

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan informasi baik secara tertulis maupun elektronik. Media pembelajaran sebagai penghubung selama proses belajar. Selama kegiatan belajar terjadi proses interaksi antar pendidik dan siswa melalui media yang digunakan, mengapa demikian karena pembelajaran yang menarik membutuhkan media pembelajaran yang pas. Pemakaian media selama pembelajaran memberi banyak faedah dan kemudahan bagi para pemakainya.

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang dapat bermanfaat untuk siswa dan guru dalam pembelajaran.<sup>9</sup> Media pembelajaran ialah alat perantara antara pendidik dan siswa untuk memahami pelajaran agar menjadi efisien dan efektif.<sup>10</sup> Berdasarkan dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada berbagai alat peraga untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang dapat digunakan untuk diri sendiri dan kelompok. Tiga fungsi utama tersebut yaitu, dapat memotivasi tindakan, menyampaikan suatu informasi, dan dapat memberikan sebuah perintah.<sup>11</sup> Kegunaan media pembelajaran selama

---

<sup>9</sup> Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03 (2018): 171–187.

<sup>10</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

<sup>11</sup> Gunawan Asnil Aidah Ritonga, "Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0," *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–116.

ini memperjelas informasi sehingga mempermudah kegiatan, meningkatkan motivasi belajar, serta mengatasi keterbatasan indra yang tidak nampak.<sup>12</sup>

### **b. Macam-macam Media Pembelajaran**

Ada beberapa macam media yang dapat diterapkan atau dimanfaatkan sebagai pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar antara lain:

- 1) Media Audio, ialah gelombang-gelombang suara yang sering kita sebut dengan bunyi. Media audio ini melibatkan dengan indera pendengaran. Sadiman, media audio merupakan pesan yang disampaikan melalui lambang-lambang auditif baik secara verbal ataupun non verbal.<sup>13</sup> Ada beberapa contoh media audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu: radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, dan sebagainya. Bunyi ditangkap oleh indera pendengar lalu diolah menjadi sebuah pemikiran dan ingatan melalui bantuan otak. Menurut Munadi, kegiatan mendengarkan merupakan suatu proses yang sulit karena melibatkan empat unsur yaitu: mendengar, memperhatikan, memahami, dan mengingat.<sup>14</sup>
- 2) Media visual, ialah media yang dapat dilihat oleh indera penglihatan biasanya kita sering menjumpai media ini di berbagai tempat. Contohnya seperti foto, papan tulis, dan lukisan. Media Audio-visual, yakni media ini lebih condong pada suara dan bentuk nyata. Jadi,

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," in *Cet.17* (Jakarta: PT.Rajawali Pers, 2014).

<sup>13</sup> Arief Sadiman, "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya" (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2018).

<sup>14</sup> Yudhi Munadi, "Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan" (Referensi (GP Press Group), 2013).

peserta didik harus lebih fokus pada indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Munadi, media audio-visual terbagi menjadi dua jenis yaitu media audio-visual murni dan media audio-visual non murni. Media audio-visual murni merupakan media yang terdapat unsur suara di dalam media tersebut. Contohnya film bergerak (*movie*) Televisi, dan video.

- 3) Media audio-visual non murni merupakan media yang tidak terdapat unsur suara di dalamnya atau dengan kata lain harus menambahkan unsur suara dari luar. Contohnya slideshow, opaque, OHP, dan sebagainya.
- 4) Multimedia, merupakan media yang melibatkan banyak indera terutama indera penglihatan, indera pendengaran, dan juga melibatkan organ tubuh. Salah satu multimedia yang ada yaitu komputer, karena penggunaan komputer membutuhkan indera penglihatan, indera pendengaran, dan organ tubuh yaitu tangan. Komputer ini sangat membantu pekerjaan kita karena komputer memiliki berbagai macam fungsi yang dapat digunakan.

Media pembelajaran merupakan wadah untuk mempermudah selama proses belajar. Pemilihan dan penggunaan yang tepat memberi berpengaruh hasil selama pembelajaran itu sendiri. Maka dari itu media pembelajaran yang ada dikemas secara unik dan menarik sebab menentukan tingkat keberhasilan selama proses belajar, seperti halnya penerapan video film animasi.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dalam menyampaikan materi pelajaran dapat disamakan
- 2) Dalam proses pembelajaran menjadi lebih banyak berkomunikasi dengan dua arah
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran
- 4) Media memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel.

