

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan. Uraian secara rinci dipaparkan sebagai berikut.

A. Konteks Penelitian

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang penting diajarkan di sekolah karena berperan dalam pelestarian Bahasa Persatuan Republik Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu mengenal diri, budaya serta mengungkapkan ide dan pemikirannya tentang penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.¹ Oleh karena itu, penguasaan bahasa Indonesia yang baik akan membantu siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, akademik, maupun budaya.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini merupakan elemen utama dalam komunikasi karena memungkinkan siswa menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara efektif. Komunikasi yang baik tercapai bila pendengar memahami isi pesan yang ingin disampaikan pembicara. Penggunaan bahasa Indonesia yang tidak baik dan benar dapat menyebabkan hambatan dalam proses komunikasi antara pembicara dengan

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik untuk SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta: Kemdikbud, 2017), hlm. 2.

pendengar. Prasetyoningsih dkk., menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melatih siswa menggunakan bahasa baik lisan maupun tulis. Berbicara merupakan alat yang digunakan untuk mengomunikasikan ide, gagasan, serta perasaan sadar yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembicara/ pendengar.² Secara keseluruhan, pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif akan membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik di berbagai konteks kehidupan.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa dalam keterampilan berbicara, yaitu siswa sulit menyampaikan sebuah cerita secara runtut yang sesuai dengan muatan cerita yang dibaca atau didengar. Beberapa hal yang kerap terjadi, yaitu berupa kurangnya rasa percaya diri untuk menyampaikan sebuah cerita yang sudah tersusun dalam benak siswa dan kurangnya acuan bahan ataupun kurang berkesan media pembelajaran yang diterapkan pada siswa. Menurut Situmorang dkk., sesuatu yang dijadikan acuan siswa akan memudahkan ingatan siswa yang akan disampaikan kepada pendengar atau penyimak sesuai dengan muatan cerita secara runtut.³ Jadi, siswa masih kesulitan untuk memulai karena ingatannya masih berusaha mencari hal yang akan diceritakan.

Mulyaningtyas menyatakan bahwa keberadaan media menjadi hal yang penting karena merupakan salah satu komponen dalam menyalurkan

² Luluk Sri Agus Prasetyoningsih, dkk., *Keterampilan Berbicara Tinjauan Deskriptif dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Malang: CV Literasi Nsantara Abadi, (2021), hlm. 262.

³ Nove Lastri Situmorang, dkk., “Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Dan Faktor Penyebabnya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa-Siswi Kelas X SMA Yapim Taruna Sei Rotan Tahun Ajaran 2022/2023,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), (2023), hlm. 5144–5152.

pesan dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.⁴ Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Alannasir, dengan adanya media video yang efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dalam menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam.⁵ Dalam meningkatkan minat siswa, langkah awal yang perlu diperhatikan yakni menciptakan suasana yang menyenangkan saat belajar dan menciptakan kesenangan siswa dalam belajar yakni dengan menggunakan media video dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menjamin siswa tidak bosan dan mudah menyerap informasi yang diterima sebelumnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar yang mudah dan efisien serta membantu memotivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena media memberikan kontribusi terhadap mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga menambah nilai kegiatan pembelajaran. Menurut Fadillah, penggunaan media pembelajaran dalam

⁴ Rahmawati Mulyaningtyas, Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa, (2020), hlm. 152.

⁵ Wahyullah Alannasir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki." *Journal of EST*, 2(2), (2016), hlm. 81- 90.

suatu pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi pelajaran agar penggunaan dapat dilakukan secara proporsional.⁶

Media video sering digunakan sebagai media pembelajaran karena dianggap lebih efektif dibandingkan jenis media lainnya, contohnya video animasi. Penggunaan video animasi pada saat pembelajaran merupakan daya tarik bagi siswa, karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta dapat mencapai tujuan belajar secara maksimal. Media video animasi juga merupakan media yang sangat mudah didapat di era digital. Guru dapat menggunakan berbagai video dari berbagai aplikasi digital seperti *Disney Hotstar+*, *Netflik*, *YouTube Kids*. Media ini memiliki berbagai jenis video animasi yang dapat dengan mudah diunduh dan digunakan sebagai media pembelajaran.⁷ Media video yang memuat dua indra audio visual dalam proses berpikir sehingga berkesan bagi siswa untuk meningkatkan konsentrasinya sekaligus dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, media video animasi seringkali dianggap lebih efektif digunakan untuk berbagai topik pada tingkat yang berbeda. Termasuk pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya mengenai cerita fabel.

