dengan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai, yaitu siswa mampu menulis sebuah teks fabel dengan memperhatikan pemilihan kata yang tepat, menulis cerita fabel dengan menggunakan struktur yang lengkap dan menulis cerita fabel dengan memperhatikan kaidah kebahasaan yang tepat.

Dalam penulisan sebuah cerita fabel bukan hanya menulis cerita mengenai hewan saja. Struktur cerita fabel dimulai dengan pengenalan atau orientasi, komplikasi, resolusi atau penyelesaian masalah, dan terakhir koda. Selain struktur cerita fabel juga harus memperhatikan dari segi tokoh, penokohan, dan latar yang menarik supaya pembaca tertarik membaca cerita tersebut. Cerita fabel adalah menceritakan kisah hidup binatang yang tingkah laku mereka seperti halnya manusia. Cerita fabel ini merupakan cerita fiksi, cerita fabel juga sering disebut sebagai cerita moral karena dalam cerita fabel tersebut mengandung banyak pesan moral yang dapat dipetik oleh pembaca atau pendengar.

“Keterampilan menulis cerita fabel pada siswa kelas VII masih kurang dan perlu ditingkatkan kembali”. Pendapat tersebut diungkapkan oleh Ulfatun Luluk dalam jurnalnya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel dengan Metode Discovery Learning melalui Media Gambar Berseri*.⁸ Luluk mengatakan bahwa berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang terdapat di SMP Islam Nurul Ulum Kemiri Kabupaten Bojonegoro mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

⁸ Ulfatun, Udin, and Sholehudin, “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Dengan Metode Discovery Learning Melalui Media Gambar Berseri.”

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik siswa sehingga siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide cerita yang mereka miliki. Selain itu, guru juga terlalu fokus pada materi sehingga penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru selalu diabaikan bahkan dianggap tidak penting.

Penelitian yang dilakukan oleh Silvia dengan judul "*Pengaruh Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakansalak Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2018/2019*". Pada penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartun berpengaruh dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis fabel.

Dari hasil observasi selama magang di SMPN 2 Kalidawir, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran teks fabel di kelas yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru menggunakan metode ceramah di mana metode tersebut kurang tepat dalam aspek menulis teks fabel karena dalam metode tersebut hanya guru yang menjadi pusat dalam pembelajaran. Hasil dari penggunaan media pembelajaran konvensional dengan metode ceramah ini siswa cenderung kurang dapat memahami bagaimana bentuk sesungguhnya teks fabel. Dari kurangnya pemahaman siswa terhadap teks fabel mempengaruhi pula dalam keterampilan menulis siswa. Maka dari itu penggunaan sebuah media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa. Mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di atas, terlebih belum ada penelitian terdahulu yang membahas mengenai Pengaruh Media Film Animasi ‘Sang Kancil dan Kerbau’ Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa tidak berminat
- b. Nilai siswa
- c. Media pembelajaran
- d. Guru

2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada Pengaruh Media Film Animasi ‘Sang Kancil dan Kerbau Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media film animasi ‘sang kancil dan kerbau’ terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi sang kancil dan kerbau terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

(H₀) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan film animasi terhadap pembelajaran teks cerita fabel.

(H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan film animasi terhadap pembelajaran teks cerita fabel.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu sangat bermanfaat bagi pengajar, siswa, dan peneliti. ada dua manfaat yang didapat yaitu, manfaat teoretis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah kegunaan hasil temuan penelitian dalam menunjang khazanah keilmuan yang ada selama proses mengajar di SMPN 2 Kalidawir.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa

- 1) Memberikan kemudahan siswa dalam menulis teks fabel menggunakan media film animasi.
 - 2) Memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, selain itu juga dapat merangsang siswa agar lebih aktif lagi saat proses pembelajaran.
- b. Manfaat bagi guru
- 1) Mengatasi kesulitan pembelajaran menulis teks fabel melalui media film animasi.
 - 2) Menjadi acuan guru untuk menjadikan pembelajaran menulis cerita fantasi menjadi menarik, kreatif, dan interaktif.
- c. Manfaat bagi peneliti
- 1) Menambah motivasi dalam diri peneliti
 - 2) Menunjang meneliti dalam menulis karya ilmiah dan berfikir kritis
 - 3) Membuka pengetahuan lebih dalam tentang dunia pendidikan saat ini.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya yang timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

b. Media Film Animasi

Media film animasi merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

c. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

d. Teks Fabel

Teks fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang.

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh ialah sesuatu yang timbul dari diri seseorang untuk membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan.

b. Media Film Animasi

Media film animasi ialah media yang menampilkan suara dan gambar pada satu unit.

c. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis ialah menyatakan gagasan maupun informasi dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami oleh orang lain.

d. Teks Fabel

Teks fabel ialah karangan yang menceritakan binatang yang pandai berbicara dan bersikap bagaikan manusia.

H. Sistematika Pembahasan

Tujuan penulisan sistematika pembahasan adalah untuk memberikan gambaran dan arahan yang jelas serta untuk memudahkan dalam mempelajari dan memahaminya. Adapun sistematika penelitian ini yaitu:

BAB I, Pendahuluan mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis tindakan, manfaat penelitian, dan penegasan istilah.

BAB II, Landasan teori mencakup kajian pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III, Metode penelitian mencakup rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, teknik sampling, dan sampel penelitian, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV, Hasil penelitian mencakup deskripsi data hasil penelitian, hasil belajar siswa, analisis deskriptif, analisis uji normalitas, analisis uji paired sample t-test, analisis uji homogenitas, dan analisis hipotesis statistik.

BAB V, Pembahasan.

BAB VI, Kesimpulan dan saran.