## 2. Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang secara harfiah berarti jiwa, atau *animari* yang berarti nafas kehidupan. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam objek yang tidak bernyawa atau benda mati (gambar). Secara umum animasi merupakan suatu proses menggambar dengan memodifikasi gambar dari tiap-tiap framen yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Arti animasi intinya adalah membuat gambar lebih kelihatan hidup, sehingga bisa memengaruhi emosi penonton, turut menjadi sedih, ikut menangis, jatuh cinta, kesal, gembira, bahkan tertawa.

Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Hal yang harus diketahui di dalam animasi, yaitu masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi.<sup>15</sup> Salah satu film animasi yang digemari oleh anak-anak adalah film animasi karakter yang sering kita lihat di televisi. Contoh animasi karakter yang sering kali kit

---

<sup>15</sup> Marselli Sumarno, "Dasar-Dasar Apresiasi Film" (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1996).

alihat ada di televisi, yaitu Doraemon, Tom and Jerry, Spongebob, Finding nemo, dan sebagainya. Dari kata “Karakter” sendiri kata sifat atau watak. Jadi animasi karakter dapat diartikan sebagai animasi yang memiliki sifat atau watak yang berbeda sehingga menghasilkan lingkungan cerita.

Dalam media film animasi terdapat kelebihan dan kelemahan, kelebihan media film animasi adalah sebagai berikut:

- a. Media film animasi ini dapat menambah pengalaman bagi peserta didik.
- b. Media film ini menampilkan gambar secara jelas dan dapat diputar kembali.
- c. Media film dapat menanamkan sikap bagi peserta didik.
- d. Media film animasi mengandung nilai-nilai positif.
- e. Media film animasi dapat menyajikan peristiwa-peristiwa yang berbahaya jika menyaksikan secara langsung, misalnya adanya peristiwa lahar gunung berapi.
- f. Media film animasi memiliki teknik pengambilan suatu gambar sangat baik.

Selain memiliki beberapa kelebihan media film animasi juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk menggandakan suatu film memerlukan biaya yang sangat mahal.
- b. Ketika suatu film diputar, peserta didik akan sedikit kesulitan memahami informasi yang ada.

c. Film tidak tersedia sesuai dengan keinginan pribadi.<sup>16</sup>

Penggunaan media film animasi ini untuk memberikan rangsang kepada siswa agar siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan membantu siswa agar mudah memahami materi mengenai teks cerita fabel. Animasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah animasi karakter/kartun. Penulis mengambil sebuah film animasi dari kumpulan episode “Pada Zaman Dahulu” yang berjudul “Sang Kancil dan Kerbau”. Penulis memilih animasi ini karena telah memenuhi syarat sebagai media yang baik untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran yaitu memiliki alur cerita yang mudah dimengerti dan memiliki amanat. Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran dapat dikaji dengan beberapa teori.

Teori yang sejalan dengan penelitian ini yaitu teori belajar kognitif. Teori belajar kognitif yaitu teori yang berfokus pada proses berpikir, pemahaman, dan memproses informasi dalam suatu pembelajaran. Teori ini menekankan pada proses pembelajaran dimana setiap siswa akan berbeda cara berpikir dan merespon suatu pembelajaran. Teori belajar kognitif ini juga akan berusaha untuk memahami bagaimana informasi yang didapat akan diolah dan digunakan oleh otak untuk menghasilkan pengetahuan dan pemahaman yang baru.

### **3. Keterampilan Menulis**

#### **a. Pengertian Menulis**

Tarigan berpendapat bahwa, menulis merupakan melukiskan suatu lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa sehingga

---

<sup>16</sup> Arsyad, “Media Pembelajaran.”

dapat dipahami oleh seseorang.<sup>17</sup> Menulis merupakan kegiatan yang sering kita lakukan sehari-hari, kegiatan menulis juga merupakan bagian dari komunikasi. Ada beberapa hal dalam berkomunikasi yaitu kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang dapat dilakukan ketika berinteraksi antar satu sama lain.<sup>18</sup> Dalman menjelaskan bahwa menulis ialah memerlukan beberapa proses mulai dari kemampuan, pelaksanaan, dan hasilnya ini melalui secara bertahap.<sup>19</sup>

Munirah menjelaskan bahwa menulis adalah suatu keterampilan yang menyatukan antara pikiran, gagasan, dan informasi yang di dapat.<sup>20</sup> Selain itu, Setiyadi menyatakan bahwa menulis ialah keterampilan berbahasa yang tidak perlu bertatap secara langsung dengan orang yang akan menerima pesan. Hal ini yang membuat seseorang bisa melatih keterampilan menulis agar tulisan dapat terlihat ekspresif dan teratur.<sup>21</sup> Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan menulis merupakan kegiatan sekaligus keterampilan untuk menyatakan gagasan maupun informasi dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami oleh orang lain.