Salah satu materi kelas VII dalam Kurikulum Merdeka adalah teks fabel. Teks fabel merupakan salah satu jenis dongeng yang menceritakan tentang kehidupan binatang yang berperilaku seperti manusia. Teks Fabel perlu dipahami oleh siswa karena mempunyai nilai moral yang berguna

⁶ Indah Fadillah, *Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Cerita Fabel Siswa Kelas VII MTs. Al-Mubarak Serang-Banten Tahun Pelajaran 2021/2022*, (Skripsi S-1, 2022), hlm. 1.

⁷ *Ibid.*, hlm. 2.

untuk mendidik siswa secara tidak langsung. Teks fabel yang mudah digemari anak akan mampu menjadikan fabel sebagai media bacaan yang tepat dalam menyalurkan pesan moral untuk membentuk karakter. Nilai-nilai edukasi yang dapat membentuk karakter siswa dalam fabel muncul dari tokoh-tokoh yang dapat ditiru sebagai teladan. Juanda menyatakan bahwa penalaran moral merupakan pilihan karakter bagi siswa, serupa dengan evaluasi moral berdasarkan pengembangan karakter dan bercerita, yang berdampak positif terhadap pertumbuhan.⁸ Oleh karena itu, teks fabel mempunyai nilai edukasi dan dapat digunakan sebagai teks untuk melatih keterampilan menceritakan kembali isi fabel dengan menggunakan video animasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi. Pemilihan media ini dikarenakan video animasi merupakan media yang menarik dan efektif serta dapat menumbuhkan keaktifan siswa di MTs Assyafii' Yah Gondang pada saat pembelajaran. Video animasi memiliki daya tarik visual yang mampu menarik perhatian siswa dalam menyampaikan cerita fabel yang kaya dengan nilai moral dan pesan mendalam. Selain itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mendengar, memahami, dan mengingat cerita dengan baik. Media animasi memberikan kesempatan

⁸ Juanda, "Eksplorasi Nilai Fabel sebagai Sarana Alternatif Edukasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, (2018), hlm. 296.

kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dalam konteks visual yang interaktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan video animasi di MTs Assyafi'iyah Gondang masih tergolong baru, tetapi memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran siswa. Berdasarkan penelitian awal di lokasi peneliti bahwa siswa masih baru dalam penggunaan video animasi, penggunaan media tersebut di MTs Assyafi'iyah diterapkan pada tahun 2023. Di era digital, video animasi juga dapat diakses berulang kali oleh siswa untuk memahami cerita dan memberikan kesempatan belajar mandiri yang dapat disesuaikan dengan kemampuan individu. Oleh karena itu, penggunaan video animasi saat pembelajaran menceritakan kembali isi fabel tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasinya dalam pembelajaran. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus penerapan media video animasi khususnya pada kemampuan menceritakan kembali isi fabel, yang sebelumnya belum banyak diteliti di sekolah tersebut.

Teori belajar kognitif Jean Piaget sangat relevan dengan penelitian ini. Piaget mengembangkan teori perkembangan kognitif yang menjelaskan siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka.⁹ Dengan adanya media video animasi,

⁹ Jean Piaget, *Psikologi dan Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2007), hlm. 71.

siswa dapat lebih mudah memahami alur cerita dan pesan moral yang terkandung dalam fabel, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menceritakan kembali dengan lebih baik dan percaya diri. Jadi, penggunaan video animasi dalam pembelajaran fabel tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang isi cerita, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka melalui pengalaman visual yang menarik.

Dengan memanfaatkan video animasi untuk menyampaikan fabel, peserta didik dapat menangkap dengan lebih baik karakter, alur, dan nilai yang ada di dalamnya. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan isi, sehingga memperdalam pemahaman dan membantu mereka dalam berpikir kritis saat menceritakan kembali isi cerita. Oleh karena itu, penerapan teori kognitif Piaget dalam pengajaran fabel tidak hanya mengasah keterampilan bercerita siswa tetapi juga memperluas pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan penelitian dengan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Oleh karena itu, penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Penerapan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Teks Fabel pada Siswa Kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang"**

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menceritakan kembali isi fabel menggunakan media video animasi pada siswa kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menceritakan kembali isi fabel menggunakan media video animasi pada siswa kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran menceritakan kembali isi fabel menggunakan media video animasi pada siswa kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menceritakan kembali isi fabel menggunakan media video animasi pada Siswa Kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menceritakan kembali isi fabel menggunakan media video animasi pada Siswa Kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.

3. Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran menceritakan kembali isi fabel menggunakan media video animasi pada Siswa Kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.

D. Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi penggunaan media video animasi cerita fabel dalam pembelajaran menceritakan kembali secara rinci dan urutan isi fabel siswa kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian ini dapat berguna untuk memberikan pengetahuan baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali cerita fabel. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan untuk alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian, penelitian ini juga dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya, terutama dalam bidang pendidikan, khususnya dalam kajian keterampilan berbicara.

Penerapan media ini mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya belajar membaca dan menulis,

tetapi juga berbicara dan mendengarkan dengan lebih baik. Video animasi menawarkan konteks yang cocok bagi siswa untuk berlatih menyampaikan pikiran dan menceritakan kembali isi fabel dengan cara yang menarik dan mengasyikkan. Dengan cara ini, pemanfaatan media video animasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga menguatkan tujuan pendidikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Siswa

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan siswa bahwa media video animasi dapat digunakan sebagai media untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara.

b. Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para guru tentang media pembelajaran inovatif. Siswa akan lebih tertarik dan memahami materi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas sehingga pembelajaran menceritakan kembali isi fabel menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih percaya diri dalam berbicara.
- 2) Dapat menjadi referensi guru saat melakukan pemilihan media dalam proses belajar mengajar di kelas. Memilih media yang menarik merupakan tugas guru yang harus disadari agar siswa dapat memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Sekolah

Media ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Melalui tampilan yang menawan dan cerita yang menarik, siswa menjadi lebih bersemangat untuk menyimak dan mengerti materi fabel yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan studi yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi fabel.

d. Peneliti

Hasil penelitian dapat digunakan untuk melengkapi referensi penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti lain sehingga menemukan data-data yang rinci dan lengkap.

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar.¹⁰

b. Video Animasi

Video animasi adalah rekaman gambar hidup yang disertai dengan suara. Media video mengandalkan indra pendengaran dan indera penglihatan. Media ini dapat menambah minat peserta didik

¹⁰ Gagné, dkk., *Prinsip-Prinsip Desain Instruksional*, (Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1992), hlm. 3.

dalam belajar karena mereka dapat menyimak sekaligus melihat gambar.¹¹

c. Keterampilan Berbicara

Janep Hanapiah menjelaskan bahwa salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara.¹²

d. Cerita Fabel

Cerita fabel adalah salah satu bentuk cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertindak laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia.¹³

2. Penegasan Operasional

Dalam penelitian ini, media video animasi didefinisikan sebagai kumpulan gambar bergerak yang disajikan dalam bentuk video

¹¹ Ahmad Fawaiq, Makmuri, dan Abdul Muis, "Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri Pace 03 Jember," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, Nomor. 1. (2020), hlm. 4.

¹² Jenep Hanapiah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara," (*J-TEQIP*, Tahun 1, Nomor 1, November 2010), hlm. 54.

¹³ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), hlm. 190.

berdurasi 3 menit 25 detik, dengan kualitas video HD, yang menampilkan visualisasi cerita fabel Si Singa dan Si Tikus. Video animasi ini akan diputar di dalam kelas menggunakan laptop pada saat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung selama 60 menit, melibatkan kegiatan menonton video animasi, diskusi kelompok, dan latihan individu. Menceritakan kembali isi fabel diukur melalui kemampuan siswa dalam menyampaikan kembali isi cerita fabel secara lisan dengan memperhatikan struktur cerita, penggunaan bahasa yang sesuai, dan penjiwaan terhadap karakter. Kemampuan ini akan dinilai menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi. Siswa Kelas VII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 20 siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penelitian ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Bagian awal yang terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian utama terdiri dari tiga bab yang saling berhubungan.

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan hasil penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, yang terdiri atas uraian tentang tinjauan yang berisi tentang deskripsi teoretis objek yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian yang berupa argumentasi atau hipotesis yang diajukan.

Bab III Metode Penelitian, yang memuat rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian. Berisi paparan penjelasan mengenai deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.

Bab V Pembahasan. Berisi pembahasan tentang hasil temuan berdasarkan focus penelitian yang ada. Pada bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada fokus penelitian.

Bab VI Penutup. Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang akan dipaparkan dari uraian hasil penelitian di lapangan.

Bab Akhir. Pada bagian ini memuat uraian yang terdiri atas daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.