---

<sup>17</sup> Henry Guntur Tarigan, "Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa" (Bandung: Angkasa, 2008).

<sup>18</sup> Mu'thia Mubasyira and Sigit Widiyanto, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur," *Deiksis* 09, no. 03 (2017): 323–335, [http://siakad.univamedan.ac.id/ojs/index.php/lambung\\_aksara/article/view/355/282](http://siakad.univamedan.ac.id/ojs/index.php/lambung_aksara/article/view/355/282).

<sup>19</sup> Dr. H. Dalman, *Keterampilan Menulis* (Depok: PT.Rajawali Pers, 2016).

<sup>20</sup> Dr. Munirah, *Pengembangan Menulis Paragraf*, ed. Dr. Anshari (Yogyakarta, 2019).

<sup>21</sup> Drs. Setiyadi, *Pembelajaran CIRC Dan Reproduksi Puisi*, 2021.

## **b. Tujuan Menulis**

Menulis adalah proses penyampaian pesan kepada pembaca. Berarti menulis memiliki tujuan untuk memberikan sebuah informasi secara lengkap kepada pembaca sehingga pembaca dapat memperluas pengetahuan dan pengalamannya. Maka dari itu, tujuan menulis tidak hanya sekedar mengungkapkan gagasan/ide, angan-angan, dan perasaan penulis saja, melainkan lebih diarahkan kepada penyampain pesan atau informasi yang dibutuhkan oleh pembaca.<sup>22</sup> Pada dasarnya menulis itu memiliki banyak tujuan. Secara umum Atar Semi membagi tujuan menulis sebagai berikut:

- a) Memberikan arahan, yaitu memberikan petunjuk kepada orang lain dalam melakukan sesuatu. Misalnya petunjuk cara menggunakan mesin, merangkai bunga, dan sebagainya.
- b) Menjelaskan sesuatu, yaitu memberikan penjelasan tentang sebuah hal yang harus diketahui orang lain. Misalnya menjelaskan mengenai mafaat lari bagi Kesehatan jantung.
- c) Bercerita, yaitu membagikan informasi mengenai sesuatu yang berlangsung di suatu tempat pada suatu waktu. Misalnya menceritakan tentang kisah Sultan Hasanuddin.
- d) Meringkas, yaitu membuat rangkuman agar lebih singkat. Misalnya dari 150 halaman menjadi 10 halaman.

---

<sup>22</sup> Dalman, *Penulisan Populer* (Depok: Rajawali Pers, 2015), hal. 8.

- e) Meyakinkan, yaitu menulis untuk meyakinkan orang lain agar setuju atau sependapat.<sup>23</sup>

### c. Tahapan Menulis

Dalam menuangkan ide, gagasan, dan pikiran kita ke dalam tulisan memerlukan beberapa tahap yang perlu dilalui. Terdapat tiga tahap penulisan diantaranya.

#### 1) Tahap awal (pramenulis)

Pramenulis adalah tahap persiapan untuk menulis. Pada tahap awal ini, penulis memerlukan pengumpulan informasi sebanyak-banyaknya sebagai modal awal dalam menulis. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan membaca, mengamati, berdiskusi, menonton berita, maupun sumber lain. Beberapa informasi yang telah didapatkan kemudian diolah dan disimpulkan dengan berbagai pertimbangan.

#### 2) Tahap menulis

Struktur kepenulisan biasanya berisi awal, isi, dan akhir. Pertama, di bagian awal penulis akan memberikan sebuah gambaran umum mengenai tulisannya yang mana akan menarik pembaca untuk lebih mengetahui mengenai isi dari cerita tersebut. Kedua, di bagian isi ini merupakan inti dari suatu cerita dimana berisi mengenai teori, pendapat-pendapat, contoh-contoh, data-data, dan lain sebagainya. Pada bagian ini juga memerlukan ketajaman seorang penulis untuk

---

<sup>23</sup> Janner Simarmata, *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis Buku* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), hal. 6.

membahas inti dari ceritanya supaya pembaca merasa mendapatkan sesuatu setelah membaca cerita tersebut. Ketiga, pada bagian akhir atau penutup ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan diambil dari apa yang telah dijabarkan pada bagian isi lalu diambil inti dan dijadikan sebagai kesimpulan.

### 3) Tahap pascamenulis

Tahap ini merupakan tahap akhir menulis, maka penulis dituntut untuk memberikan sentuhan akhir pada karya tulis. Pada tahap ini juga penulis melakukan revisi dan penyuntingan secara seksama. Pascamenulis merupakan tahap penulisan dan penyuntingan tulisan kasar yang dihasilkan penulis. Kegiatan ini meliputi penyuntingan dan merevisi. Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, tanda-tanda baca, diksi, kalimat, substansi isi tulisan. Maka fokus penulis adalah memperbaiki ejaan, dan tanda baca atau kesalahan bahasa yang lain. Tujuan penyuntingan agar karangan lebih mudah dan enak dibaca orang lain. Sedangkan revisi karangan adalah kegiatan yang fokus pada penambah, pengurangan, penghilangan, dan penyusunan kembali isi karangan sesuai dengan kebutuhan pembaca.

## **4. Teks Cerita Fabel**

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

Teks fabel merupakan suatu karangan yang berisikan mengenai binatang yang pandai berbicara dan bersikap bagaikan manusia. Teks fabel merupakan alat untuk mengkritik sosial dan sangat dekat dengan anak-anak. Cerita fabel merupakan cerita yang menggunakan pelaku utama

seorang binatang yang berperilaku seperti manusia.<sup>24</sup> Cerita fabel biasa disebut juga dengan cerita moral karena dalam cerita fabel terdapat pesan-moral. Trisnawati menjelaskan bahwa fabel dapat membentuk sikap dan sifat anak, dapat dikatakan demikian karena karakter yang diperankan oleh hewan ini digambarkan seperti sifat dan sikap manusia.<sup>25</sup>

Selmiati Halida menjelaskan bahwa teks cerita fabel adalah teks yang didaktik, maksudnya ialah dalam penulisan teks cerita fabel terdapat unsur pengajaran.<sup>26</sup> Jeffrey Wihelm menjelaskan bahwa cerita fabel ialah cerita yang digunakan dalam pembelajaran moral, karena dalam pembelajarannya sering mengaitkan dengan binatang sebagai karakter dalam pembelajaran moral.<sup>27</sup> Sedangkan James Danandjaja berpendapat bahwa cerita fabel merupakan cerita yang tokohnya binatang.<sup>28</sup> Dalam cerita fabel tokoh binatang yang dipilih yaitu binatang peliharaan dan binatang liar, misalnya burung, binatang mamalia, binatang melata, dan serangga.

Cerita fabel ialah cerita yang menyampaikan materi pembelajaran moral melalui ceritanya yang tidak berbelit-belit dan jelas. Tokoh binatang sebagai karakter utama juga merupakan media hiburan untuk mengubah pandangan sosial dan sikap. Trisnawati,<sup>dkk</sup> menjelaskan bahwa fabel

---

<sup>24</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Gajah Mada University Press, 2013).

<sup>25</sup> Trisnawati, "Analisis Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Dan Amanat Dalam Cerita Anak Fabel" (n.d.).

<sup>26</sup> Selmiati Halida, "Kemampuan Menentukan Struktur Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Limbong Kabupaten Luwu Utara," *Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra 2.1* (n.d.).

<sup>27</sup> Jeffrey D. Wilhelm, "Improving Comprehension With Think-Aloud Strategies," 2001.

<sup>28</sup> James Danandjaja, "Folklore Indonesia" (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2007).

merupakan cerita mengenai sifat dan budi pekerti manusia yang akan diperankan oleh binatang.<sup>29</sup> Dalam cerita fabel juga menjelaskan mengenai pembelajaran moral dan budi pekerti. Cerita fabel juga bertujuan untuk menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam cerita fabel karena pesan moral tersebut berkaitan dengan kehidupan manusia.

#### **b. Karakteristik Teks Fabel**

Dalam setiap teks memiliki karakteristik masing-masing seperti halnya dengan teks fabel. Nurgiyantoro menjelaskan teks fabel memiliki karakteristik yang memiliki pelaku utama seorang binatang yang melakukan kegiatan selayaknya manusia pada umumnya, tingkah laku seperti manusia.<sup>30</sup>

#### **c. Unsur Teks Fabel**

Unsur yang ada dalam teks fabel antara lain:

- 1) Tema merupakan suatu masalah gagasan yang menjadi struktur isi cerita. Tema dalam cerpen hanya berisi satu tema karena ceritanya yang pendek.
- 2) Tokoh adalah individu ciptaan pengarang yang mengalami rentetan kejadian dalam berbagai peristiwa yang ada dalam cerita. umumnya tokoh cerita digambarkan dalam wujud manusi, namu ada juga tokoh berwujud binatang atau benda yang dimanusiakan. Sedangkan penokohan adalah penggambaran watak tokoh dan penciptaan citra tokoh.

---

<sup>29</sup> I Sastika et al., “Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Medan,” ... *Bahasa dan Sastra ...* (2021): 87–92, <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41226>.

<sup>30</sup> Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*.

- 3) Alur merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun di tiap kejadian hanya dihubungkan secara sebab akibat, satu peristiwa dalam cerita disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa lain. Alur berdasarkan pengembanan peristiwa terdiri dari tiga jenis yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Alur maju, yaitu alur yang disusun dari pengenalan situasi, pengungkapan peristiwa, menuju konflik, puncak konflik, dan penyelesaian. Bisa dikatakan pada alur maju susunan cerita sesuai dengan urutan struktur teksnya. Pada alur mundur, alur disusun dari peristiwa terakhir, kemudian beralih ke masa lalu atau kejadian pertama, kedua dan seterusnya. Bisa dikatakan alur mundur dimulai dari tahap resolusi atau penyelesaian. Selanjutnya pada alur campuran, yaitu alur yang menggabungkan alur maju dan alur mundur. Alur campuran dibuat penulis dengan menuliskan cerita secara berurutan yang kemudian disisipi cerita masa lalu, dan Kembali ke cerita masa sekarang atau lanjutan dari urutan awal cerita.<sup>31</sup>
- 4) Latar adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar tempat ialah tempat berlangsungnya cerita, sedangkan latar waktu adalah waktu dimana cerita berlangsung. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita ataupun karakter pada tokoh. Selain itu, latar diarahkan untuk memperkuat suasana dan menggambarkan karakter tokoh.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup>Laily Nurmalia, *Bahasa Dan Sastra Di Sekolah Dasar* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023). Hal. 132-133.

<sup>32</sup> Sujarwanto, *Solusi Memahami Unsur Pembangun Cerpen* (Lombok Tengah: P4I, 2022).hal.12.

- 5) Sudut pandang merupakan arah pandang penulis untuk menentukan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam sebuah cerita. Sudut pandang dibagi menjadi sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga, sudut pandang orang ketiga, dan sudut pandang objektif atau dramatik. Intan, sudut pandang dibagi menjadi dua bagian yaitu,
- a) Sudut pandang orang pertama, karena pada umumnya pengarang menggunakan kata “Aku” dalam karangannya.
  - b) Sudut pandang orang ketiga, karena pengarang jarang menceritakan tentang dirinya sendiri akan tetapi lebih sering menunjuk orang lain atau menggunakan kata ganti “Dia”.
- 6) Gaya bahasa merupakan bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan cara memperkenalkan dan membandingkan sebuah benda atau hal lain yang lebih umum. Artinya, penggunaan gaya bahasa tertentu bisa merubah serta memunculkan konotasi tertentu. Gaya bahasa mempengaruhi terbentuknya suasana, kemenarikan, kejujuran, kesopanan, tingkat keresmian atau gaya bicara. Adanya gaya bahasa membuat pembaca dapat menilai kemampuan penulis dalam menggunakan bahasa. Hal ini karena dengan semakin baik gaya bahasanya semakin baik pula kemampuan penulis dalam mengolah bahasa ke dalam tulisan layaknya sebuah seni.

- 7) Amanat dalam cerita fiksi ialah pesan moral yang disampaikan kepada pembaca dan pendengar melalui tingkah laku hewan supaya dapat dicontoh.<sup>33</sup>

#### **d. Struktur Teks Fabel**

Struktur teks fabel tidak jauh berbeda dengan struktur teks cerita lainnya.

- 1) Orientasi adalah suatu awal cerita yang berisikan tentang pengenalan pelaku utama, latar, dan biasanya terdapat waktu.
- 2) Komplikasi adalah konflik atau adanya suatu permasalahan dalam sebuah cerita.
- 3) Resolusi adalah penyelesaian sebuah permasalahan dalam suatu cerita.
- 4) Koda adalah bagian penutup atau bagian paling akhir yang berisikan amanat dan pesan bagi pendengar dan pembaca.<sup>34</sup>

#### **e. Kaidah Kebahasaan**

Tia mengatakan kaidah kebahasaan dalam teks fabel terdiri atas kata sifat, latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Kaidah kebahasaan sebagai berikut.

- 1) Menggunakan Kata Kerja. Kata kerja biasa disebut dengan kata verba. Dalam hal ini kata kerja terbagi menjadi dua yaitu kata kerja aktif transitif dan kata kerja aktif dimana kedua jenis tersebut memerlukan objek di dalam penulisannya.

---

<sup>33</sup> Eko Prasetyaning Haryani, “*Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII Semester 2*”, (Tulungagung:Kemenag Jawa Timur)hal.10

<sup>34</sup> Titik Harsiati, “*Bahasa Indonesia Kelas VII SMP*” (Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan,Balitbang.Kemendikbud, 2017).

- 2) Menggunakan Kata Sandang *sang* dan *si*. Kaidah kebahasaan dalam penulisan kata *sang* dan *si* ini berpisah dengan kata yang diikutinya. Dalam penulisan *sang* dan *si* juga harus huruf kecil.
- 3) Menggunakan kata keterangan waktu dan tempat. Dalam penulisan sebuah cerita fabel biasanya selalu ada kata kerangan tempat dan keterangan waktu agar dapat menghidupkan suasana yang baru. Keterangan tempat itu berarti menunjukkan sebuah lokasi atau tempat terjadinya sebuah permasalahan. Sedangkan keterangan waktu ialah menunjukkan seberapa lama sebuah peristiwa itu terjadi.
- 4) Menggunakan kata penghubung lalu, kemudian, dan akhirnya. Suatu kegiatan secara tahapan atau tingkatan urutan suatu waktu sehingga adanya permulaan, lanjutan, dan akhirnya.<sup>35</sup>

#### **f. Cara Menulis Teks Fabel**

Langkah-langkah menulis teks fabel sebagai berikut:

- 1) Menentukan Ide Cerita

Sebelum menulis sebuah cerita, langkah pertama yang harus dilakukan yaitu menentukan ide cerita. Memunculkan ide-ide cerita bisa dengan cara membaca buku/majalah/koran, bisa juga mengamati binatang yang ada di sekitar.

- 2) Menentukan Alur Cerita

Setelah mendapatkan ide cerita, langkah selanjutnya yaitu menentukan alur cerita. Alur cerita merupakan rangkaian peristiwa

---

<sup>35</sup> Tia Delpira Helmi, "Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Kumpulan Cerita Fabel Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII," *Journal of Language Education, Linguistics, and Culture* 2 (2022): 1.

dalam suatu cerita yang sifatnya sebab-akibat, artinya setiap peristiwa yang terjadi akan mengakibatkan peristiwa lainnya.

### 3) Menciptakan Tokoh

Setelah menentukan alur cerita, langkah selanjutnya yaitu menciptakan tokoh. Dalam menulis cerita fabel hal yang harus dilakukan yaitu menciptakan tokoh binatang memiliki nama dan sifat layaknya manusia.

### 4) Menentukan Sudut Pandang

Langkah selanjutnya yaitu menentukan sudut pandang. Sudut pandang merupakan cara pandang penulis dalam memandang suatu peristiwa di dalam cerita.

### 5) Mengembangkan Cerita

Setelah itu, langkah yang harus dilakukan yaitu mengembangkan cerita berdasarkan kerangka cerita yang telah dibuat di awal mulai dari ide cerita hingga sudut pandang. Awal cerita atau pembuka cerita bisa diawali dengan menulis sesuatu yang menarik pembaca.

### 6) Membuat Penutup

Pada bagian ini, langkah yang harus dilakukan yaitu membuat amanat atau pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca. Amanat atau pesan moral yang ingin disampaikan harus berdasarkan dengan alur cerita yang terjadi dalam cerita.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Fatma Alamia, Seni Asiati, "Modul Pembelajaran SMP Terbuka BAHASA INDONESIA" (Direktorat Sekolah Menengah Pertama, 2020).

## B. Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka berisi tentang penelitian terdahulu yang sesuai dengan fokus penelitian. Tinjauan pustaka digunakan penulis untuk menjelaskan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Dian Mentari Tambunan dan Khairil Ansari dengan judul “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan”. Hasil pretest dalam penelitian ini adalah sebesar 60,03 dengan kategori cukup. Sedangkan hasil posttest yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 75,68 dengan kategori baik. Melalui pengujian hipotesa yaitu  $12,13178 > 2,03951$  dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
2. Penelitian yang dilakukan Silvia Nurkarimah dengan judul “Pengaruh Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakansalak Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pretest sebesar 55,153 mengalami peningkatan pada hasil posttest dengan nilai sebesar 72,038. Hasil perhitungan setiap tes dilakukan dengan menggunakan uji t pada pretest dan posttest sehingga diperoleh hasil thitung  $28,920 > t_{tabel} 1,708$ . Hasil tersebut menunjukkan adanya 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.

3. Dawamul Mukarom dengan judul “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Anekdote Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2018-2019”. Hasil nilai rata-rata untuk pre-test kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 66,44 dan nilai rata-rata untuk post-test kelas kontrol sebesar 68,25. Sedangkan untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata untuk pre-test sebesar 68,47 dan nilai rata-rata untuk post-test sebesar 87,17.
4. Penelitian yang dilakukan Sulaiman, M.Agus, dan Indramini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar”. Hasil nilai rata-rata untuk pre-test kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 46,27 dan nilai rata-rata untuk post-test kelas kontrol sebesar 61,82. Sedangkan untuk pre-test kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 70,00 dan nilai rata-rata untuk post-test kelas eksperimen sebesar 79,91.
5. Rita Oktapiani dengan judul “Pengaruh Media Film Animasi Pendek Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi (Cerita Imajinasi) Siswa Kelas VII SMP Negeri 97 Jakarta”. Hasil penelitian uji hipotesis dengan uji-t yang memperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dengan taraf signifikan 0,05 sehingga  $8,58 > 2,06$ ,  $H_0$  ditolak, serta terdapat perbedaan nilai rata-rata pada tes awal kelas eksperimen memperoleh 57,44 sedangkan tes akhir menjadi 77,76.

Simpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media film animasi pendek terhadap kemampuan menulis teks narasi (cerita imajinasi).

Berikut penjabaran perbedaan, persamaan, dan hasil dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Penelitian dengan judul <i>Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan</i> yang diteliti oleh Dian Mentari Tambunan dan Khairil Ansari (2023)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan sama yaitu, media film animasi.</li> <li>2. Subjek penelitian berupa siswa kelas VII</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan Penelitian untuk mendeskripsikan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel.</li> <li>2. Objek penelitian berupa keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel.</li> <li>3. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.</li> </ol>	Hasil pretest dalam penelitian ini adalah sebesar 60,03 dengan kategori cukup. Sedangkan hasil posttest yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 75,68 dengan kategori baik. Melalui pengujian hipotesa yaitu $12,13178 > 2,03951$ dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media film animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
2.	Penelitian dengan judul <i>Pengaruh Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakansalak Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2018/2019</i> yang diteliti oleh Silvia Nurkarimah (2019)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan berupa media film animasi</li> <li>2. Objek penelitian berupa kemampuan menulis fabel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian berupa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parakansalak</li> <li>2. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 1 Parakansalak</li> </ol>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pretest sebesar 55,153 mengalami peningkatan pada hasil posttest dengan nilai sebesar 72,038. Hasil perhitungan setiap tes dilakukan dengan menggunakan uji t pada pretest dan posttest sehingga diperoleh hasil thitung $28,920 > ttabel 1,708$ . Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang

No.	Nama dan Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Hasil
				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.
3.	Penelitian dengan judul <i>Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Anekdote Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2018-2019</i> yang diteliti oleh Dawamul Mukarom. (2019)	Media yang digunakan sama yaitu, media film animasi.	1. Lokasi dan subjek penelitian berbeda, yaitu penelitian sebelumnya ditujukan pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri 2. Objek penelitian berbeda yaitu, pada penelitian sebelumnya objeknya berupa kemampuan menulis cerita anekdot. 3. Subjek penelitian berupa siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri	Hasil nilai rata-rata untuk pre-test kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 66,44 dan nilai rata-rata untuk post-test kelas kontrol sebesar 68,25. Sedangkan untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata untuk pre-test sebesar 68,47 dan nilai rata-rata untuk post-test sebesar 87,17.
4.	Penelitian dengan judul <i>Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar</i> yang diteliti oleh Sulaiman, M. Agus, Indramini. (2022)	1. Media yang digunakan sama yaitu, media film animasi. 2. Subjek yang digunakan sama yaitu, Siswa kelas VII.	1. Objek penelitian berupa kemampuan menulis teks narasi 2. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar	Hasil nilai rata-rata untuk pre-test kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 46,27 dan nilai rata-rata untuk post-test kelas kontrol sebesar 61,82. Sedangkan untuk pre-test kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 70,00 dan nilai rata-rata untuk post-test kelas eksperimen sebesar 79,91.
5.	Penelitian dengan judul <i>Pengaruh</i>	1. Media yang digunakan	1. Objek penelitian berupa	Hasil penelitian uji hipotesis dengan uji-t

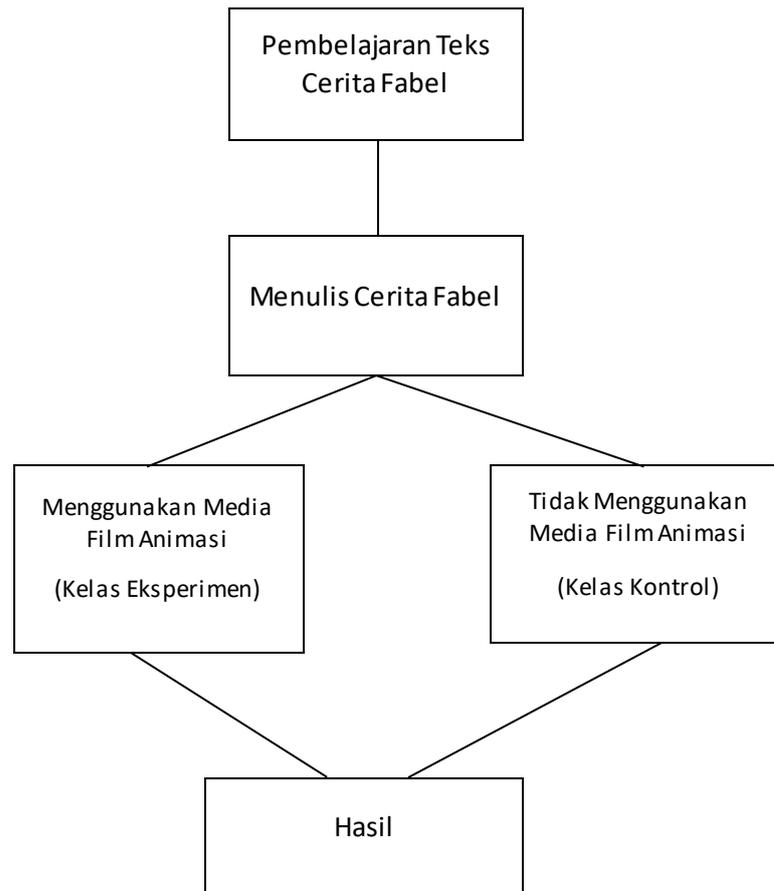
No.	Nama dan Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	<i>Media Film Animasi Pendek Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi (Cerita Imajinasi) Siswa Kelas VII SMP Negeri 97 Jakarta</i> yang diteliti oleh Rita Oktapiani (2020)	sama yaitu, media film animasi. 2. Subjek penelitian berupa siswa kelas VII SMP Negeri 97 Jakarta	keterampilan menulis teks narasi 2. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 97 Jakarta	yang memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dengan taraf signifikan 0,05 sehingga $8,58 > 2,06$ , $H_0$ ditolak, serta terdapat perbedaan nilai rata-rata pada tes awal kelas eksperimen memperoleh 57,44 sedangkan tes akhir menjadi 77,76.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, dapat memberikan pemahaman kepada penulis bahwa pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menulis sendiri sudah banyak dilakukan. Akan tetapi, dalam penelitian-penelitian tersebut ditemukan beberapa perbedaan seperti subjek, objek, dan tujuan penelitian yang digunakan. Mengacu pada tabel penelitian terdahulu tersebut, dalam penelitian ini memiliki fokus untuk mengetahui bagaimana pengaruh media film animasi ‘Sang Kancil dan Kerbau’ terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir. Kebaharuan dalam penelitian ini adalah pemilihan media film animasi dengan judul ‘Sang Kancil dan Kerbau’. Selain itu, pemilihan objek penelitian, yaitu pada keterampilan menulis siswa kelas VII.

### C. Kerangka Berpikir

Usaha yang bisa ditempuh dalam meningkatkan pembelajaran efektif yakni menerapkan media film animasi. Media ini mempermudah peserta didik untuk mengekspresikan tulisannya. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar diukur dengan memberikan tes. Tes tersebut diberikan pada kelas

kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga kelas yang diberikan treatment dan kelas kontrol akan terlihat jelas ada atau tidaknya perbedaan setelah pembelajaran menggunakan media film animasi.



2. 1 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 ( $H_0$ ) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan film animasi terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel.
2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan film animasi terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel.